

Nowe potencjalne zastosowania programowania interaktywnego opartego o poziomy aspiracji – przypadek strategii czystych i mieszanych

Helena Gaspars- Wieloch

Programowanie interaktywne z poziomami aspiracji to znana metoda stosowana w optymalizacji wielocelowej w warunkach pewności. Odkryte ostatnio analogie pomiędzy programowaniem wielokryterialnym z deterministycznymi parametrami (M-DMC, ang. multi-criteria decision making under certainty) a jednokryterialnym programowaniem z parametrami niedeterministycznymi (1-DMU, ang. one-criterion decision making under uncertainty) umożliwiają wykorzystanie programowania interaktywnego w ramach 1-DMU, czyli podejmowania decyzji jednokryterialnych w warunkach niepewności. Rozszerzenie obszaru zastosowań programowania interaktywnego jest możliwe zarówno w przypadku poszukiwania strategii czystej, jak i w przypadku ustalania strategii mieszanej. Do zalet zaproponowanego podejścia zaliczyć można:

- możliwość sekwencyjnej analizy poszczególnych scenariuszy,
- możliwość jego wykorzystania w przypadku częściowo znanych prawdopodobieństw
- możliwość zastosowania procedury zarówno przez decydentów o skrajnych skłonnościach, jak i przez decydentów o umiarkowanym temperamencie.