



## 11ª Aula - Pauta

- Lembrete – Estágio Supervisionado de Observação
- Exercício – Efeito Chicote na Logística



## Lembrete – Estágio Supervisionado de Observação





## Exercício – Efeito Chicote na Logística



## Objetivo

Simular o funcionamento de uma Cadeia de Suprimentos (*Supply Chain*)

Produto a ser transportado: fardos de garrafa de água mineral





## Visão Geral da Cadeia de Suprimentos



## Características Básicas de uma Cadeia de Suprimentos

- A água não vai direto da Fonte para os Consumidores, ela tem que passar por cada um dos elos da Cadeia de Suprimentos.
- O transporte de um elo para o outro nunca é imediato.
- No caso do nosso jogo, os fardos levam uma semana para serem transportados de um elo ao outro.



## Simulação do Funcionamento da Cadeia de Suprimentos

- Cada elo da Cadeia de Suprimentos possui um estoque, de forma que procura estar sempre preparado para atender às demandas de seu cliente.
- Normalmente há fardos sendo transportados de um elo para o outro, durante a semana que transcorre entre as duas Encomendas.
- No caso do nosso jogo, os fardos levam uma semana para serem transportados de um elo ao outro, ou seja, o tempo entre duas Encomendas.



## Simulação do Funcionamento da Cadeia de Suprimentos

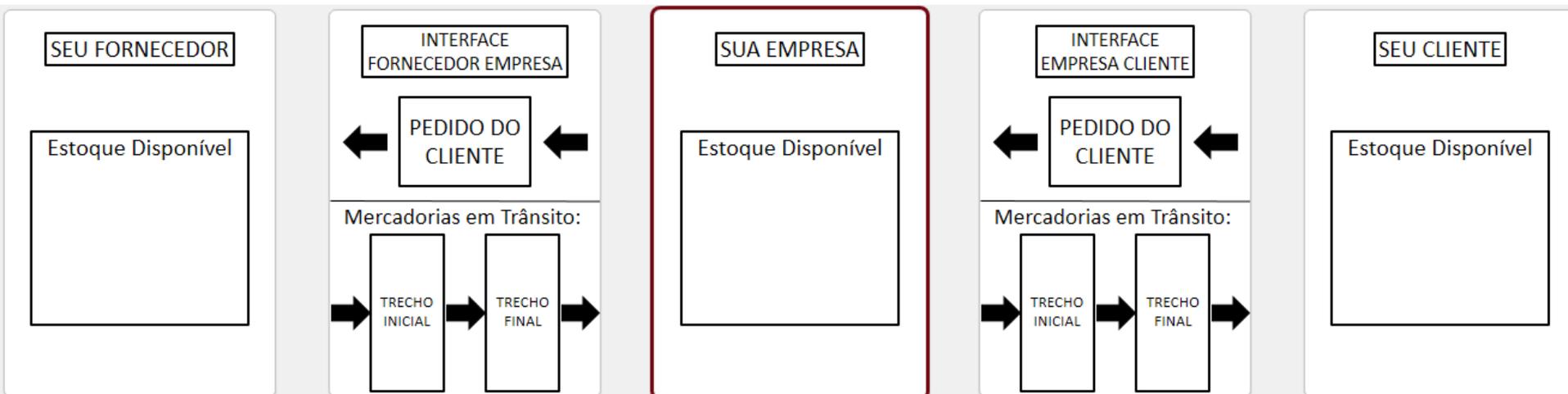
- O consumo semanal do público consumidor costuma ser de 10 fardos de água por semana. Por isso, no início do jogo há 10 fardos sendo transportados em cada elo da Cadeia.
- Estamos na iminência do aumento de um consumo de 10 para 15 fardos por semana. Por conta disso, cada elo possui em seu estoque 15 fardos, para estar preparado para atender ao aumento de Demanda.
- Entretanto não sabemos exatamente em que semana ocorrerá esse aumento de Demanda, nem quanto tempo durará esse aumento. Uma vez terminado esse aumento, o consumo volta ao normal de 10 fardos até o próximo ano.

## Simulação do Funcionamento da Cadeia de Suprimentos

- Logística custa caro, mas é possível reduzir os custos se conseguirmos manter os estoques em um nível que seja próximo do que é suficiente para suprir nossos clientes.
- No nosso jogo, cada fardo em estoque custa 1 Unidade Monetária por semana.
- Porém, deixar de atender completamente a um pedido custa ainda mais caro, 2 Unidades Monetárias por cada fardo que deixamos de entregar.
- Ou seja, toda empresa deve manter um estoque que não seja nem grande demais nem pequeno demais.

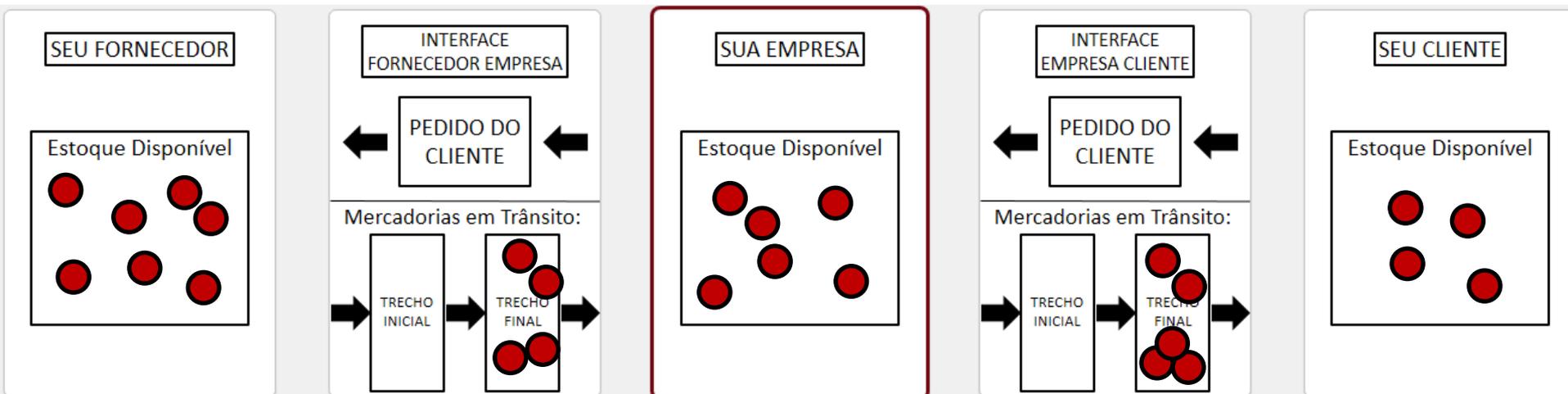
## Funcionamento do Jogo

- À exceção da Fonte de Água e do Público Consumidor, todos os participantes terão um Fornecedor e um Cliente.



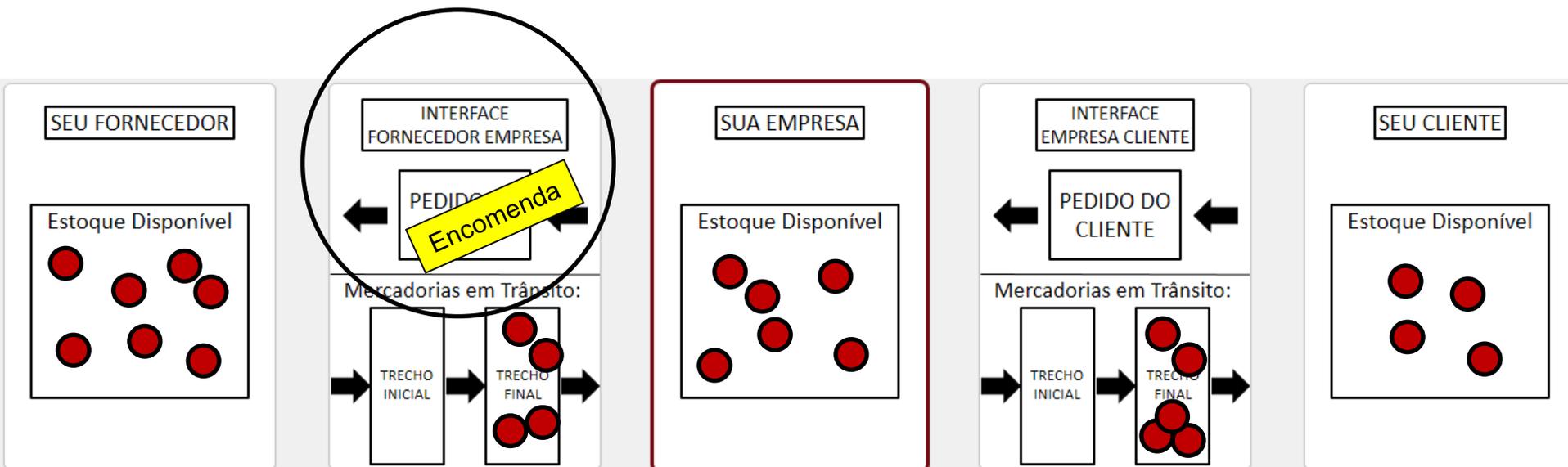
## Início de cada Jogada (cenário mais provável)

- Você, o seu Fornecedor e o seu Cliente terão fardos nos respectivos estoques
- Haverá fardos nos Trechos Finais de Transporte entre seu Fornecedor e você, e entre você e seu Cliente.



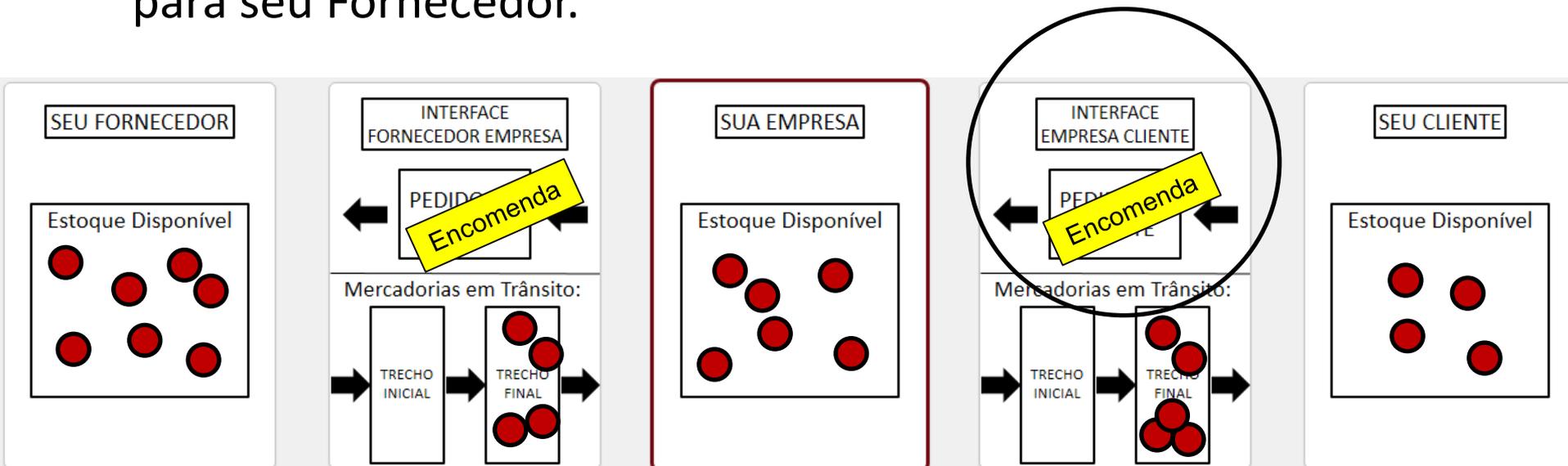
## 1º Passo na Jogada

- Você coloca o seu pedido para o Fornecedor, por escrito, indicando o número de Fardos que você quer receber na próxima semana em um Cartão de Encomenda.
- **Não converse nem com seu Fornecedor nem com seu Cliente!**



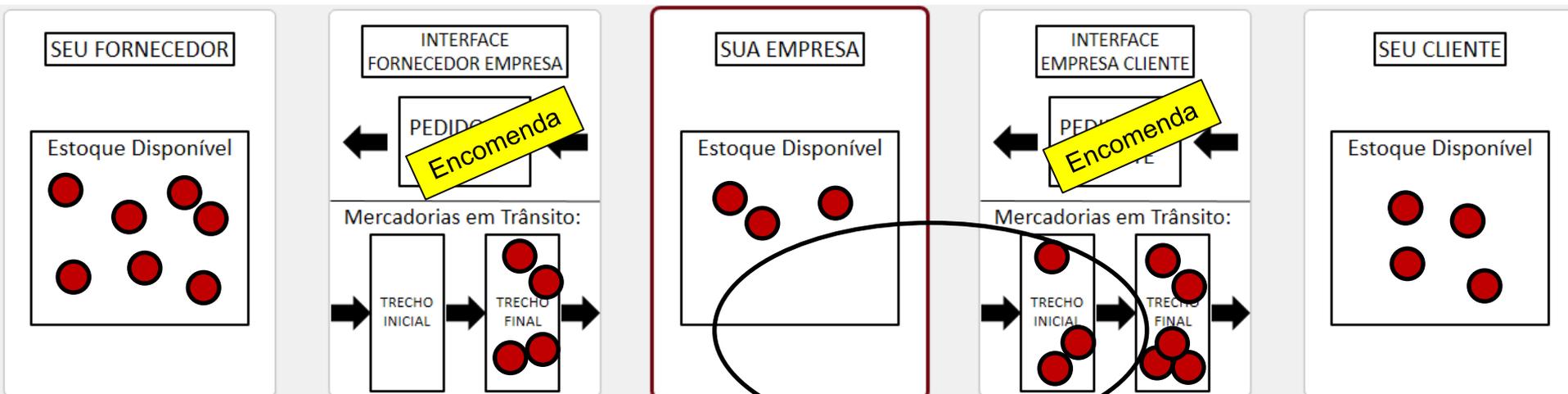
## 2º Passo na Jogada

- Após todos terem escrito suas Encomendas, você lê a Encomenda que seu Cliente colocou para você e o anota na sua Planilha.
- É importante que você não leia antes de colocar sua Encomenda para seu Fornecedor.



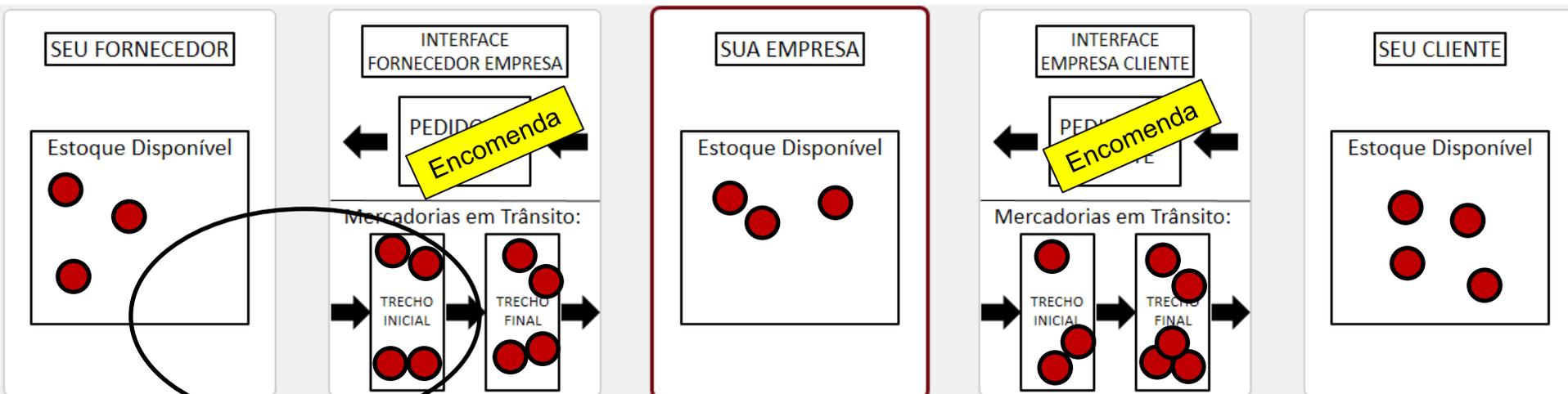
## 3º Passo na Jogada

- Você coloca os Fardos pedidos pelo seu Cliente no Trecho Inicial do Transporte entre você e seu Cliente.
- Se você não tiver Fardos suficientes em seu Estoque para atender ao pedido, você coloca no Trecho Inicial todos os que você tem e anota na Tabela quantos você não entregou.



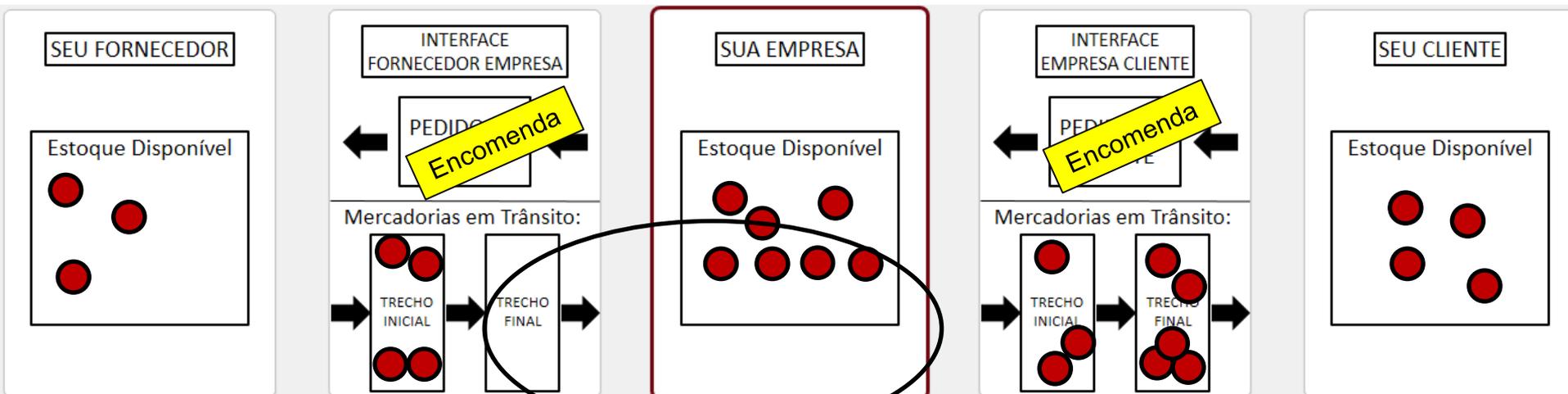
## 4º Passo na Jogada

- Aguardar todos os participantes colocarem os respectivos Fardos nos Trechos Iniciais entre eles e os respectivos Clientes.



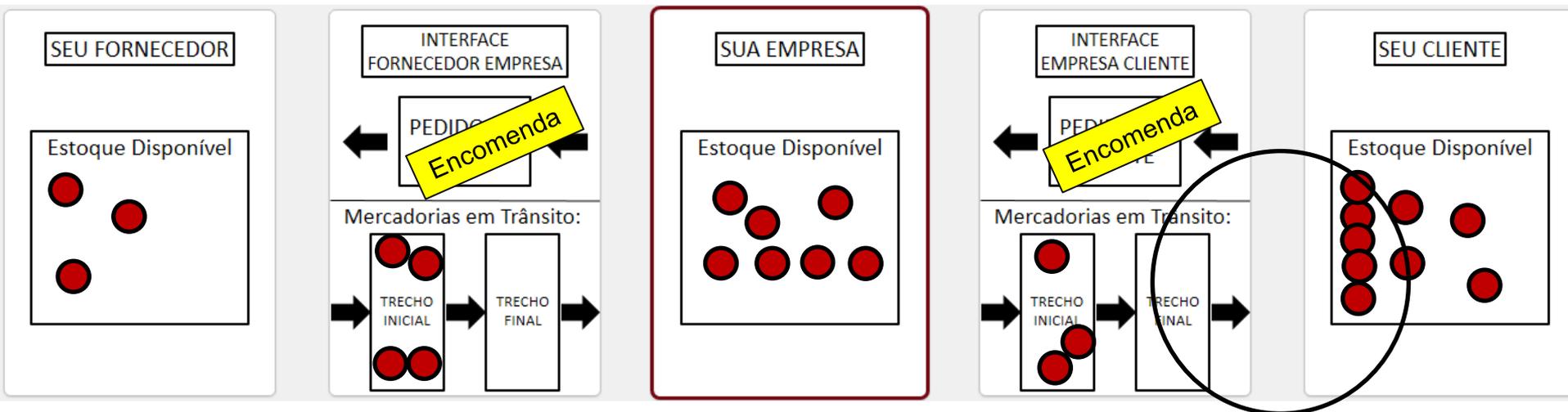
## 5º Passo na Jogada

- Colocar todos os Fardos que estão no Trecho Final do Transporte entre seu Fornecedor e você no seu Estoque.



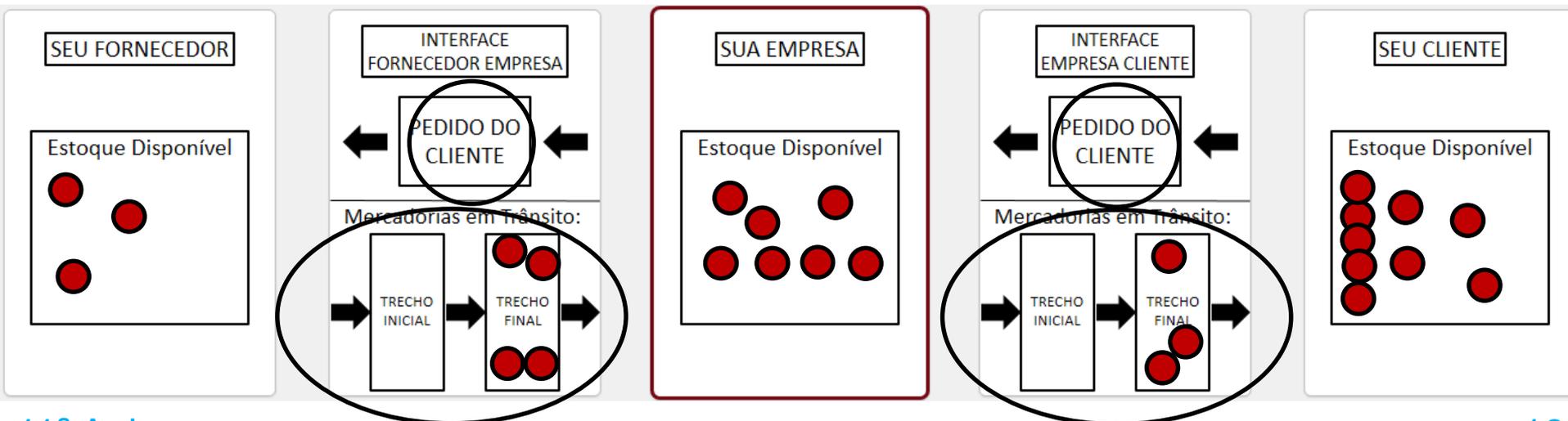
## 6º Passo na Jogada

- Aguardar todos os participantes colocarem em seus Estoques os Fardos que se encontram nos Trechos Finais do Transporte seus respectivos Fornecedores e eles.



## 7º Passo na Jogada

- Todos os participantes mudam os Fardos dos Trechos Iniciais para os Trechos Finais do Transporte e removem os Cartões de Encomenda do Tabuleiro.
- Todos os participantes anotam a quantidade de Fardos em seus Estoques e estão prontos para a próxima Jogada!



Sorteio da Função de cada um

Bom jogo!



Cena de “Caçadores da Arca Perdida” (EUA, 1981)



# Introdução à Economia e à Administração 2024



Próxima aula: 17 de maio!

