

Resultados del Método Simplex

Problema: **NoFactible**

Emily Sánchez
Viviana Vargas

Curso: Investigación de Operaciones
Semestre II: 2025

21 de noviembre de 2025

George Dantzig (1914-2005)
Creador del Método Simplex

Índice

1. El Algoritmo Simplex	3
1.1. Historia	3
1.2. Método de la Gran M	3
1.3. Propiedades Fundamentales	3
2. Formulación del Problema	3
2.1. Función Objetivo	3
2.2. Restricciones	4
2.3. Restricciones de No Negatividad	4
3. Método de Solución	4
3.1. Tabla Inicial del Método Simplex	4
4. Iteraciones del Método Simplex	4
4.1. Tabla Intermedia	4
4.2. Tabla Intermedia	5
4.3. Tabla Final - Solución Óptima	6
5. Resultados	6
5.1. Solución Encontrada	6
5.2. Explicación del Problema No Factible	6
6. Conclusión	7

1. El Algoritmo Simplex

1.1. Historia

El método Simplex fue desarrollado por George Dantzig en 1947 mientras trabajaba para la Fuerza Aérea de los Estados Unidos.

Es uno de los algoritmos más importantes en la historia de la optimización matemática y ha sido fundamental en el desarrollo de la programación lineal. Usa operaciones sobre matrices hasta encontrar la solución óptima o determinar que el problema no tiene solución. Parte de un vértice de la región factible y ”salta.” vértices adyacentes que mejoren lo encontrado hasta encontrar la condición de salida.

1.2. Método de la Gran M

El método de la Gran M se utiliza cuando el problema tiene restricciones de tipo \geq o $=$ que requieren variables artificiales. Se asigna un coeficiente M muy grande en la función objetivo para las variables artificiales, donde:

- Para **maximización**: M es negativo grande ($-M$)
- Para **minimización**: M es positivo grande ($+M$)
- El valor de M utilizado es: 1000000

Esto fuerza a las variables artificiales a salir de la base en la solución óptima.

1.3. Propiedades Fundamentales

- **Convergencia:** El algoritmo converge a la solución óptima en un número finito de pasos
- **Optimalidad:** Garantiza encontrar la solución óptima global para problemas convexos
- **Factibilidad:** Mantiene la factibilidad en cada iteración

2. Formulación del Problema

Problema: NoFactible

Tipo: Maximización

Número de variables: 2

Número de restricciones: 4

2.1. Función Objetivo

$$\text{Maximizar } Z = 3x_1 + 2x_2$$

2.2. Restricciones

$$\begin{cases} 0,0250x_1 + 0,0166x_2 \leq 1 \\ 0,0200x_1 + 0,0200x_2 \leq 1 \\ x_1 \geq 30 \\ x_2 \geq 20 \end{cases}$$

2.3. Restricciones de No Negatividad

$$x_1 \geq 0, \quad x_2 \geq 0$$

3. Método de Solución

Se utilizó el **método de la Gran M** debido a la presencia de restricciones de tipo \geq o $=$.

- Valor de M utilizado: **1000000**
- Se introdujeron variables artificiales para las restricciones relevantes
- El método garantiza encontrar una solución factible si existe

3.1. Tabla Inicial del Método Simplex

Variables básicas: s_1, s_2, a_1, a_2

Base	x_1	x_2	s_1	s_2	e_1	e_2	a_1	a_2	b
Z	-1,0M	-1,0M	0	0	M	M	-2M	-2M	-50M
s_1	0.0250	0.0166	1	0	0	0	0	0	1
s_2	0.0200	0.0200	0	1	0	0	0	0	1
a_1	1	0	0	0	-1	0	1	0	30
a_2	0	1	0	0	0	-1	0	1	20

Nota: Se utilizó el método de la Gran M con $M = 1000000$

Variables artificiales: a_1, a_2

4. Iteraciones del Método Simplex

4.1. Tabla Intermedia

Iteración: 1

Variables básicas: s_1, s_2, a_1, a_2

Variable que entra: ?

Cálculo de razones para seleccionar pivote:

- Fila 1: $\frac{1}{0,0250} = 40$
- Fila 2: $\frac{1}{0,0200} = 50$
- Fila 3: $\frac{30}{1} = 30$
- **Razón mínima:** 30 (Fila 3)

Base	x_1	x_2	s_1	s_2	e_1	e_2	a_1	a_2	b
Z	-1,0M	-1,0M	0	0	M	M	-2M	-2M	-50M
s_1	0,0250	0,0166	1	0	0	0	0	0	1
s_2	0,0200	0,0200	0	1	0	0	0	0	1
a_1	1	0	0	0	-1	0	1	0	30
a_2	0	1	0	0	0	-1	0	1	20

Significado de colores:

- ■ Variable que entra ■ Variable que sale

- ■ Elemento pivotе

4.2. Tabla Intermedia

Iteración: 2

Variables básicas: s_1, s_2, a_1, a_2

Variable que entra: x_1

Cálculo de razones para seleccionar pivote:

- Fila 1: $\frac{1}{0,0250} = 40$
- Fila 2: $\frac{1}{0,0200} = 50$
- Fila 3: $\frac{30}{1} = 30$
- **Razón mínima:** 30 (Fila 3)

Operación de pivote:

- **Variable que entra:** x_1
- **Variable que sale:** a_1
- **Elemento pivotе:** 1
- **Posición:** Fila 3, Columna 1

Base	x_1	x_2	s_1	s_2	e_1	e_2	a_1	a_2	b
Z	-1,0M	-1,0M	0	0	M	M	-2M	-2M	-50M
s_1	0.0250	0.0166	1	0	0	0	0	0	1
s_2	0.0200	0.0200	0	1	0	0	0	0	1
a_1	1	0	0	0	-1	0	1	0	30
a_2	0	1	0	0	0	-1	0	1	20

Significado de colores:

- Variable que entra ■ Variable que sale
- Elemento pivotante

4.3. Tabla Final - Solución Óptima

Variables básicas: x_2, s_2, x_1, a_2

Base	x_1	x_2	s_1	s_2	e_1	e_2	a_1	a_2	b
Z	0	0	60,2M	0	1,5M	M	-2,5M	-2M	-4,9M
x_2	0	1	60.2410	0	1.5060	0	-1.5060	0	15.0602
s_2	0	0	-1.2048	1	-0.0101	0	0.0101	0	0.0988
x_1	1	0	0	0	-1	0	1	0	30
a_2	0	0	-60.2410	0	-1.5060	-1	1.5060	1	4.9398

Solución:

$$\begin{aligned} x_1 &= 30 \\ x_2 &= 15,0602 \end{aligned}$$

Problema No Factible: No existe solución que satisfaga todas las restricciones.

5. Resultados

5.1. Solución Encontrada

5.2. Explicación del Problema No Factible

Un problema de programación lineal se considera **no factible** cuando no existe ninguna solución que satisfaga todas las restricciones simultáneamente.

Causas comunes:

- Restricciones contradictorias
- Región factible vacía
- Variables artificiales permanecen en la base con valor positivo

6. Conclusión

El problema es **no factible**.

No existe ninguna solución que satisfaga todas las restricciones simultáneamente.

Mensaje: El problema no tiene solución factible (variables artificiales en la base con valor positivo)

Recomendaciones:

- Revise las restricciones del problema.
- Puede haber conflictos entre las restricciones.