

Spis Treści

I. Pojęcia podstawowe

- 1. Rewolucja i cywilizacja informacyjna 9
- 2. Proces decyzyjny i wspomaganie decyzji 31
- 3. Współczesny decydent: optymalizacja, sztuczna inteligencja – a kwestia prawdy i rola intuicji 49

II. Teoria preferencji, wartości i użyteczności

- 4. Relacje preferencji i funkcje wartości 87
- 5. Probabilistyczny model niepewności i funkcje użyteczności 115
- 6. Paradoksy racjonalności i alternatywne modele podejmowania decyzji oraz niepewności 135

III. Optymalizacja wektorowa a wspomaganie decyzji

- 7. Podstawowe pojęcia i warunki optymalizacji wektorowej 157
- 8. Różne podejścia do optymalizacji wektorowej i klasy funkcji skalaryzujących 181
- 9. Metody punktu odniesienia 195
- 10. Systemy wspomaganie decyzji oparte na metodach punktu odniesienia 213

IV. Teoria gier a wspomaganie decyzji

- 11. Podstawy teorii gier 245
- 12. Zastosowania i modyfikacje teorii gier 263
- 13. Rozwiązania kooperatywne w teorii gier 287

V. Wspomaganie decyzji grupowych

- 14. Techniki podziału zasobów oraz kosztów 303
- 15. Techniki głosowania oraz techniki rankingu 317
- 16. Indeks 353