

Simulaciones

IN44A – Investigación Operativa
Semestre Primavera 2007
Christian Araya M.



Definición

- Consiste en realizar una representación de un proceso o fenómeno observado. Se diseña un modelo, mediante apoyo computacional, que permita realizar experimentos, sobre esta representación, para así poder entender cómo se comporta el sistema en el mundo real.
- En definitiva, permite experimentar diversas posibilidades y estimar medidas de desempeño para el sistema real.
- **Observación:** No entrega un resultado óptimo, sólo es posible encontrar mínimos locales al experimentar diversos escenarios.



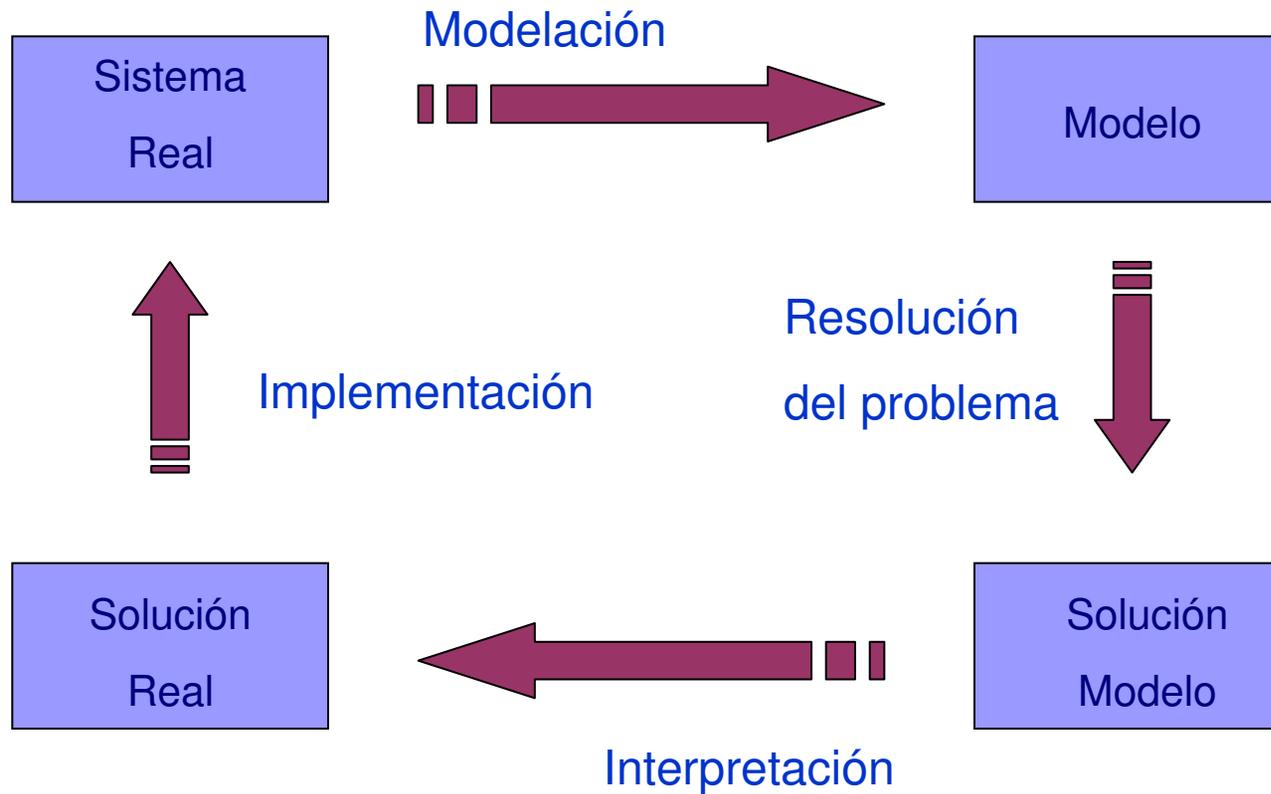
¿Cuándo simular?

- Cuando es muy costoso (en términos de tiempo o precio) simular una situación directamente sobre el sistema real.
- Cuando hay variables aleatorias involucradas, de modo que no se puede efectuar una descripción precisa de las respuestas de las entidades participantes del sistema.

Pasos a seguir

- Conocer el sistema real que se desea simular (“Tarea n°2”).
- Construir un modelo.
- Simular sobre el modelo.
- Interpretar los resultados.
- Extrapolar la solución al sistema real e implementarla.

Esquema del proceso





Medición del desempeño

- Tiempo de espera: en cola y al ser atendido.
- Utilización de los recursos.
- Tiempos de ciclo: por proceso y total en el sistema.
- Tasas de producción y atención.
- Porcentaje de clientes fugados.

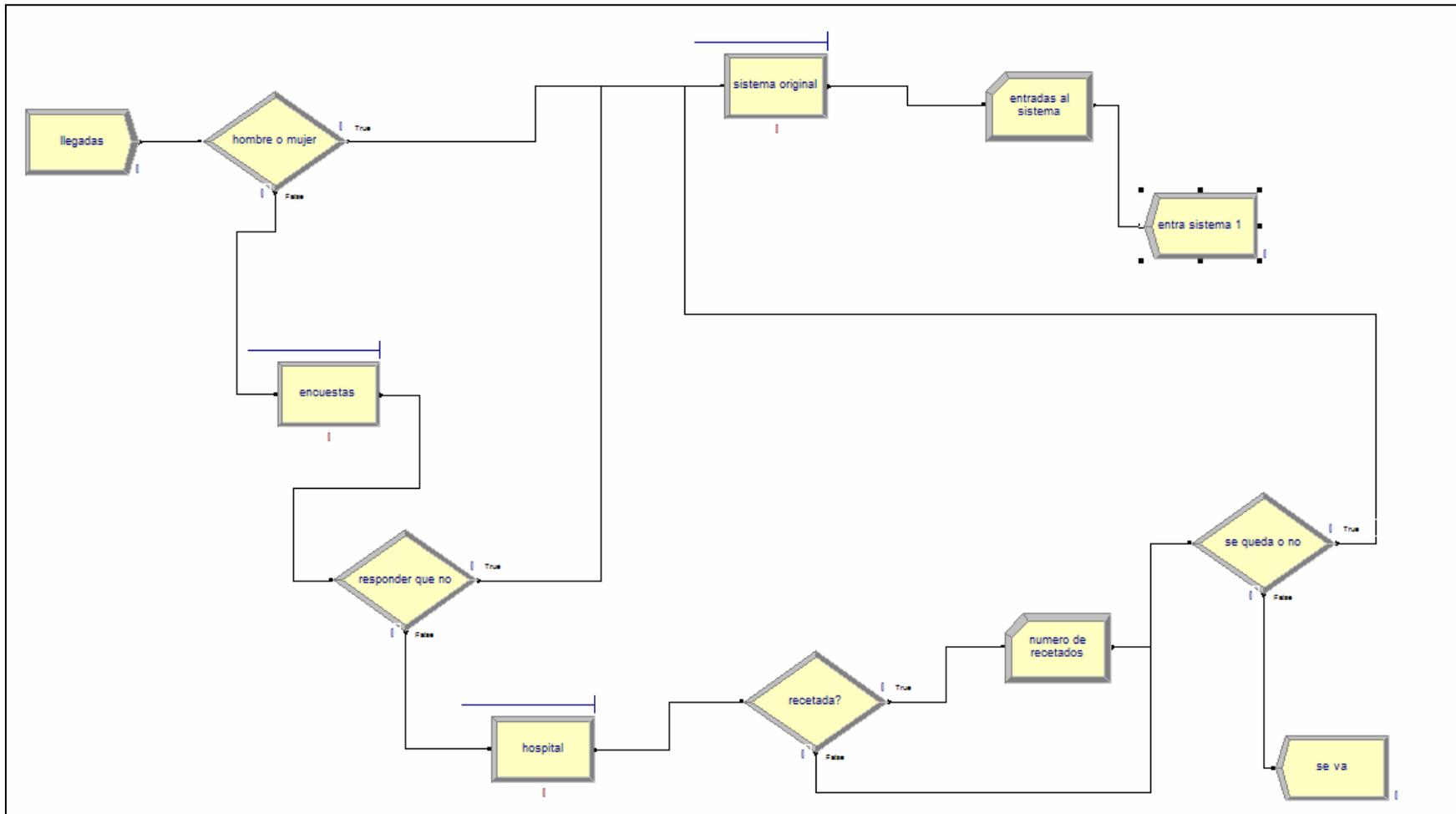


Elementos para discutir

- En régimen transiente importan las condiciones iniciales y la simulación tiene una duración acotada. Por otro lado, simular en régimen estacionario requiere que las pasadas sean largas para aproximarse al largo plazo.
- Versión estudiante del software “Arena” entrega la misma semilla para el random, por ende las simulaciones entregarán los mismos resultados.
- Sólo permite simular 150 entidades en cola. Se deben extrapolar valores obtenidos de tiempos cortos.
- Alta complejidad del software permite representar el sistema real con distintos grados de fidelidad. Trade-off: dificultad versus representatividad.

Arena

Ejemplo Layout





Arena

Descripción

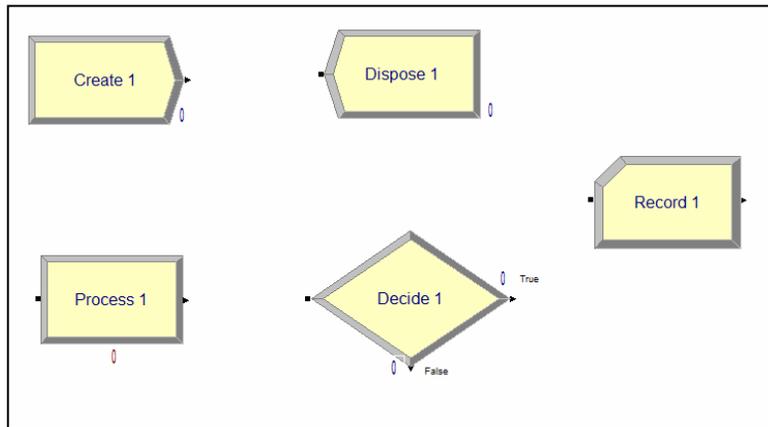
- Herramienta para modelar y simular sistemas. Se utiliza en operaciones de negocios, servicios, sector manufacturero y sistemas que involucren flujos en general.

Definiciones

- Entidades: Son los objetos que se mueven a través del sistema.
- Recursos: Son todos los participantes del proceso (por ejemplo cajeros, servidores automáticos, etc.)
- Conjunto de recursos: Son conjuntos de empleados.

Arena

Para simular



- Create: Crea las entidades. Se le asigna un nombre, tasa de llegada, número de entidades por llegada y capacidad máxima del sistema.

- Dispose: Salidas del sistema.
- Process: Proceso. Se le asigna un nombre, acción a ejecutar, recursos que posee (por ejemplo un cajero) y la distribución de tiempos
- Decide: Separa en 2 flujos (o más) por probabilidad o tipo.
- Record: Cuenta las entidades.

Arena

Crear

Create

Name: >>Nombre aquí<< Entity Type: Entity 1

Time Between Arrivals

Type: Expression Expression: EXP(Mean) Units: Seconds

Entities per Arrival: 1 Max Arrivals: Infinite First Creation: 0.0

OK Cancel Help

- Para acceder a la configuración de un elemento “Create”, hacer doble click en el elemento depositado en el área de trabajo.
- “Expression” permite seleccionar el tipo de distribución.
- Los parámetros de la distribución se ingresan dentro del paréntesis (en el ejemplo, reemplazar “mean” por la media).
- Definir unidades correctamente.

Arena

Procesos

Process

Name: >>Nombre aquí<< Type: Standard

Logic

Action: Seize Delay Release Priority: Medium(2)

Resources:

<End of list> Add... Edit... Delete

Delay Type: Expression Units: Seconds Allocation: Value Added

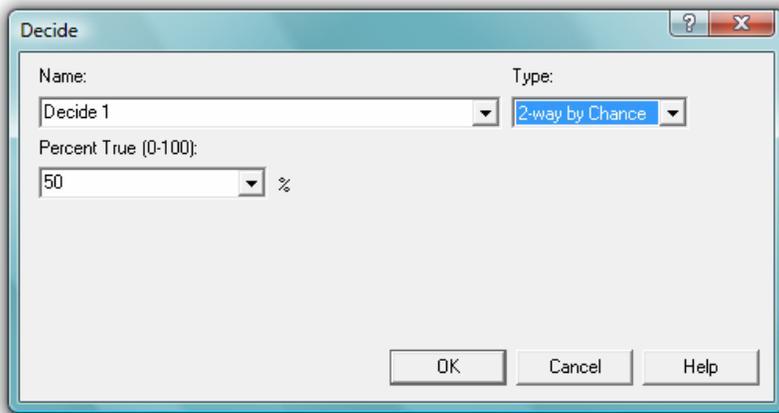
Expression: NORM(Mean , StdDev)

Report Statistics

OK Cancel Help

- Add: Determinar el tipo de recurso: uno o un set de recursos. Para usar un set, se debe crear primero.
- “Largest remain capacity”: Una cola donde las entidades que llegan deben esperar su turno, para luego ser atendidas por el recurso correspondiente.
- ¿Quiénes son los recursos?: En general los participantes de los procesos o empleados.

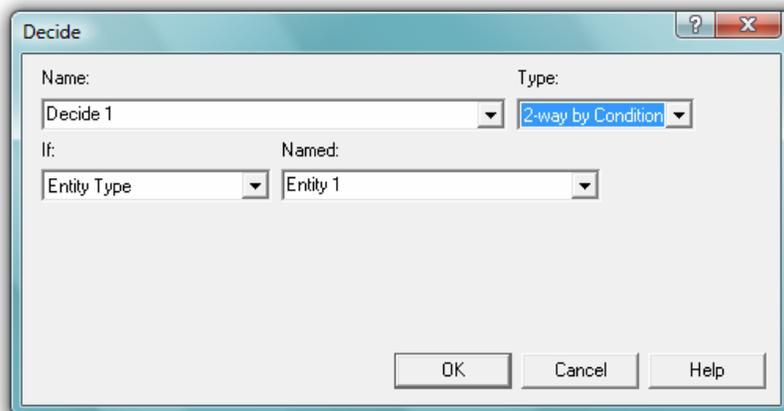
Arena Decisión



The screenshot shows the 'Decide' dialog box with the following settings:

- Name: Decide 1
- Type: 2-way by Chance
- Percent True (0-100): 50 %
- Buttons: OK, Cancel, Help

- Decide permite separar por probabilidad o por condición.
- Si se emplea probabilidad, se debe definir qué representarán “true” y “false” para el modelo a simular (ejemplo: “true” los aprobados y “false” los rechazados).

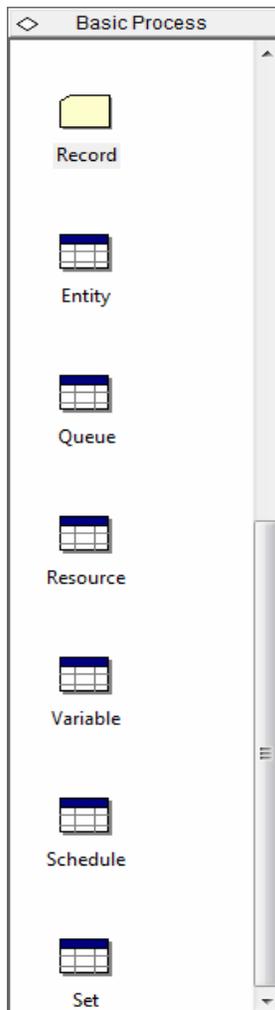


The screenshot shows the 'Decide' dialog box with the following settings:

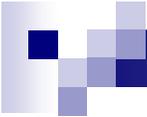
- Name: Decide 1
- Type: 2-way by Condition
- If: Entity Type
- Named: Entity 1
- Buttons: OK, Cancel, Help

Arena

Set, resource, entity, queue



- Pinchando sobre cada categoría se puede definir cada elemento.
- En “queue” pueden ver las colas existentes en su modelo.
- Recordar que en primer lugar se debe definir un “set”. Luego puede emplearse en un proceso.



Arena

Instrucciones finales

- Para simular, presionar botón de “Go”. Leer con detención los reportes y obtener la información relevante para el desarrollo de la actividad.
- Definir todas las entradas al sistema, identificando todas las posibles con un nombre diferente. Emplear las distribuciones obtenidas en la “Tarea n°2”.
- Los grupos “set” contienen en su interior las unidades de recurso. Por ejemplo, un set de “cajeros” puede tener rows “cajero 1”, “cajero 2”.
- No olvidar agregar los recursos a los procesos. Escoger “Largest remain capacity”, puesto que además, en el caso de varios servidores, indicará a las entidades ocupar el primer servidor vacío.
- Escoger la generación de estadísticas en cada salida del sistema (doble click sobre elemento de “dispose”).
- No repetir nombres entre los elementos del modelo.