

Obsah

Úvodem.....	5
1. Model systémové dynamiky.....	7
1.1 Systémová dynamika	7
1.2 Model systémové dynamiky.....	7
1.3 Etapy tvorby modelu.....	9
1.4 Otázky k zamyšlení.....	10
1.5 Případové studie modelů.....	11
1.5.1 Occamova břitva.....	11
1.5.2 Model cash flow.....	13
1.5.3 Dynamizace projektového managementu.....	14
1.5.4 Modelování tvrdých a měkkých systémů.....	16
1.5.5 Beer game.....	17
2. Vývojové prostředí.....	18
2.1 Softwarové nástroje.....	18
2.2 Powersim.....	18
2.3 Powersim Constructor x Powersim Studio.....	21
2.4 Vensim.....	25
3. Příčinný smyčkový diagram.....	31
3.1 Jednoduché a zpětnovazební vztahy.....	31
3.2 Typy zpětnovazebních smyček.....	32
3.3 Vzorová chování.....	34
3.4 Případové studie příčinných smyčkových diagramů.....	36
3.4.1 Lidské zdroje v oblasti ICT.....	36
3.4.2 Životní cyklus produktu.....	37
3.4.3 Řízení projektů.....	38
4. Model stavů a toků.....	40
4.1 Stavy a toky.....	40
4.2 Stavební bloky diagramu stavů a toků v prostředí Powersim.....	41
4.3 Simulace.....	59
4.4 Otázky a odpovědi.....	62
4.5 Data.....	63
4.6 Tvorba diagramu v prostředí Vensim.....	64
4.7 Případové studie modelů stavů a toků.....	65
4.7.1 Model populace.....	65

4.7.2 Model zákazníci.....	68
4.7.3 Model dynamického projektového řízení.....	72
4.7.4. Model řízení zásob.....	73
4.7.5 Rozšířený model řízení zásob.....	89
4.7.4. Model řízení zásob v software Vensim.....	96
4.7.7 Dynamický Balanced Scorecard.....	107
4.7.8 Řetězec stárnutí.....	110
4.8 Grafická integrace.....	111
5. Přeměna modelu na byznys simulátor.....	113
5.1 Byznys simulátor.....	113
5.2 Globální architektura s aplikacemi byznys simulátorů.....	116
5.3 Zkušenostní učení.....	117
5.4 Případové studie byznys simulátorů.....	119
5.4.1 Manažerský simulátor marketingu organizace.....	118
5.4.2 Manažerský panel pro řízení zásob.....	123
5.4.3 Dynamický projektový management.....	134
5.4.4 Byznys simulátor pro Assessment centre.....	135
5.4.6 Byznys simulátor pro Development centre	135
5.4.6 Napojení simulace na firemní IS.....	136
5.4.7 Transformace byznys simulátoru na síťovou hru.....	137
5.4.8 Podpora rozhodování.....	140
Pojmy.....	141
Závěr.....	145
Literatura.....	147