Předmluva 5

1. Problém 7
1.1 Případ mentálního modelu 9
1.2 Případ kontextu rozhodnutí manažera 10
1.3 Případ rybí páteře 11
1.4 Případ příčinného smyčkového diagramu 11
1.5 Případ charakteristiky systému 12

2. Rozhodovací situace 14
2.1 Případ rozhodovací situace 17
2.2 Případ variantního posouzení záměru 18
2.3 Případ rozhodovacího procesu 21
2.4 Případ analýzy citlivosti 22
2.5 Případ multikriteriálního rozhodování 23

3. Manažerská hra 25
3.1 Případ optimalizace 28
3.2 Případ maximalizace 29
3.3 Další ilustrační ukázky 29

4. Model hry 31
4.1 Případ kauzální a Paretovy analýzy 32
4.2 Případ explicitace modelu 33
4.3 Případ faktorů ovlivňujících průběh hry 34
4.4 Případ prvků modelu 35

5. Teoretická východiska 38
5.1 Případ hromadné obsluhy 38
5.2 Případ projektového řízení 38
5.3 Případ neúplných informací 44

6. Logika hry 47
6.1 Případ etapizace 47
6.2 Případ informací a znalostí 51
6.3 Případ jednotlivých kol 52
6.4 Případ webové aplikace 52
6.5 Další ilustrační ukázky 53

7. Jazyk komunikace 58
7.1 Případ grafického rozhraní 59
7.2 Případ hracích bloků 60
7.3 Případ rozvržení plochy 61
7.4 Případ klasických tlačítek 62
7.5 Případ detailních informací 63
7.6 Případ oslovení hráče 65

8. Technologická platforma 71
8.1 Případ databázových struktur 71
8.2 Případ fiktivních dat 73
8.3 Případ externího souboru 73
8.4 Případ databáze hráčů 74
8.5 Případ statických a dynamických tabulek 75

9. Význam pro rozvoj IS/IT 77
9.1 Případ Team Technologies 77

10. Systémy pro podporu rozhodování 80
10.1 Případ vývoje DSS 83
10.2 Případ webově orientovaného DSS 84
10.3 Případ testování hypotéz 85
10.4 Případ znalostně orientovaného systému 89
10.5 Případ Super Decisions 90
10.6 Případ hodnocení DSS 92
10.7 Případ MS Excel pro podporu rozhodování 94

11. Práce na projektu 95
11.1 Případ týmové spolupráce 95

Použitá literatura 97