

易木科技玩转指尖系列产品



意义和目的

通过风险分担游戏,学员们可充分认知风险分担的原理,掌握 风险分担的操作方法,如何将库存风险进行合理分担,以达到供应 链平衡的目的。



第一步:
扫码关注"易木科技"微信公众号
第二步:
点击"指尖课堂"→ "风险分担"
两步操作即可玩转易木风险分担游戏



游戏注册及规则说明



游戏基本规则:

(一)规则:

每组成员每轮在规定时间内随机抽取一次客户需求数据,与当前库存对比, 看是否超过了当前门店的库存量。

(二)比较:

比较 20 轮后,当前组的成员每个人的随机抽取数与门店库存进行比较,同时 也比较当前组所有门店需求总数合门店库存总数的比较。 _____

需求波动游戏使用指南

新建游戏设置

下午3:05 奈 📶 移动 4G 🗩 86%						
X 易木风险分担游戏 :						
游戏参数设置						
基本参数设置:						
分多少组进行游戏: ← 1 →						
每组人数设置:						
零售店的库存水平: ← 20 →						
单个零售店的市场平均需求自动与库存水平匹配。						
需求的标准方差: ← 10 →						
⑤ 游戏时间设置: 10 x 10秒 ≈ 2 分钟						
游戏总进行轮数						
10 秒/轮 20 秒/轮						
≪ 游戏分享设置						
◎ 公开附近的人 🛛 🖉 需口令加入						
附近300米内的人可直接加入						
我也要加入游戏						
✓ 创建游戏						

在[风险分担游戏]首页点击[新建游戏] 按钮,即可进入游戏参数设置界面,如左图 所示:

游戏人数设置:

设置分组数:可通过左图中 [←] [→] 按钮 调节分组数量。

设置每组游戏人数:可通过滑动条进行每组人数的设置,设置的每组人数建议在 6~8人。

零售店的库存水平:

该设置主要是控制零售店每个轮次补货到位数 量。

需求标准方差:

设置方差的标准基数。

游戏时间设置:

即根据授课老师安排,可设置每次游戏的执行 轮数,从5轮~20轮,同时可设置每轮的执行 时间,有10秒、20秒两种选择。。

游戏分享设置:

[公开附近的人]:即游戏发布后附近三百米内的用户均可搜索到该游戏,并直接加入游戏中。 [需口令加入]:即游戏发布后,会在启动界面给出[发布编号(6位编码)],参与游戏的 人需要根据输入系统给出的[发布编号]才能参与游戏。

完成以上内容设置后(您也可以按默认的参数发布游戏),点击 [创建游戏]按钮,即可完成游戏创建。同时可使用微信的分享功能,将游戏链接直接分享给好友,好友可通过链接直接进入游戏。

如何加入游戏 Ξ

第一步:登录游戏后点击"查找游戏"按钮,即可进入作图界面。

下午4:00	奈 ـffl 移动 4G 🗩 85%	第二步:加入游戏	え,共两 种	帅加入方		
X 易木风险分担游	戏 :	式				
选择附近	加入方式一 :您可选择 [附近的游戏], 点击并选中要加入的游戏,该记录会显示					
附近的游戏 查找附近30	我的游戏 0米的游戏	[进入游戏]按钮, 游戏分组页面; 加入方式二:如果您	点击此按银 :是通过口4	丑即可进入 ◆加入游戏		
	创建 0/4	的,可点击上中图中 口令加入游戏]	游戏列表	下方的[输		
	创建 0/4	按钮,显示如上 下图所示,输入 口令号,点击上	1 2 4 5 7 8	3 6 9		
输口令加入游戏	创建新的游戏	左图中[确定] 按钮即可加入游戏。	取消 0	确定		



第三步: 等待启动

进入 [游戏总控面板],您可以在 [左 图]中看到有多少人已经加入,加入后等 待游戏创建者启动游戏:

根据以上三步即可快速加入游戏,等待游戏启动。注:如游戏人员已满则会提示不 能加入该游戏。

四、 如何进行游戏

^{下午4:18} ★ 易木风险分担游戏	奈 _ով 移动 4G (━━ 83% ・ ・	第一步:游戏创建者启动游戏后,所 有用户进入左图所示的游戏界面。
第1组		
第6轮		
20 & 总缺货量	79 浫 总需求量	
③ 销售历史第3轮:需求 27	缺货:7	第二步:当前用户通过点击 [盘点] 按钮,实现当前轮的货物判断,如果
第2轮:需求 33 第1轮:需求 19	缺货:13	未进行盘点,则本轮当前门店无数 据。
		第三步:观察每轮缺货数据、总需求 量级总缺货量。
一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一		

⊃ 83%

:

合并缺 货

0

1

9

13

3

0

14

9

11

0

60

五、 游戏数据分析

上午10:54	4	🞯 夸 📶 移动 4G 🗩 84	4% 上 ⁴	F10:55				چ ا	`_ull 移ā	力 4G 🔳	ع 🔵
×	易木风险分担游	战 :	;	X 易木风险分担游戏							
	全体数据	统计 回到首页				第2	组数排	居统计		回到前	 首页
各组数	会组数据总览 独立/合并缺货 安全库存: 各门店每天的初始库存量20										
						门店					
88 第	1组 总需求:898	164 / 44 📏	▶ 轮2	欠 门店	51 门店2	门店3	门店4	门店5	总需求	独立缺 5	合打
怒第	2组 总需求:1027	7 192 / 60			Ann	Bob~	< Co	TeaY			
			1	12	2 13	14	16	28	83	8	1
出第	3组 总需求:1114	218 / 144	2	24	4 29	4	16	28	101	21	
88 第	4组 总需求:985	193 / 90 📏	3	38	3 13	11	22	25	109	25	
			4	23	3 28	11	27	24	113	22	1
			5	1() 27	21	10	35	103	23	
			б	8	16	14	33	28	99	21	
			7	32	2 13	25	19	25	114	22	1
			8	12	2 26	22	32	17	109	20	
			9	30) 16	26	14	25	111	21	1
			10	29	9 12	16	15	13	85	9	
			4	भिः						192	6

游戏执行完成后,自动进入游戏数据统计界面,如上图所示。

上左图显示的内容是本次游戏多组的共同数据,上右图显示的内容为其中一组10轮中各个门 店独立核算的总缺货量和集中核算的总缺货量,通过这些数据,我们不难分析出风险分担的重要意 义。

【实训总结思考】

两阶段竞争结束后,各小组分别就下列问题总结讨论:

1、在库存合并和库存分开控制下,缺货情况有何不同?

2、通过游戏总结了哪些经验教训?

3、最理想的库存策略是什么?

然后每组推 1-2 发言人,在随后的班级讨论中向全班报告讨论过程和结果,展开辩论,争取达 成共识。