

ПИТАННЯ ДО ЗАЛІКУ

1. Загальна класифікація задач прийняття рішень та методів рішення.
2. Критерій Гермейєра і умови його застосування.
3. Критерій Севіджа та умови його використання.
4. Критерій Ходжа-Лемана та умови його використання.
5. Критерій Гурвіца та умови його використання.
6. Критерій мінімакса та умови його використання.
7. Критерій Байєса-Лапласа та умови його використання.
8. Критерій Байєса-Лапласа (мінімакса) та умови його використання.
9. Критерій Байєса-Лапласа (Севіджа) та умови його використання.
10. Зв'язки між критеріями прийняття рішень в умовах невизначеності та ризику.
11. Класифікація задач прийняття рішень в умовах невизначеності та ризику.
12. Формування оціночної функції, що характеризує песимістичну позицію, позицію нейтралітету, позицію компромісу між оптимістичним та песимістичним підходами особи, що приймає рішення.
13. Методологічні основи теорії прийняття рішень.
14. Основні поняття теорії прийняття рішень та схема процесу прийняття рішень.
15. Загальна постановка однокритерійних задач прийняття рішень.
16. Предмет та задачі теорії ігор. Класифікація задач теорії ігор.
17. Парна гра з нульовою сумою. Математична постановка парної гри з нульовою сумою.
18. Визначення ціни матричної гри двох осіб в чистих стратегіях.
19. Визначення ціни матричної гри двох осіб в змішаних стратегіях.
20. Строго детермінована гра, визначення та властивості.
21. Визначення строго детермінованої та безобідної гри.
22. Не строго детермінована гра з матрицею (2×2) , визначення та властивості матриці.
23. Рішення гри з матрицею (2×2) в змішаних стратегіях.
24. Основні причини, що викликають невизначеність результату гри.
25. Визначення основних математичних моделей конфлікту.
26. Методи рішення кінцевих ігор.
27. Чисельний метод рішення ігор – метод Брауна-Робінсон.
28. Графоаналітичний метод рішення ігор, умови застосування.
29. Принцип домінування в теорії ігор.
30. Принцип мінімакса в теорії ігор.
31. Рішення кінцевої гри в змішаних стратегіях.
32. Критерій оптимальності рішення в змішаних стратегіях, доказ теореми.
33. Афінне перетворення матриці гри та властивості ціни гри.
34. Проблеми експертного оцінювання та види експертиз.
35. Загальні методи експертного оцінювання.
36. Методи експертного оцінювання для розв'язання задач прийняття рішень.
37. Методи обробки експертної інформації