Jogo de Logística

Manual do Aplicador

Versão 2.0 - 1996

O Jogo de Logística foi elaborado de modo que qualquer pessoa conhecedora de micro-informática possa aplicá-lo. Para tanto, requer-se que o aplicador tenha também bons conhecimentos de Logística Empresarial, para que possa conduzir bem o jogo e elucidar quaisquer tipo de dúvidas a respeito dos conceitos envolvidos.

Os seguintes passos devem ser observados pelo responsável na aplicação do Jogo de Logística:

1. Assimilar completamente funcionamento do jogo, através de uma leitura atenta das regras. Sugere-se inclusive que elas sejam lidas várias vezes até que sejam dominadas com segurança.
2. Instalar o programa CALCULO.EXE, que processa as informações das equipes e fornece os resultados da rodada. Para tanto, rodar o programa SETUP.EXE que está no disco de instalação do programa CALCULO.
3. Testar a assimilação do modo como funciona o jogo através do uso do programa de entrada de dados e do programa de cálculo de resultados, preenchendo os diversos disquetes que representam as equipes com dados fictícios e verificando o comportamento do modelo que representa o mercado.
4. Preparar com antecedência o local de aplicação, através da instalação dos programas e do hardware necessário (computadores, impressora).
5. Dar os avisos necessários à turma que participará do jogo. Lembrar da importância da pontualidade na entrega das decisões e do trabalho coordenado entre os componentes das equipes.
6. O seguinte fluxograma de operações deve ser obedecido a cada rodada:
 - Distribuir os disquetes para as diversas equipes. Cada disquete deve conter o número correto da rodada e os avisos para a rodada que se inicia. Através de um editor de texto simples, deve-se verificar no arquivo JOGO.IDF a seguinte seqüência de dados: após a letra "J", a série do jogo, por exemplo "4". Tratar-se-á, neste caso da quarta aplicação do jogo de Logística. Após a letra "V", deve constar a versão do jogo, por exemplo "2" . Após a letra "E" deve constar o número correspondente à equipe, como por exemplo, a equipe B terá o número "2". Por fim, após a letra "R", o

número da rodada. Assim sendo. A equipe D, na rodada um deverá ter como conteúdo do arquivo JOGO.IDF, a seguinte seqüência: J4V2E4R1.

- Já o arquivo AVISO.TXT deverá conter o aviso correspondente a cada rodada, que deverá ser lido pela equipe participante antes de tomar as decisões da respectiva rodada. A seqüência de avisos está no disco do aplicador do jogo, com os nomes correspondendo às diferentes rodadas: AVISO1.TXT, AVISO2.TXT etc. A cada rodada, o programa de cálculo de resultados copiará automaticamente o arquivo AVISOX.TXT (onde X é o número da rodada) com o nome AVISO.TXT para o disquete de cada equipe participante.
- Uma vez recolhidos os disquetes de todas as equipes participantes, deve-se entrar no programa CALCULO.EXE. Assegure que o número indicado para a rodada está correto. A seguir proceda com a leitura dos disquetes, acionando o botão LER OS 4 DISQUETES, abaixo de onde está escrito GRUPO 1. Se houver dois grupos de quatro equipes cada uma, deve-se acionar também o botão correspondente ao GRUPO 2.
- Feita a leitura dos disquetes, acionar os botões CALCULAR RESULTADO, para o grupo 1; acionar o botão correspondente ao grupo 2 se for o caso.
- Para imprimir os relatórios, acione o botão IMPRIMIR RELATÓRIOS. Escolha o tipo de relatório (aviso, relatório semanal ou pesquisa de mercado) e imprima duas cópias de cada um.
- Os relatórios de pesquisa de mercado somente devem ser entregues às equipes que o solicitarem. Para verificar se determinada equipe fez o pedido ou não, observe qual frase consta no relatório de resultado da equipe: SOLICITOU PESQUISA DE MERCADO ou NÃO SOLICITOU PESQUISA DE MERCADO.

7. Durante a aplicação, e antes de entregar o resultado impresso de cada rodada, verificar o comportamento geral das equipes, tendo em vista eventuais erros

grosseiros que possam prejudicar o andamento do jogo de um modo global. Caso haja necessidade, chamar as equipes que cometeram estes erros para que possam corrigi-los a tempo de propiciar a continuação do jogo.

8. Aplicar punições necessárias para as equipes que estiverem atrapalhando o bom andamento do jogo, através da entrega atrasada das decisões ou que estejam utilizando de artifícios desleais para prejudicar outras equipes.
9. Tirar cópias impressas do resultado de cada equipe nas diversas rodadas, para que se possa fazer uma análise crítica do comportamento dos participantes ao longo do jogo. Convém fazer algumas anotações para dar dicas às equipes sobre como poderiam melhorar seu desempenho.
10. Após a última rodada, analisar junto aos participantes, o comportamento das equipes ao longo do jogo. Pode ser bastante útil que se utilize de um programa que mostre os gráficos das principais variáveis de decisão e de desempenho das equipes ao longo das rodadas, de modo a que as pessoas compreendam o que levou a um bom ou mau desempenho durante a partida. Utilize o programa EXCEL para visualizar os gráficos de desempenho das equipes que constam na planilha MODELO.XLS. Atualize a folha DADOS desta planilha copiando os valores do arquivo RESULT(N).PAS, que contém os dados da enésima rodada, como por exemplo RESULT7.PAS, com os resultados da sétima rodada.
11. Anotar as sugestões que forem feitas para a melhoria do jogo.