

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»
Кафедра «Государственного, муниципального и корпоративного управления»

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.05 «Методы принятия управленческих решений»

Направление подготовки – 38.03.04 Государственное и муниципальное
управление

Профиль – Информационные технологии в государственном и муниципаль-
ном управлении

ОПОП академического бакалавриата

«Государственное и муниципальное управление»

Квалификация выпускника – бакалавр

Форма обучения – заочная

Рязань 2020 г.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Оценочные материалы – это совокупность учебно-методических материалов (контрольных заданий, описаний форм и процедур), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части основной образовательной программы.

Цель – оценить соответствие знаний, умений и уровня приобретенных компетенций обучающихся целям и требованиям основной образовательной программы в ходе проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена. В билет включается 10 тестовых вопросов и одна ситуационная задача.

2. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Сформированность каждой компетенции в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

- 1) пороговый уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;
- 2) продвинутый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенций по завершении освоения дисциплины;
- 3) эталонный уровень характеризуется максимально возможной выраженностью компетенций и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по шкале «неудовлетворительно», «удовлетворительно», «хорошо» и «отлично».

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, который не выполнил все предусмотренные задания на уровне порогового.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, который выполнил все предусмотренные задания на уровне порогового.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, который выполнил все предусмотренные задания на уровне продвинутого.

Оценка «отлично» выставляется студенту, который выполнил все предусмотренные задания на уровне эталонного.

а) описание критериев и шкалы оценивания тестирования:

Шкала оценивания	Критерий
отлично (эталонный уровень)	уровень усвоения материала, предусмотренного программой: процент верных ответов на тестовые вопросы от 85 до 100%
хорошо (продвинутый уровень)	уровень усвоения материала, предусмотренного программой: процент верных ответов на тестовые вопросы от 75 до 84%
удовлетворительно (пороговый уровень)	уровень усвоения материала, предусмотренного программой: процент верных ответов на тестовые вопросы от 65 до 74%
Не удовлетворительно	уровень усвоения материала, предусмотренного программой: процент верных ответов на тестовые вопросы от 0 до 64%

б) описание критериев и шкалы оценивания практических заданий:

Шкала оценивания	Критерий
отлично (эталонный уровень)	задание выполнено верно
хорошо (продвинутый уровень)	задание выполнено верно, но имеются некоторые неточности
удовлетворительно (пороговый уровень)	задание выполнено верно, с дополнительными наводящими вопросами преподавателя
Не удовлетворительно	задание не выполнено

3. ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины (результаты по разделам)	Код контролируемой компетенции (или её части)	Вид, метод, форма оценочного мероприятия
1	2	3	4
1	Тема 1. Предмет и метод курса.	ОК-7 ОПК-2 ПК-1 ПК-21 ПК-22	Экзамен
2	Тема 2. Модели, методология и организация процесса разработки управленческого решения.	ОК-7 ОПК-2 ПК-1 ПК-21 ПК-22	Экзамен
3	Тема 3. Анализ альтернатив действия.	ОК-7 ОПК-2 ПК-1 ПК-21 ПК-22	Экзамен
4	Тема 4. Разработка управленческих решений в условиях определенности, неопределенности и риска.	ОК-7 ОПК-2 ПК-1 ПК-21 ПК-22	Экзамен
5	Тема 5. Методы коллективного принятия решений.	ОК-7 ОПК-2 ПК-1 ПК-21 ПК-22	Экзамен
6	Тема 6. Эффективность решений.	ОК-7 ОПК-2 ПК-1 ПК-21 ПК-22	Экзамен

4. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Коды компетенций	Результаты освоения ОПОП Содержание компетенций
ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию

Контроль освоения компетенции осуществляется в течении семестра в процессе выполнения студентами лабораторных и практических работ (на практических занятиях и в процессе самостоятельной работы) с учетом соблюдения требований по содержанию, оформлению и срокам защиты выполненных работ.

Коды компетенций	Результаты освоения ОПОП Содержание компетенций
ОПК-2	способностью находить организационно-управленческие решения, оценивать результаты и последствия принятого управленческого решения и готовность нести за них ответственность с позиций социальной значимости принимаемых решений

а) типовые тестовые задания:

1. Каким требованиям должно отвечать решение:

- а) обоснованность
- б) четкость формулировок
- в) своевременность и эффективность
- г) реальная осуществимость
- д) всем выше перечисленным

2. Какой этап не входит в процесс разработки управленческого решения:

- а) постановка задач
- б) разработка вариантов решения
- в) выбор варианта
- г) организация выполнения решения и его оценка
- д) мотивация результатов решения

3. Процесс управления направлен на:

- а) удовлетворение потребностей жителей
- б) достижение цели
- в) организацию выполнения принятых решений

4. Какой фактор не относится к факторам внешней среды прямого воздействия:

- а) государственные органы
- б) партнеры и партнерские связи
- в) научно-технические достижения
- г) источники силового воздействия
- д) профсоюзы

5. При принятии решений в условиях неопределенности применяются:

- а) детерминированные методы
- б) стратегические игры
- в) морфологический анализ

6. В каком случае при принятии решения в условиях стохастической неопределенности используется Байесовский принцип?

- а) полностью отсутствует информация о состояниях природы
- б) есть основания для выдвижения гипотез о состояниях природы
- в) известны вероятности состояний природы

7. Цель управленческого решения – это

- а) обеспечение движения к поставленным перед организацией задачам
- б) определение миссии организации
- в) проверка и контроль служащих
- г) минимизация издержек

8. Предметом курса «Методы принятия управленческих решений» является:

- а) Составление решения;
- б) Управленческое решение;
- в) Варианты решения;
- г) Оптимизация решения.

9. Какой тип процесса не входит в модель Минцберга:

- а) Сначала думаю;
- б) Думаю, вижу, делаю;
- в) Сначала вижу;
- г) Сначала делаю.

10. Дерево решений – это:

- а) Схематичное представление процесса принятия решения;
- б) Организационная структура;
- в) Средство передачи информации;
- г) Инструмент контроля качества решений.

б) типовые практические задания:

1. Имеются три варианта, характеризующиеся двумя параметрами: 1) 2; 4. 2) 1; 3. 3) 2; 1. Определить множество Парето.

2. Определите предельную стоимость эксперимента, если средний выигрыш в статистиче-

ской игре без эксперимента равен 35, а средний выигрыш после проведения эксперимента, усредненный по состояниям природы, равен 52.

3. Как повлияет на увеличение выпуска продукции увеличение ресурса, двойственная оценка которого равна 0.

4. Как повлияет на выпуск продукции увеличение ресурса, двойственная оценка которого больше нуля.

Коды компетенций	Результаты освоения ОПОП Содержание компетенций
ПК-1	умением определять приоритеты профессиональной деятельности, разрабатывать и эффективно исполнять управленческие решения, в том числе в условиях неопределенности и рисков, применять адекватные инструменты и технологии регулирующего воздействия при реализации управленческого решения

а) типовые тестовые задания:

1. Какие факторы влияют на реализацию управленческих решений:

- а) организационные
- б) функциональные
- в) материальные
- г) личные
- д) линейные

2. В каком случае для решения стратегической игры применяется симплекс-метод?

- а) решение в чистых стратегиях
- б) решение в смешанных стратегиях

3. Какой критерий называется критерием крайнего пессимизма?

- а) критерий Вальда
- б) Критерий Сэвиджа
- в) критерий Гурвица

4. Если имеется решение в чистых стратегиях, то это игра

- а) с седловой точкой
- б) без седловой точки

5. Определить критерий приемлемости управленческого решения:

а) заранее определенные параметры, которым должно удовлетворять управленческое решение

- б) показатель, характеризующий его достоверность
- в) самая длинная последовательность событий при выполнении проекта

6. Каким требованиям должно отвечать управленческое решение:

- а) Обоснованность;
- б) Четкость формулировок;
- в) Реальная осуществимость
- г) Всем выше перечисленным.

7. Что из перечисленного не является этапом разработки управленческого решения:

- а) Распределение полномочий;
- б) Постановка задачи;
- в) Разработка вариантов решения;
- г) Выбор варианта или альтернативы.

8. Что из перечисленного не относится к критериям оптимальности выбора решения при отсутствии объективной информации о вероятностях возможных состояний природы:

- а) Максимальный критерий Вальда;
- б) Принцип недостаточности основания Лапласа;
- в) Критерий риска Сэвиджа;
- г) Критерий пессимизма-оптимизма Гурвица.

9. Принятие решений в условиях определенности связано с использованием:

- а) Стратегических игр;
- б) Морфологического анализа;
- в) Методов математического программирования.

10. Метод математического программирования ...

- а) применяется для расчета лучшего варианта решения по критерию оптимальности принятия управленческих решений
- б) не применяется для проведения расчетов управленческих решений
- в) применяется для подсчета вариантов принятия управленческих решений

б) типовые практические задания:

1. Стоит ли выпускать продукцию, если затраты ее ресурсов в ценах, соответствующих двойственным оценкам равны цене.
2. Стоит ли проводить эксперимент, если эффективные затраты на эксперимент равны нулю.
3. Какой принцип голосования желательно применять, если выбор производится из 15 вариантов (кандидатов).
Ответ: принцип Борда.
4. Стоит ли использовать голосование по Борда, если выбор происходит, если выбор происходит из двух вариантов (кандидатов).

Коды компетенций	Результаты освоения ОПОП Содержание компетенций
ПК-21	умением определять параметры качества управленческих решений и осуществления административных процессов, выявлять отклонения и принимать корректирующие меры

а) типовые тестовые задания:

1. Альтернатива – это ...

- а) выбор одного из двух и более возможных вариантов
- б) вариант действий ЛПР (лица, принимающего решения)
- в) способ выражения различий в оценке альтернативных вариантов с точки зрения участников процесса выбора

2. При каких значениях α критерий Гурвица обращается в критерий Вальда?

- а) >0 .
- б) $=1$.
- в) <0 .

3. В чем отличие критерия Сэвиджа от остальных изученных критериев принятия решения:

- а) Он минимизируется.
- б) Он максимизируется.
- в) Он не всегда дает однозначный ответ.

4. Антагонистическая игра может быть задана:

- а) множеством стратегий обоих игроков и седловой точкой.
- б) множеством стратегий обоих игроков и функцией выигрыша первого игрока.

5. Чем можно задать антагонистическую матричную игру:

- а) одной матрицей.
- б) двумя матрицами.
- в) ценой игры.

6. В антагонистической матричной игре произвольной размерности смешанная стратегия любого игрока – это:

- а) число.
- б) множество.
- в) вектор, или упорядоченное множество.
- г) функция.

7. В антагонистической матричной игре элемент a_{ij} представляет собой:

- а) выигрыш 1-го игрока при использовании им i -й стратегии, а 2-м – j -й стратегии.
- б) оптимальную стратегию 1-го игрока при использовании противником i -й или j -й стратегии.
- в) проигрыш 1-го игрока при использовании им j -й стратегии, а 2-м – i -й стратегии.

8. Какие стратегии бывают в матричной игре:

- а) чистые.
- б) смешанные.
- в) и те, и те.

9. Как оценивается эффективность управленческого решения:

- а) степенью достижения результата на единицу затрат
- б) сокращением капиталовложений
- в) уменьшением затрат
- г) уменьшением времени
- д) уменьшением качества

10. Какой подход к оценке эффективности управленческих решений предусматривает анализ ретроспективы и прогноз:

- а) ситуационный
- б) динамический
- в) функциональный
- г) маркетинговый

б) типовые практические задания:

1. Матрица выигрышей имеет вид:

3	8	2	3
4	3	8	5
7	2	1	6

Определить максимин.

2. Матрица выигрышей имеет вид:

3	8	2	3
4	3	8	5
7	2	1	6

Определить минимакс.

3. Платежная матрица имеет вид:

1	3	10
6	4	5
8	3	2

Определить тип игры (решением игры являются смешанные или чистые стратегии).

4. Матрица парных сравнений имеет вид:

1	2
0,5	1

Определить вектор приоритетов.

Коды компетенций	Результаты освоения ОПОП
	Содержание компетенций
ПК-22	умением оценивать соотношение планируемого результата и затрачиваемых ресурсов

а) типовые тестовые задания:

1. В матричной игре элемент a_{ij} представляет собой:

- а) проигрыш 2-го игрока при использовании им j -й стратегии, а 1-м – i -й стратегии.
- б) оптимальную стратегию 2-го игрока при использовании противником i -й или j -й стратегии,
- в) выигрыш 1-го игрока при использовании им j -й стратегии, а 2-м – i -й стратегии,

2. Элемент матрицы a_{ij} соответствует седловой точке. Возможны следующие ситуации:

- а) этот элемент строго больше всех в столбце.
- б) этот элемент строго больше всех по порядку в строке.
- в) в строке есть элементы и больше, и меньше, чем этот элемент.

3. По критерию Вальда статистик исходит из того, что:

- а) случится наиболее плохая для него ситуация.
- б) все ситуации равновозможны.
- в) все ситуации возможны с некоторыми заданными вероятностями.

4. Сумма вероятностей смешанной стратегия для матричной игры всегда:

- а) равна 1.
- б) неотрицательна.
- в) положительна.
- г) не всегда.

5. Матричная игра имеет решение в чистых стратегиях, если ...

- а). Нижняя чистая цена игры больше верхней чистой цены игры
- б). Игра имеет седловую точку
- в). Нижняя чистая цена игры меньше верхней чистой цены игры
- г). Игра не имеет седловой точки

6. Решение матричной игры в смешанных стратегиях целесообразно, если

- а). Игра повторяется один раз
- б). Игра имеет седловую точку
- в). Игра повторяется большое число раз
- г). Нижняя и верхняя цены игры равны

7. По какой формуле оценивается ожидаемая эффективность инвестиционного проекта в условиях риска и неопределенности?

- а) $NPV = \text{NPV}$
- б) $NPV = P * NPV$

8. Оптимизация решений

- а) определение будущего
- б) процесс перебора множества факторов, влияющих на результат и выбор наилучшего
- в) определение совокупности параметров, удовлетворяющих потребителя решения

9. Метод мозгового штурма относится к ... методам

- а) количественным
- б) формализованным
- в) эвристическим

10. Эксперт – это ...

- а) группа людей, имеющая общие интересы и старающаяся оказать влияние на процесс выбора и его результат
- б) человек, который лично работает в рассматриваемой области деятельности, является признанным специалистом по решаемой проблеме, может и имеет возможность высказать суждения по ней
- в) субъект, который всерьез намерен устранить стоящую перед ним проблему, выделить на ее разрешение и реально задействовать имеющиеся у него активные ресурсы, суверенно воспользоваться положительными результатами от решения проблемы или взять на себя всю ответственность за неуспех, неудачу, за напрасные расходы

б) типовые практические задания:

1. Объект коллективного пользования размещается в условном городе, вытянутом в линию.

x меняется от 0 до 1. Плотность населения определяется функцией $F(x)$. Определить, где должен быть расположен объект, представляющий собой станцию скорой медицинской помощи.

2. Определите необходимость проведения работ по защите от паводка для следующей матрицы потерь

$x \backslash y$		слабый паводок	сильный паводок
работы проводятся	работы не проводятся	65	67
		28	120
		40%	60%

3. Стратегическая игра задана матрицей выигрышей

$x \backslash y$		1	2	3
1	2	1	1	3
		10	6	4
		5	8	3
3	2	2	4	3
		5	6	8
		3	1	1

Определите седловую точку.

4. Пусть в матричной игре одна из смешанных стратегий 1-го игрока имеет вид $(0.3, 0.7)$, а одна из смешанных стратегий 2-го игрока имеет вид $(0.4, 0, 0.6)$. Какова размерность этой матрицы?

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СОГЛАСОВАНО

ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ, Перфильев Сергей Валерьевич,
Заведующий кафедрой ГМКУ

Простая подпись