

30.

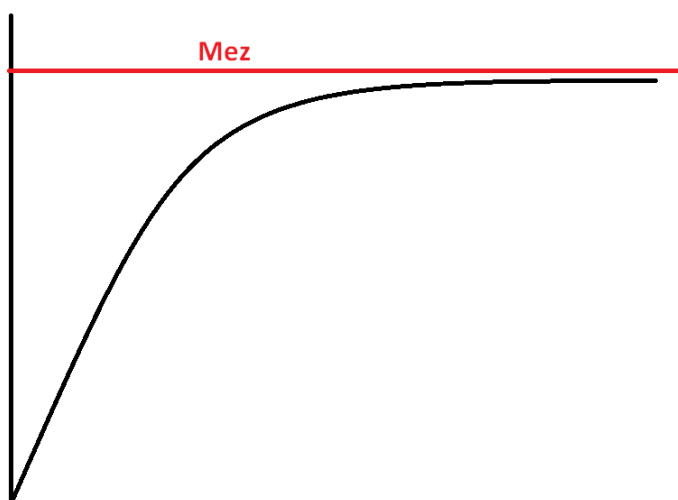
Archetypy – uveďte příklad a příklad využití minimálně 5 archetypů. Na grafech a příkladech vysvětlíte vynaložené „úsilí“ v závislosti na čase u jednotlivých archetypů.

Archetypy

- pravzory chování dynamických systémů
- pomáhají identifikovat vztahy v celku
- slouží k :
 - diagnostice toho co se stalo
 - plánování a rozhodnutí o budoucím stavu
- některé archetypy jsou postaveny na jednodušším principu dědičnosti

Meze růstu

- žádný růst nemůže trvat věčně s neomezenou posilující dynamikou
- exponenciální?
- příklad : výkon počítače, kulturisti



Přesun břemene

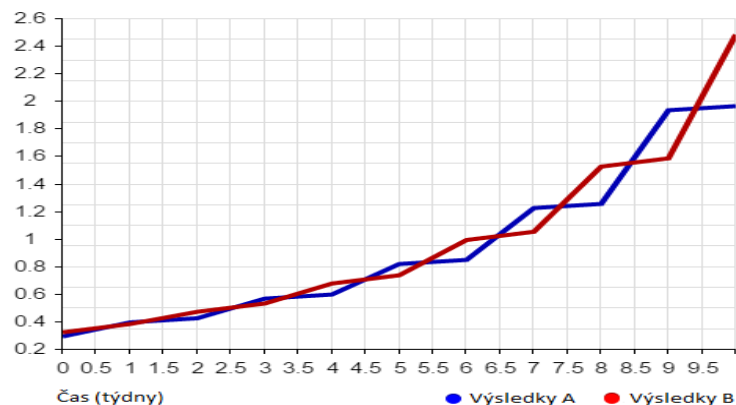
- je-li realizováno symptomatické řešení oproti fundamentálnímu (základnímu)
- levnější, okamžité uspokojení x prohlubování problému
- řešení symptomů místo základního problému

Eroze cílů

- je-li k dispozici omezené množství zdrojů, dochází ke snaze o snížení stanovených cílů
- je-li úkol těžší než se očekávalo, dojde ke snížení cíle spíše než k navýšení prostředků pro jeho dosažení (to samý jinými slovy)
- při nejlepším dochází ke stagnaci

Eskalace

- i konkurenti neustále zvyšují svou aktivitu
- např. A zvýší aktivitu -> B zvýší aktivitu-> A zvýší aktivitu-> B zvýší aktivitu atd...
- snaha o zlepšení
- po delší eskalaci má systém tendence kolabovat (sportovci)



Úspěch úspěšným

- je-li k dispozici více zdrojů, je pravděpodobnost většího úspěchu
- tzv. rozevírání nůžek
- ovlivnění výsledků důvěrou (volební průzkumy)

Tragédie společného

- sdílené zdroje nevedou ke sdílené odpovědnosti
- např. socialismus, služební auto, veřejné wc či pc
- neudržované zdroje časem degradují

Nápravy které selžou

- symptomatické řešení a jeho nezamýšlené důsledky
- ošulení; nechtěné následky

Náhodní protivníci

- vychází ze vztahu win-win
- ze spolupracovníka se stává konkurent
- vztah začíná ve spolupráci