

# 啤酒游戏

## 课程大纲（1天、6H）

### 游戏介绍：

该游戏是生产与配销单一品牌啤酒的产销模拟系统中进行的。参加游戏的学员各自扮演不同的角色：零售商、批发商和制造商。他们只需每周做一个决定，那便是订购多少啤酒，唯一的目标是尽量扮演好自己的角色，使利润最大。三者间的联系知识由卡车司机通过一张纸上的核对数字（订货单、发货单）来沟通信息

### 游戏目的：

此游戏是在一出货时间延迟、资讯不足的产销模拟系统中进行的。在该游戏中，由于消费者需求的小幅变动，而通过整个系统的加乘作用将产生很大的危机，即首先是大量缺货，整个系统订单都不断增加，库存逐渐枯竭，欠货也不断增加，随后好不容易达到订货单大批交货，但新收到订货数量却开始骤降。

通过该游戏使学员们认识到以下几点：

- 1、时间滞延、资讯不足对产销系统的影响。
- 2、信息沟通、人际沟通的必要性。
- 3、扩大思考的范围，了解不同角色之间的互动关系，认识到成功的秘密
- 4、突破一定的习惯思维方式，以结构性或系统性的思考才能找到问题并有改善的可能
- 5、避免组织学习的智障

## 第一章 角色设置

- 1， 全班分为X组，每组7人
- 2， 每组选出1名同学，担任助教和监督员，负责协助老师，并负责适时发布一定的信息
- 3， 其余同学6人一组，并按照规定分工

## 第二章 时间安排

- 1， 角色分工
- 2， 发放道具

- 3, 明确角色任务
- 4, 运行模拟进行约 50 回合
- 5, 利润统计
- 6, 析探讨：小组反思、各组讨论发言

### 第参章 游戏程序

- 1, 角色分工
- 2, 分发道具
- 3, 明确各角色任务
- 4, 进行模拟：各角色分工详见角色资料卡
- 5, 游戏结束后，在存货量统计、订购量统计表上描出自己的图形；在啤酒游戏登记表上计算出自己的销量及利润情况
- 6, 以小组形式，沿着供应链分析探讨

### 第四章 操作流程

- 1, 接收 delay1 中的货物，入库
- 2, 接收上游的订单
- 3, 从库存中发货
- 4, 下订单
- 5, 将本周期操作信息计入统计表
- 6, 备注：

库存量=上期末库存量+入库量-发出量

为正，说明持有库存（库存成本为 1）

为负，说明缺货（缺货成本为 2）

由于有时滞，订发货单汇总板上事先要有 2 周以前的订发货单

### 第五章 游戏开始

### 第六章 活动总结（根据时间决定次数）

### 第七章 系统思考结合工具

项目报价：

服务类型	啤酒游戏
项目周期	现场时间 1 天（6H）
辅导方式	游戏+互动+授课+视频
项目费用	按签订的项目合同执行（15,000 元整）

