

O B S A H

Číslování odstavců a kapitol je zařazuje do struktury obsahu základního skriptu.

1.0.1	Analýza a inteligence	3
1.6.4	Struktury	6
1.7.1	Přístupy k technicko-ekonomickým informacím	7
1.7.2	Přístupy k patentové dokumentaci	9
1.7.3	Expertní systémy	10
1.8	Variantnost řešení	12
2.6.2	Toky odvozené ze strukturního modelu	14
2.6.4	Toky v síti montážních pracovišť	15
2.6.5	Ekologické využívání zdrojů	17
3.7.0	Význam kritériálního řádku	19
3.7.6	Maticová hra	21
	Optimální strategie hry	22
	Hra proti přírodě	28
	Hra konceptor – arbiter	30
	Riziko	35
3.13	Aplikace LP-problému při řešení rámové konstrukce ..	36
5.1.1	Průběžná doba operací	40
5.2.1	Lokačně-alokační problém postupnými kombinacemi ...	41
6.1.1	Regulace nedostatku náklady	42
6.1.2	Systémy Just in Time	43
6.3	Pořízení náhradních dílů	43
8.5.0	Semimarkovovský proces	45
8.5.1	Riziko technického rozvoje	47
9.3.3	Rekurentní vztahy pro systém hromadné obsluhy	49
10	Modely obnovy	51
10.1	Intenzita poruch	51
10.2	Obnova obnovovaných součástí	52
10.3	Vybrané diskrétní modely	53
Přílohy		
	Řešení LP problému v simplexových tabulkách	55
	Řešení maticové hry převedené na LP-problém	56
	Ukázka programů	56
	Ukázka testu tvůrčích vloh	57