



Unidad Académica Multidisciplinaria Mante

Simulación

Docente:

Ingeniero Daniel López Piña

Alumnos:

Jesús Rafael Rubio Martínez

Zamittiz Camacho Irving Fernando

Edgar Santiago Badillo Navarro

Hernández De La Cruz Brandon

Guillermo Esquivel Rodríguez

Objetivo:

El objetivo de esta práctica es simular el proceso de atención en una tienda de abarrotes o bodega al menudeo utilizando el software de simulación Arena. Se busca modelar el flujo de clientes, el tiempo de llegada y el tiempo de servicio, con el fin de analizar métricas clave como:

El tiempo promedio que un cliente permanece en el sistema.

El número de clientes atendidos y en espera.

La utilización del recurso (empleado).

El tiempo promedio en cola.

Este ejemplo permite entender cómo funciona la simulación de procesos básicos en Arena y cómo se pueden interpretar los resultados para mejorar la eficiencia en un negocio.



