

# DOKTORANDSKÉ DNY 2009

Pátek 13. listopadu 2009

	Sekce A – 112	Sekce B – 212	Sekce C – 211
13:30–14:00	Zahájení a kafičko – 214 (studovna)		
14:00–14:20	František Jahoda <i>Vztažení provenance pro ontologii k signatuře</i>	Dieu Hung Hoang <i>Numerical Simulation of Spiral Growth by Phase-Field Method</i>	Petr Siegl <i>PT-symmetric models in curved manifolds</i>
14:25–14:45	Pavel Bažant <i>Nová metoda korekce chyb v kvantové paměti</i>	Ľuboš Bednárík <i>Paralelní algoritmy pro numerické řešení hydrodynamiky laserového plazmatu</i>	Ivo Petr <i>Poisson-Lieova T-pluralita a přihlížející proměnné</i>
14:50–15:10	David Štefka <i>Vyhodnocování měr konfidence v dynamických systémech klasifikátorů</i>	Pavel Beneš <i>Transport of Colloids through Porous Media</i>	Miroslav Turek <i>Sigma modely na zakřiveném pozadí</i>
15:10–15:30	Kafičko – 214 (studovna)		
15:30–15:50	Michal Zerola <i>Efficient Scheduling of Data Transfers in Distributed Environment</i>	Petr Pauš <i>Discrete Dislocation Dynamics</i>	Vojtěch Štěpán <i>PLT-Dualita a supervariety</i>
15:55–16:15	Jan Zeman <i>A New Approach to Estimating the Bellman Function</i>	Radek Hofman <i>Exploitation of Particle Filter in Early Phase of a Reactor Accident</i>	Tomáš Kalvoda <i>Resonant Cyclotron Acceleration</i>

# DOKTORANDSKÉ DNY 2009

Pátek 20. listopadu 2009

	Sekce A – 112	Sekce B – 212
13:30–14:00	Zahájení a kafičko – 214 (studovna)	
14:00–14:20	Karel Macek <i>Multi-Agent Exploitation in a Discrete Dynamic Environment</i>	Radek Fučík <i>Numerical Simulation of Dynamic Capillary Pressure</i>
14:25–14:45	Václav Kratochvíl <i>Different Approaches of Study Direct Equivalence Characterization</i>	Pavel Strachota <i>MEGIDDO: MR-DTI Visualization Algorithm</i>
14:50–15:10	Karel Klouda <i>Non-standard Representations of <math>p</math>-adic Numbers</i>	Jan Mach <i>Quantitative Analysis of Numerical Solution for the Gray-Scott Model</i>
15:10–15:30	Kafičko – 214 (studovna)	
15:30–15:50	Štěpán Starosta <i>Palindromes in Infinite Words</i>	Martin Hatka <i>Vizualizace BTF textur v Blenderu</i>