

Федеральное государственное образовательное бюджетное  
учреждение высшего профессионального образования

**«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ»**

Кафедра «Менеджмент»

# Методы принятия управленческих решений

Подготовила: студентка гр. Э2-1  
Кузнецова Е.В.

Преподаватель: к.э.н. доцент  
Чемоданова О.Н.

# Методы принятия управленческих решений

- это конкретные способы, с помощью которых может быть решена проблема.



- 0 Метод математического анализа
- 0 Точка безубыточности
- 0 Теория игр
- 0 Теория очередей
- 0 Метод линейного программирования



# Метод математического моделирования

Применение математических методов и ЭВМ в анализе хозяйственной деятельности в принятии управленческих решений требует:

- 0 системного подхода к изучению проблемы и учета всего множества существенных взаимосвязей между различными сторонами деятельности предприятия;
- 0 разработки научных классификаций задач экономического анализа и экономико-математических методов их решения;
- 0 совершенствования системы экономической информации о работе предприятия

# Точка безубыточности

*- минимальный объём производства и реализации продукции, при котором расходы будут компенсированы доходами, а при производстве и реализации каждой последующей единицы продукции предприятие начинает получать прибыль.*

Общая сумма затрат  
или выручки в  
денежных единицах



Точка безубыточности в  
единицах продукции

$$BEP = \frac{TFC}{C} = \frac{TFC}{P - VC}$$

Точка безубыточности в  
денежном выражении

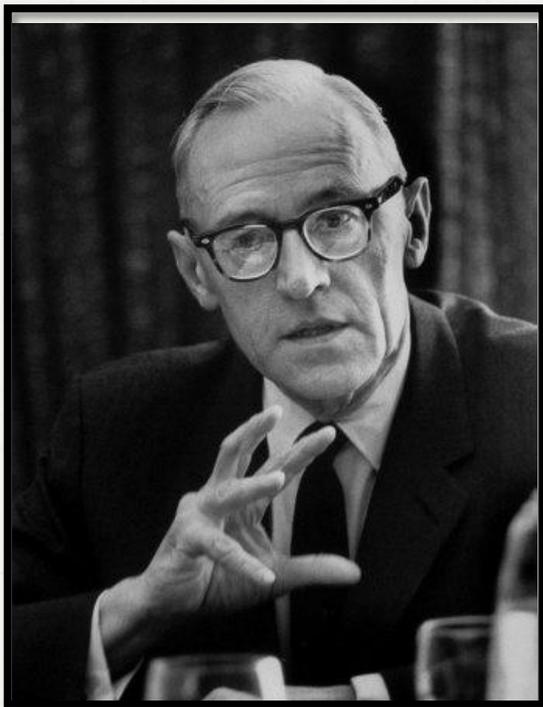
$$BEP = \frac{TFC}{\frac{C}{P}} = \frac{TFC}{\frac{(P-VC)}{P}}$$

BEP (break-even point) — точка безубыточности,  
TFC (total fixed costs) — величина постоянных издержек,  
VC (unit variable cost) — величина переменных издержек на единицу продукции,

P (unit sale price) — стоимость единицы продукции (реализация),

C (unit contribution margin) — прибыль с единицы продукции без учёта доли постоянных издержек (разница между стоимостью продукции (P) и переменными издержками на единицу продукции (VC)).

# Теория игр



Оскар Morgenштерн



Джон фон Нейман

*1944 год «Теория игр и экономическое поведение»*

# Теория игр

- метод моделирования оценки воздействия принятого решения на конкурентов.

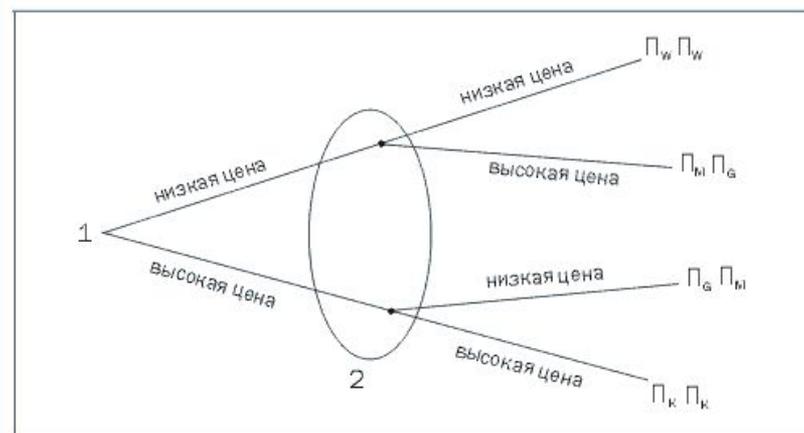
Теория игр полезна, когда требуется определить наиболее важные и требующие учета факторы в ситуации принятия решений в условиях конкурентной борьбы.

# Основные положения теории игр:

- 0 Выявление участников
- 0 «Построение» ходов и этапов игры
- 0 Определение стратегии игрока

1 \ 2	Низкая цена	Высокая цена
Низкая цена	$\Pi_w$	$\Pi_в$
Высокая цена	$\Pi_м$	$\Pi_к$

**Рис. 1а. Нормальная форма игры**



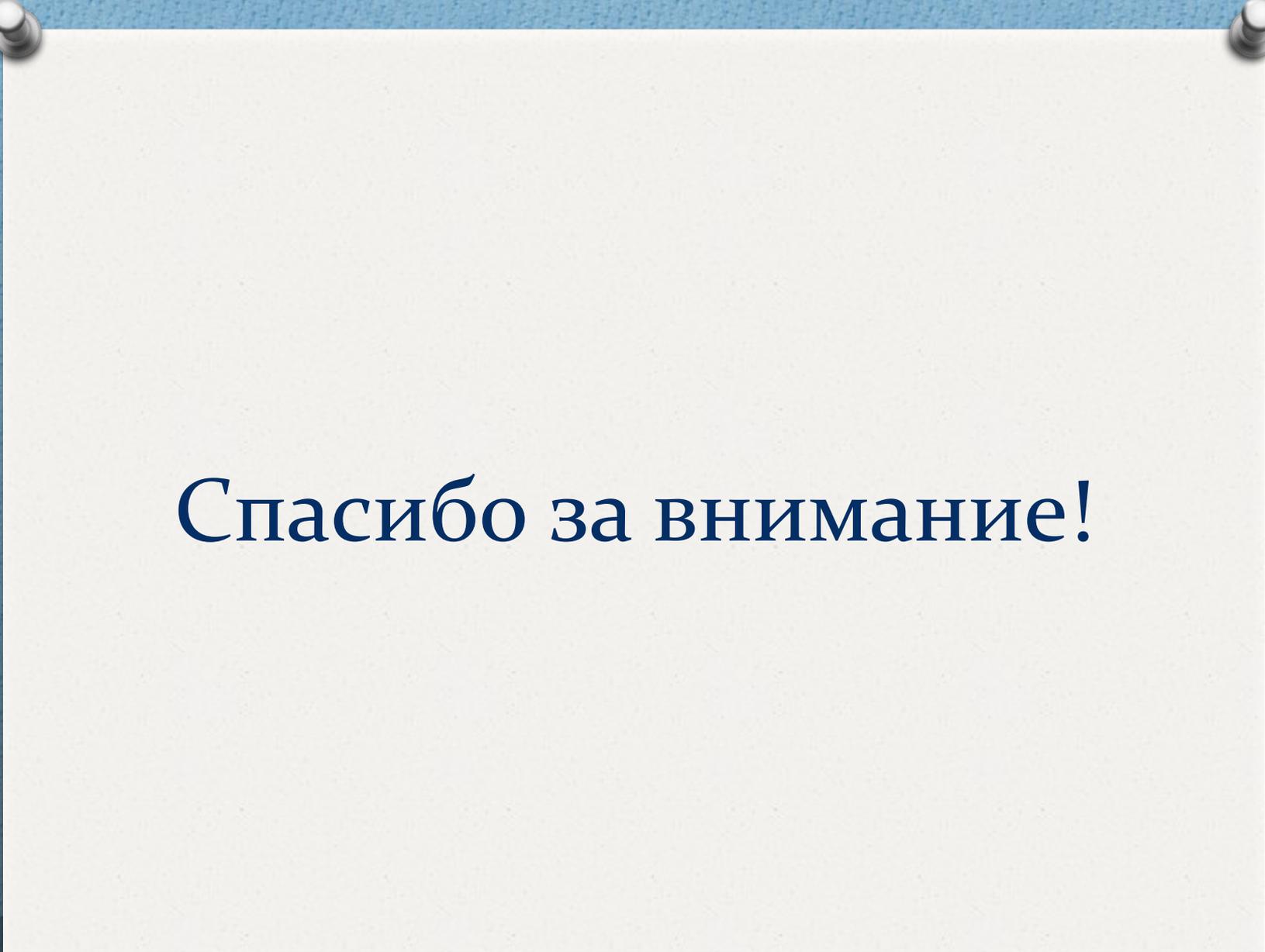
**Рис. 1б. Развернутая форма игры**

## Проблемы практического применения в управлении:

- 0 Неясное представление участников об игре
- 0 Теорию игр трудно применять при множестве ситуаций равновесия
- 0 Если ситуация принятия стратегических решений очень сложна, то игроки часто не могут выбрать лучшие для себя варианты

# Метод линейного программирования

- Методы линейного программирования (МЛП) используют при принятии решений о распределении ограниченных ресурсов для выпуска нескольких конкурирующих видов продукции.



**Спасибо за внимание!**