

# Beer Game

## 1 Déroulement du jeu

### 1.1 Description du jeu

La chaîne est constituée de 4 acteurs : Usine, Distributeur, Grossiste, Détaillant. Chaque acteur doit répondre à la demande de son unique client en se fournissant chez son unique fournisseur.

Les délais de transfert d'information sont de 2 périodes et les délais d'expédition sont de 2 périodes.

Les coûts de possession sont de 0,5€/unité/période et les coûts de pénurie de 1€/unité/période.

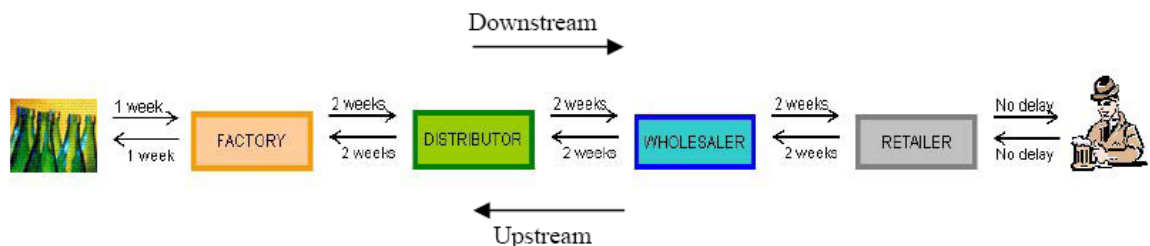
Chaque acteur doit minimiser ses coûts. Les coûts sont constitués de coûts de possession (pour chaque unité en stock en fin de période) et de coûts de pénurie (pour chaque demande non satisfaite en fin de période). La demande est maintenue tant qu'elle n'est pas satisfaite.

#### Remarque :

Le jeu est « amorcé » c'est-à-dire qu'il est en position d'équilibre avec des demandes placées de 4 unités et des expéditions en transit de 4 unités.

### 1.2 Fonctionnement de la plate-forme

1. Aller sur le site <http://scgames.bauer.uh.edu/>
2. Choisir « [Click here](#) if you want **to play the game** »
3. Choisir l'institution "EcoleCentraledaNantes"
4. Utiliser les informations personnelles pour vous connecter



- a. Cliquez sur votre place dans la chaîne
- b. Renseignez votre mot de passe

L'écran de jeu se découpe en 4 régions

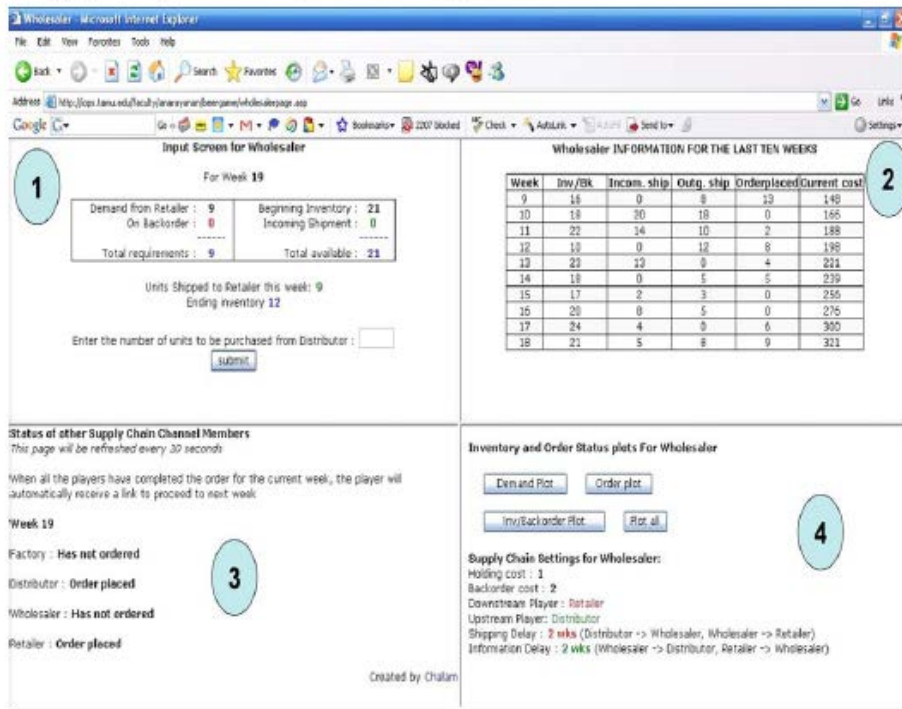
#### 1. "Demandes"

Cette section décrit la demande actuelle ainsi que les stocks actuels. Pour chaque acteur:

La demande est constituée de la demande de la période et des demandes non satisfaites des périodes précédentes (Total demand = Current demand + Backorder)

Les stocks sont constitués des stocks en début de période ainsi que des réceptions de la période (Available to ship in a week = Incoming shipment + on hand inventory)

Le calcul des envois (satisfaction de la demande est automatique), le joueur doit uniquement décider de sa commande à son fournisseur.



## 2. Information récapitulative

Cette section rappelle les informations des 10 dernières périodes : stocks/pénurie, réception, expédition, demande exprimée et coûts (en cumulatif).

## 3. Statuts des autres acteurs

Cette section indique le statut des autres acteurs, elle est rafraîchie toutes les 30 secondes. Lorsque tous les acteurs ont décidé de leur demande, un bouton apparaît qui permet d'expédier les produits.

## 4. Graphiques et paramètres

Des graphiques sont disponibles pour visualiser la demande, le stock/pénurie et les demandes. Les coûts sont également rappelés.

## 2 Compte rendu

Avant de commencer la simulation indiquez :

1. Votre stratégie au début du jeu
2. Les résultats que vous en attendez
3. Comment vous la mettez en œuvre

A l'issue de la séance, vous ferez un retour sur les performances obtenues et proposerez des stratégies que vous pensez plus efficaces.

Vous fournirez également votre estimation de la demande du client.