

## عنوان مقاله:

الگوهای تصمیم گیری و تکنیکهای پرکاربرد در بازی جنگ هوشمند

## محل انتشار:

اولین همایش ملی فرماندهی و مدیریت در جنگ های آینده (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 24

## نویسنده:

حسین فرجی - دانشکده مهندسی و پرواز دانشگاه افسری امام علی (ع)

## خلاصه مقاله:

یکی از روش هایی که به منظور آماده سازی و افزایش توان مندی فرماندهان نظامی در حوزه تصمیم سازی، تصمیم گیری و بازخورد گرفتن از تصمیم ها در دانشگاه ها، پژوهش کده ها و یا مراکز آموزش نظامی مورد استفاده قرار می گیرد، روش بازی جنگ یا شبیه سازی موقعیت می باشد. هدف از این تحقیق تبیین انواع الگوها و روش هایی است که فرماندهان به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه در هنگام بازی جنگ جهت تصمیم گیری از آن استفاده می کنند. پژوهش حاضر، یک تحقیق کاربردی بوده که از دستاوردهای آن می توان در طرح ریزی و برنامه ریزی های آتی در مراکز طراحی، اجرا و آموزش بازی جنگ استفاده نمود. ساختار مقاله پیش رو مروری بوده و گردآوری داده ها به روش میدانی و کتابخانه ای انجام گرفته است. نتیجه تحقیق انواع الگوها و مدل های تصمیم گیری در بازی جنگ را مشخص کرده و به برنامه ریزان طراحی، اجرا و آموزش بازی های جنگ کمک می کند تا با شناخت الگوهای تصمیم گیری، در جهت بهبود این توانمندی فرماندهان راه کارهای درخور ارائه نمایند.

## کلمات کلیدی:

شبیه سازی، بازی جنگ، یادگیری ماشین، الگو، تصمیم گیری، مجازی سازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1902102>

