

e-Prelude.com

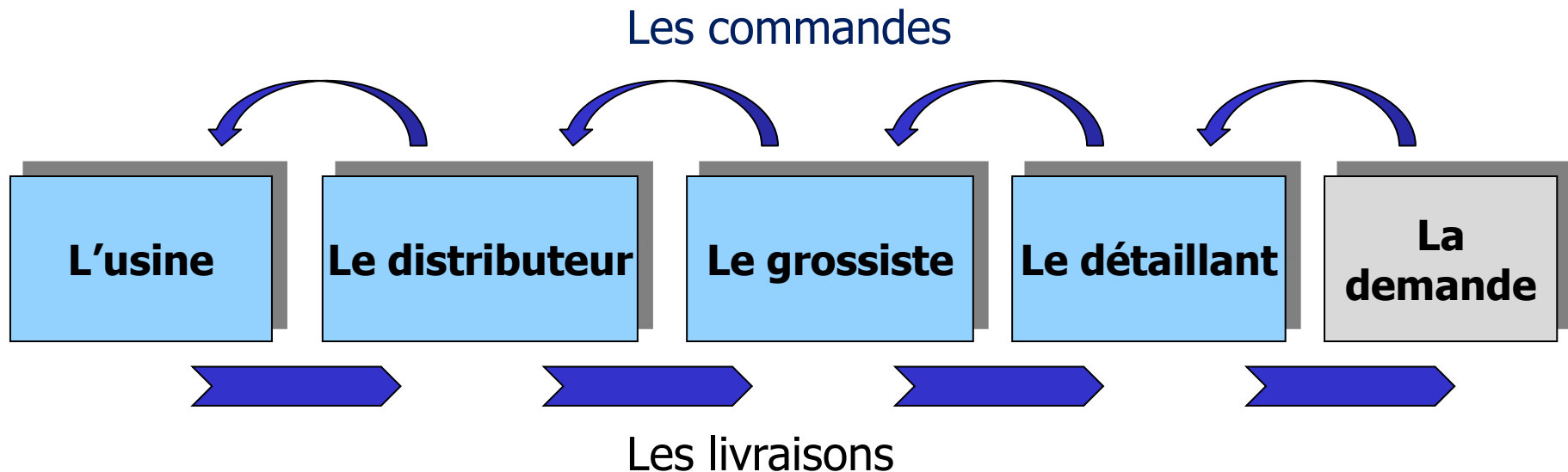
Le module BeerGame

Objet du module

- Ce module complémentaire permet de simuler très aisément le **Jeu de la bière**
- Il ne suppose **aucune connaissance préalable** du fonctionnement de l'ERP
- L'animateur n'a besoin d'aucun matériel particulier
- Il dispose d'un diaporama de présentation
- Il peut animer jusqu'à **4 « tables »** simultanément

La chaîne d'approvisionnement

- Un seul produit tout au long de la chaîne : le « pack de bières »
- Une chaîne comprend 4 étapes



*Chaque équipe est responsable d'une étape
Elle décide des commandes à passer à l'étape précédente*

Principe du jeu

- Chaque équipe tente de satisfaire la demande provenant du stade suivant de la chaîne
- Elle dispose d'un stock
- Elle doit le réapprovisionner en passant des commandes au stade précédent de la chaîne
- Le jeu se déroule sur un maximum de 50 périodes
- La demande pour le détaillant est générée par le système
- L'usine passe des commandes de matières à un fournisseur qui a une capacité illimitée

Inscription des participants

- L'animateur doit enregistrer dans une feuille Excel la liste des adresses mail et des noms de participants correspondant au nombre d'équipes à faire jouer x 4 et sélectionner la zone de la feuille puis la copier (**Ctrl C**)
- Il se connecte sur le cours puis clique sur le bouton **Participants** (en haut à droite de la page **Gestion des documents**)
- Sur la page **Gestion des participants**, cliquer sur le bouton à droite **Gérer les participants**
- Sur la fenêtre qui apparait, cliquer sur le bouton **Coller une liste Excel**
- Cliquer dans la cellule du coin supérieur gauche et coller la liste (**Ctrl V**)
- Cliquer sur le bouton **Vérifier** puis sur le bouton **OK**
 - Les participants sont enregistrés
- Revenir que la page **Gestion des participants** et cocher la case **Sélectionner tous** en haut à gauche
- Cliquer sur le bouton **Envoyer le code d'accès**
- Chacun des participants recevra le code dans sa messagerie qu'il doit récupérer. **Vérifier que les codes ont été bien reçus**

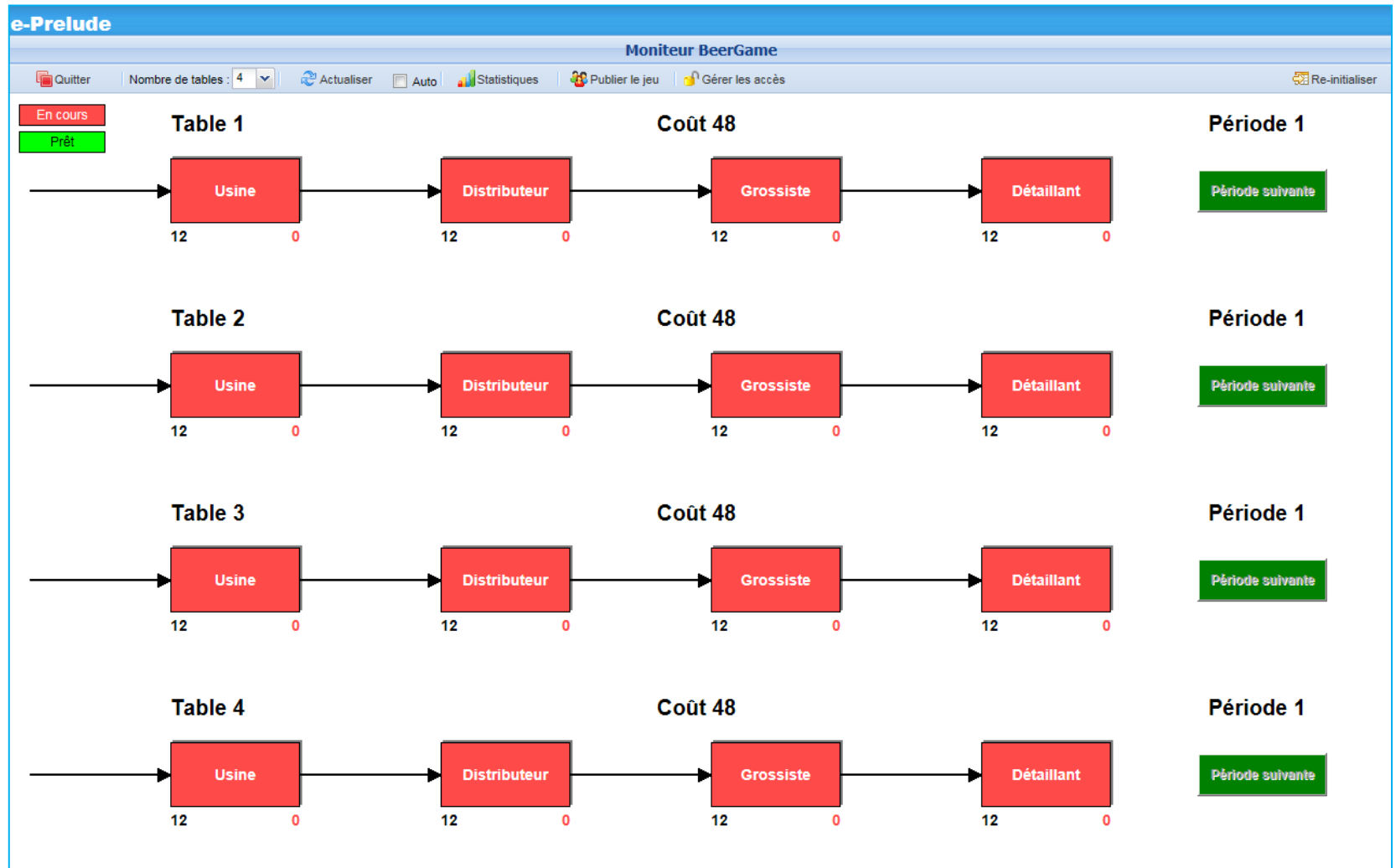
Ouverture du jeu

- L'animateur doit se connecter sur un cours
 - qui dispose de l'option Jeux en réseau
 - pour lequel le module Beergame a été activé



- Le module Beergame apparait dans la liste des répertoires
- Sélectionner ce module ; un fichier Beergame apparait dans la liste de droite
- Sélectionner ce fichier et cliquer sur le bouton Ouvrir
- Le « Moniteur Beergame » apparait

Le moniteur BeerGame



Préparation du jeu

- Sélectionner le nombre de tables désiré dans la barre de boutons supérieure
- Cliquer sur le bouton **Publier le jeu**
- Des sous-répertoires sont créés dans le répertoire Jeux en réseau

- BeerGame_Table_1
- BeerGame_Table_2
- ...



- Dans chaque sous-répertoire, 4 fichiers correspondant aux « entreprises » de la table :
 - Distributeur, Détaillant, Grossiste, Usine

Le moniteur BeerGame

- Lorsque l'on sélectionne l'un des sous-répertoires BeerGame, le bouton **Moniteur** apparaît dans la barre de boutons
- La fonction essentielle du moniteur est de **faire avancer les périodes de jeu** pour chaque table
- On ne peut passer à la période suivante que si toutes les équipes ont passé une commande et donc sont « prêtes »
- Lorsque toutes les entreprises apparaissent en **vert**, le bouton **Période suivante** de la table est activé

Affectation des équipes aux entreprises

- Il est souhaitable que chaque équipe comporte au moins 2 personnes et au maximum 4.
 - Ouvrir le nombre de tables nécessaires selon l'effectif du groupe
- Un participant par équipe doit être préalablement inscrit dans le cours
- L'animateur affecte les tables/équipes aux participants et désigne celui qui doit se connecter pour gérer l'entreprise

Présenter le jeu au moyen du contenu
BeerGame Animateur Partie 1
qui se trouve dans le Module BeerGame
(passer en mode Présentation et en mode Plein écran par F11)

Connexion des participants

- Demander à chaque participant responsable d'une équipe de se connecter au site
 - e-prelude.com/soft
- Il doit entrer son adresse e-mail et le code d'accès qui lui a été envoyé puis cliquer sur le bouton **Entrer**

The screenshot shows the 'e-Prelude' login interface. At the top, there is a navigation menu with items like 'Quitter', 'Administration', 'Technique', 'PIC', 'Commercial', 'Distribution', 'Planification', 'Achats', 'Logistique', 'Ordonnancement', 'Suivi', 'Contrôle de gestion', 'Comptes Tiers', and 'Comptabilité'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main content area is titled 'Login' and contains four panels:

- Choix de la langue**: A dropdown menu showing 'Langue : Français'.
- Choix du thème**: A dropdown menu showing 'Thème : Blue Theme'.
- Identifiez vous**: A form with three input fields: 'Entrez votre adresse e-mail : lma@lma-paris.fr', 'Entrez votre code d'accès : *****', and 'Code d'accès oublié ?'. There is a checked checkbox for 'Se souvenir de moi' and an 'Entrer' button.
- Instructions**: A text box containing instructions: 'Appuyer sur la touche F5 ou cliquer sur le bouton Actualiser du navigateur pour être sûr d'utiliser la dernière version du logiciel', 'Passer le navigateur en mode Plein Ecran au moyen de la touche F11', 'Ne pas utiliser les boutons Précédent et Suivant du navigateur', and 'Sortir proprement de l'application en revenant à cet écran par le bouton Quitter'.

A yellow callout box with the word 'Entrer' in bold black text points to the 'Entrer' button in the 'Identifiez vous' panel.

Connexion des participants

- Sur la page **Gestion des documents**, il sélectionne dans le répertoire **Jeux en réseau**, le sous-répertoire correspondant à sa « **table** » puis dans la liste de droite, **l'entreprise** qui lui est affectée et clique sur le bouton **Ouvrir**
- La page de travail de son équipe est affichée



A screenshot of a web application interface showing a table of documents. The table has columns for 'Document', 'Type', 'Taille', and 'Date'. The table is titled 'Jeux en réseau > BeerGame_Table_1'. The table contains four rows of data, each with a checkbox in the first column.

	Document	Type	Taille	Date
<input type="checkbox"/>	1 Distributeur	BeerGame	2 bytes	01/04/2016 - 08:46:35
<input type="checkbox"/>	2 Détaillant	BeerGame	8 bytes	30/03/2016 - 15:45:49
<input type="checkbox"/>	3 Grossiste	BeerGame	8 bytes	30/03/2016 - 15:45:49
<input type="checkbox"/>	4 Usine	BeerGame	4 bytes	30/03/2016 - 16:54:13

« Propriété » des entreprises

- **Objet** : éviter qu'un participant ne se connecte involontairement ou volontairement sur une entreprise d'un autre participant
- A la première connexion sur une entreprise non affectée, le participant devient « **propriétaire** » de l'entreprise. L'accès sera alors refusé à tous les autres participants
- On peut voir qui est le propriétaire de chaque entreprise en passant le curseur sur le nom de l'entreprise sur la liste des documents
- En cas d'erreur, l'animateur peut libérer une entreprise par la fonction **Gérer les accès du Moniteur BeerGame**
 - Cliquer sur la croix de la ligne ou des lignes à libérer
 - Valider par **OK**

La page Participant

e-Prelude BeerGame_Table_1 Grossiste Période 21

Quitter Cliquer sur le ? ci-dessus pour obtenir de l'aide

En cours

Prêt

```

graph LR
    A[Usine] --> B[Distributeur]
    B --> C[Grossiste]
    C --> D[Détaillant]
    
```

Stock initial : 0

Réceptions : 12

Retards : 0

Disponible : 12

En cours : 1

Retard de livraison : 0

Commande Client : 20

A servir : 20

Livraison : 12

Stock final : 0

Ruptures : 8

Nouvelle commande

Quantité commandée :

Historique

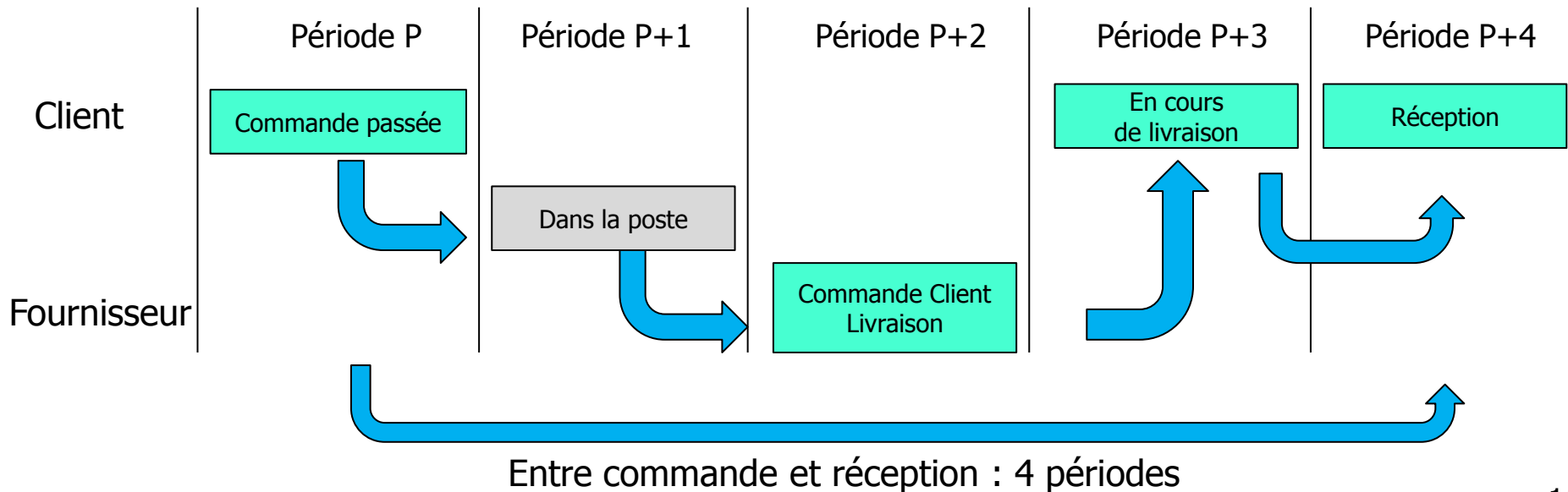
P.	Réceptions	En cours	Non reçu	Non livré	Comde reçue	Qté expédiée	Stock final	Rupture	Qté comman...	Coût	Cumul
1	4	4	0	0	4	4	12	0	4	12	12
2	4	4	0	0	4	4	12	0	8	12	24
3	4	4	0	0	4	4	12	0	10	12	36
4	4	0	0	0	6	4	0	2	20	4	40
5	0	0	0	0	2	0	0	2	60	4	44
6	0	0	2	0	4	0	0	4	10	8	52
7	0	0	4	0	20	0	0	20	150	40	92
8	0	12	0	0	10	0	0	10	0	20	112
9	12	10	10	0	8	8	4	0	2	4	116
10	10	19	0	0	0	0	14	0	1	14	130
11	19	0	0	0	0	0	33	0	5	33	163
12	0	2	0	0	20	0	0	20	32	40	203
13	2	1	20	0	20	2	0	18	100	36	239
14	1	5	18	0	20	1	0	19	1	38	277
15	5	32	0	0	12	5	0	7	0	14	291
16	32	100	7	0	12	12	20	0	12	20	311
17	100	1	0	0	8	8	92	0	12	92	403
18	1	0	0	0	20	1	0	19	1	38	441
19	0	12	19	0	40	0	0	40	1	80	521
20	12	12	40	0	40	12	0	28	1	56	577
21	12	1	0	0	20	12	0	8	0	16	593

Travail de chaque équipe à chaque période

- Examiner les informations présentées
 - Une aide en ligne est proposée
- Décider de la quantité à commander
- Entrer la quantité
- Cliquer sur **Valider** puis confirmer
 - Il n'est plus possible de changer d'avis
 - Le cadre **Nouvelle commande** est désactivé
- Patienter jusqu'à ce que toutes les équipes de la table soient prêtes
- L'animateur fait progresser le jeu d'une période
- Le cadre **Nouvelle commande** est activé

Comprendre les délais

- Une commande passée est reçue dans deux périodes plus tard par le stade fournisseur
- La quantité livrée dans une période passe en en cours de livraison du client la période suivante
- L'en cours de livraison est réceptionné la période suivante



Données initiales

- Chaque équipe dispose d'un stock initial de **12 unités**
- Elle reçoit dans chacune des quatre premières périodes des livraisons de **4 unités**
- Elle reçoit dans chacune des trois premières périodes des commandes à servir de **4 unités**
- Au départ, le stock final est donc de **12 unités** et il n'apparaît pas de rupture
- **Information à ne pas communiquer aux participants :**
 - La demande finale est de 4 pendant les 4 premières périodes
 - La demande finale est de 8 pendant toutes les périodes suivantes

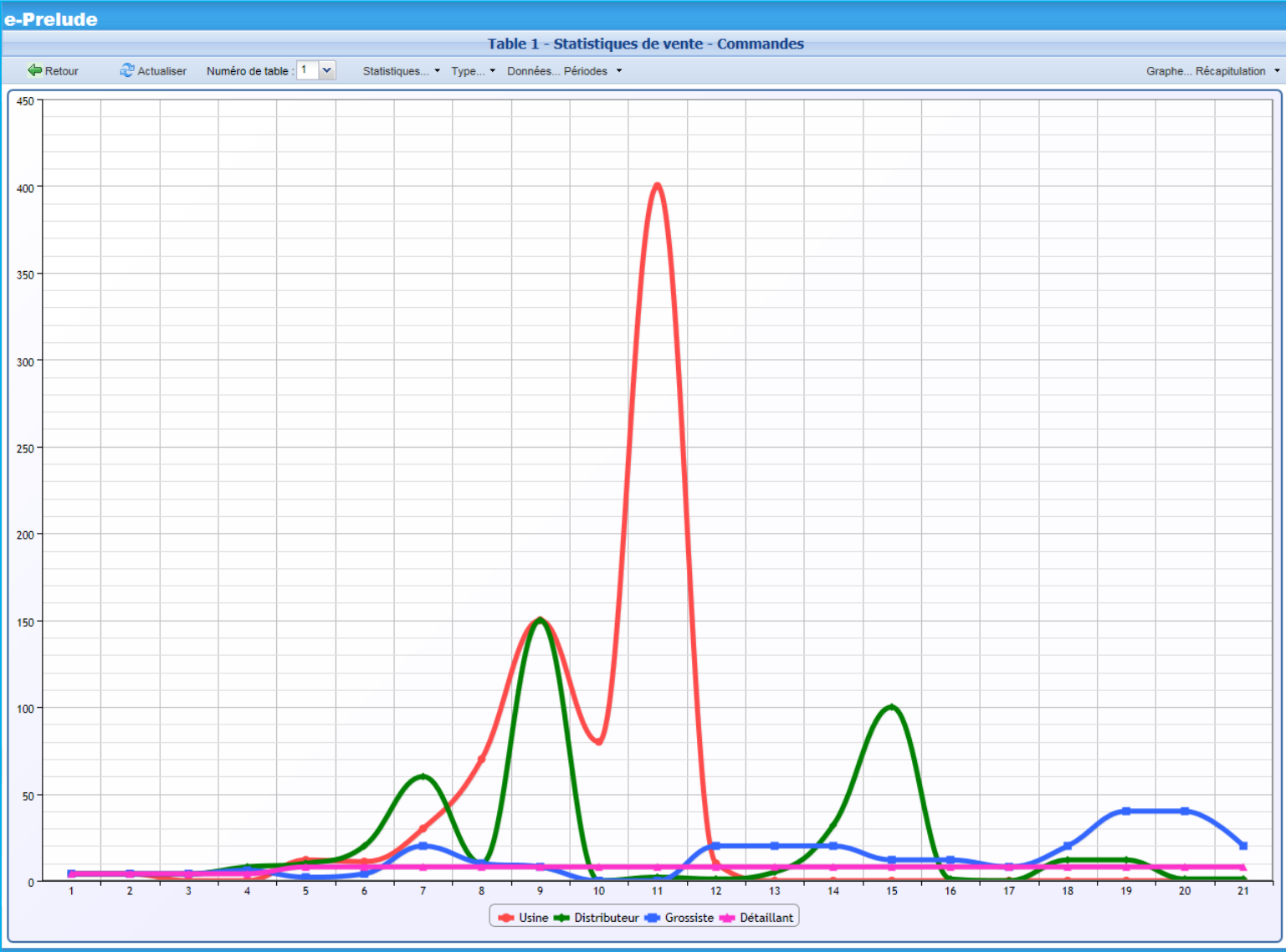
L'animateur pendant le jeu

- L'animateur doit laisser le **Moniteur BeerGame** ouvert
- Ne pas projeter le moniteur pendant le jeu
- Il surveille l'avancement de chaque équipe en cliquant sur le bouton **Actualiser**
- En cochant la case **Auto**, une actualisation automatique se produit toutes les 3 secondes
- Le coût total par équipe et par table est affiché
- Lorsque toutes les équipes d'une table sont prêtes, il doit cliquer sur le bouton **Période suivante**
- Les équipes peuvent alors passer une nouvelle commande
- Il est possible d'arrêter le jeu après une vingtaine de périodes ; c'est suffisant pour démontrer les fluctuations

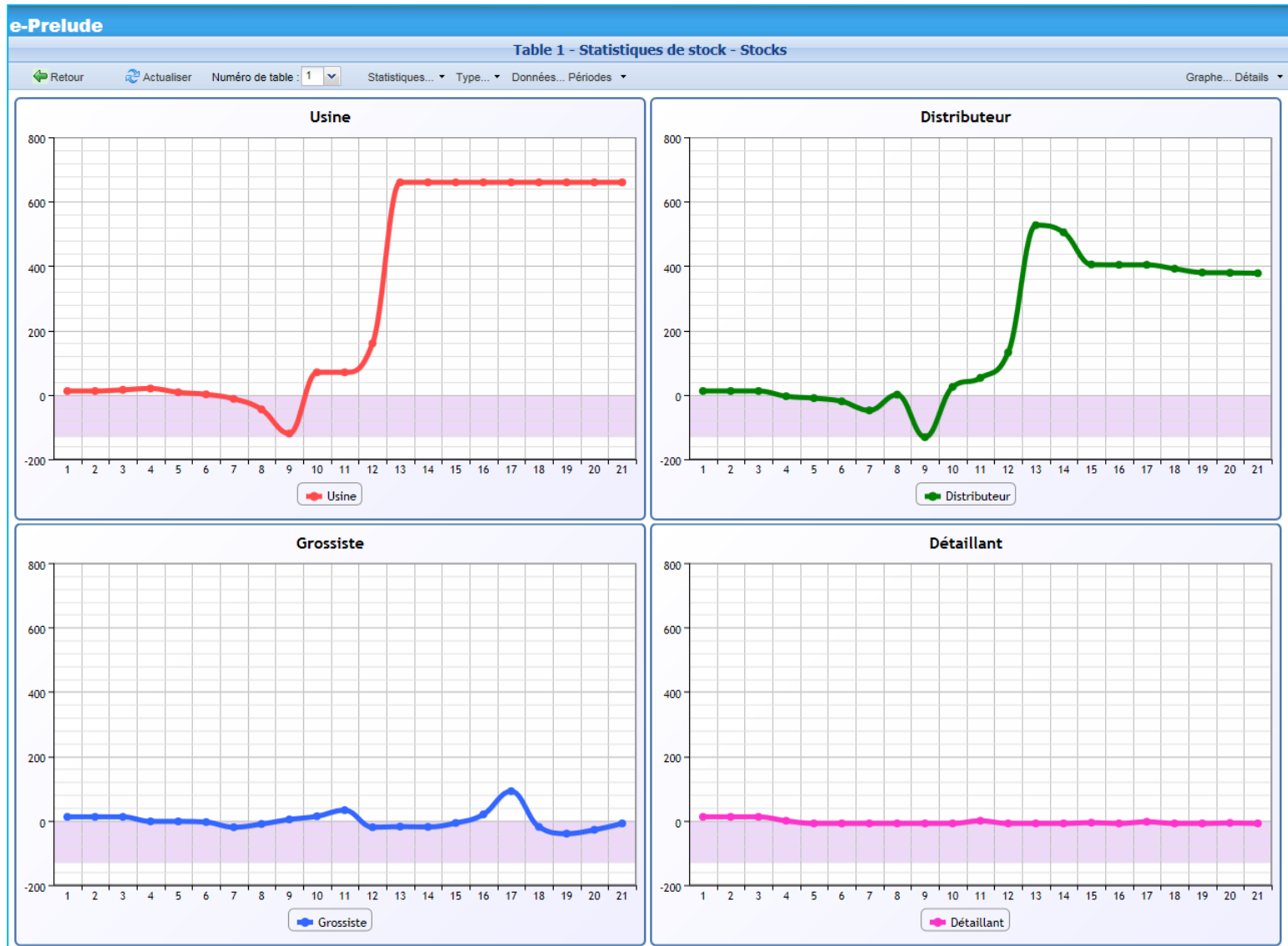
L'animateur à la fin du jeu

- Cliquer sur le bouton **Statistiques**
- L'animateur choisit dans la barre supérieure la **table** à afficher puis la **statistique** et le **type** à afficher
 - **Statistique de vente**
 - Commandes reçues, Livraisons, Retards
 - **Statistique d'achat**
 - Commandes passées, Réceptions, Retards
 - **Statistique de stock (et de rupture)**
- Les données peuvent être présentées par période ou en cumul
- On peut afficher un graphe superposés ou un graphe par équipe grâce au bouton de droite
- **Ces graphes doivent être projetés** pour supporter les commentaires sur le déroulement du jeu
- Cliquer sur le bouton **Retour** pour revenir au Moniteur BeerGame

Graphique superposé



Graphiques par entreprise



Debriefing du jeu

Présenter le debriefing au moyen du contenu
BeerGame Animateur Partie 2
qui se trouve dans le Module BeerGame
(passer en mode Présentation et en mode Plein écran par F11)

Réinitialisation du jeu

- L'animateur peut réinitialiser le jeu en cliquant de nouveau à partir du **module Beergame** dans la liste des répertoires
- Sélectionner le module ; un fichier **Beergame** apparaît dans la liste de droite ; sélectionner ce fichier et cliquer sur le bouton **Ouvrir**
- Le système informe que
« Ce document existe déjà. Voulez-vous le remplacer ? »
- Répondre **Oui**. Le jeu est réinitialisé