



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

**MS  
MT**  
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

# VLC

Virtuální logistické centrum – Příručka k modulu ŘEMESLO



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



## Obsah

<b>1. Spuštění aplikace VLC.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Moduly aplikace VLC.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Úkol z oblasti Řemeslo .....</b>	<b>7</b>
3.1. Vysvětlení úkolu.....	7
3.2. Zadání úkolu.....	8
3.3. Vypracování úkolu .....	8
3.4. Vyhodnocení úkolu .....	10



# 1. Spuštění aplikace VLC

Aplikace VLC se spouští přes ikonu „zástupce“ internetového prohlížeče z plochy obrazovky (je-li zástupce na ploše umístěn). Do internetového prohlížeče uživatel zadá následující webový odkaz: <https://vlc.vslg.cz>. Po načtení odkazu se zobrazí základní okno aplikace VLC:



## VŠLG je tu pro Vás

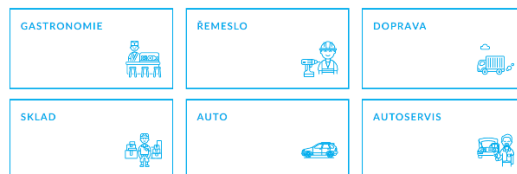
Když se řekne logistika, tak si většina představí kamion zdvihající ostani dílce na silnici, nebo v lepším případě skladovací areály na peněžních místech. Tak trochu ale není. Logistika je velmi moderní obor řádků činností, jejichž cílem je usnadnit v mnoha jiných oblastech. Zabývá se organizací a řízením lá samostatně i sou...

Zobrazit více

## Moduly

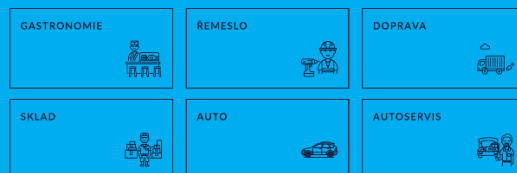
VŠLG vytvářelo odborníky na kterých lze ukázat základní logistické aktivity. V modulu Gastronomie uvaříte oběd v restauraci, remeslník vyrobí šikrné lovice, dopravce realizuje dodávku celonovomeho nákladu, skladník provede realizaci objednaných zboží po dodání zákazníkovi, v autocentru nahradíte pneumatiku a dodatek...

Zobrazit více



## Teorie

Každá zpracovaná oblast logistiky je doplněna základní teorií, která je rozložena jednak pro správné pochopení řešení příkladů, a také pro jejich správné provedení.



## Virtuální logistické centrum



### NASKLADNĚNÍ

V této části si můžete vyzkoušet naskladnění zboží do našeho Virtuálního logistického centra. V případě, že se se zbožím již obchodovali, vyberte ho ze seznamu registrovaného zboží. Pokud jím o nový druh zboží, je třeba ho nejprve zaregistrovat. Naskladnění lze jeden druh zboží paritně v logistickém tělese.



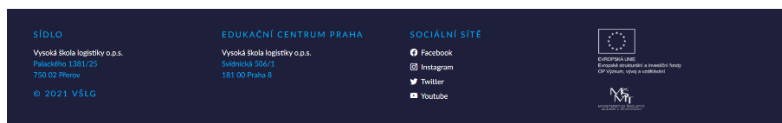
### STAV SKLADU

V této části naleznete důležité informace o stavu skladu, to je seznam uskladněného zboží, jeho množství a místo uložení.



### VYSKLADNĚNÍ

V této části si můžete vyzkoušet vykládání libovolného zboží z našeho Virtuálního logistického centra. Vyberte tzv. zboží z jakéhokoli skladu, skladu s nadměrným rozměrem nebo skladu s jakýmkoli tím. Obchodovat lze s logistickým tělesem.





EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Na klientské stanici pro správnou funkci musí být nainstalován podporovaný webový prohlížeč v aktuálně dostupné verzi (viz přehled).



Chrome



Firefox \*



Opera



Edge



Safari

Podporujeme vždy poslední vydanou verzi

\* Ve verzi Firefox ESR 68 je vypnutá technologie [Service Worker](#), která je potřebná pro provoz aplikace. Návod k zapnutí je dostupný na [stránkách Mozilla](#). Použití je naprosto bezpečné.

Využíváme potenciál standardu [ECMA-262 edition 2016](#), který umožňuje vývoj robustních aplikací napříč moderními prohlížeči.

Pokud uživatel někdy pracoval s předchozí verzí aplikace, je potřeba smazat dočasné soubory prohlížeče.



## 2. Moduly aplikace VLC

Kliknutím na první záložku „Moduly“ se zobrazí další okno aplikace se šesti dlaždicemi a každá z nich představuje určitou problematiku logistiky.

The screenshot shows the VLC application interface. At the top, there is a navigation bar with four tabs: 'MODULY' (highlighted in red), 'SVP MODULY', 'TEORIE', and 'LOGISTICKÉ CENTRUM'. Below the navigation bar, there are six modules arranged in a 2x3 grid, each with an icon and a title: 'GASTRONOMIE' (chef), 'ŘEMESLO' (worker), 'DOPRAVA' (truck), 'SKLAD' (warehouse), 'AUTO' (car), and 'AUTOSERVIS' (car service). Below the modules are three navigation icons: a home icon, an open book icon, and a gear icon. At the bottom of the page, there is a footer with contact information for 'SÍDLO' and 'EDUKAČNÍ CENTRUM PRAHA', social media links for Facebook, Instagram, Twitter, and Youtube, and logos for the European Union and MŠMT.

Ve spodní části stránky je zobrazena ikona domečku (přesunutí na úvodní stranu aplikace), otevřená knížka (přesunutí na stránku se sedmi dlaždicemi teoretických okruhů) a ikona s ozubenými kolečky (přesunutí na stránku se šesti Moduly).

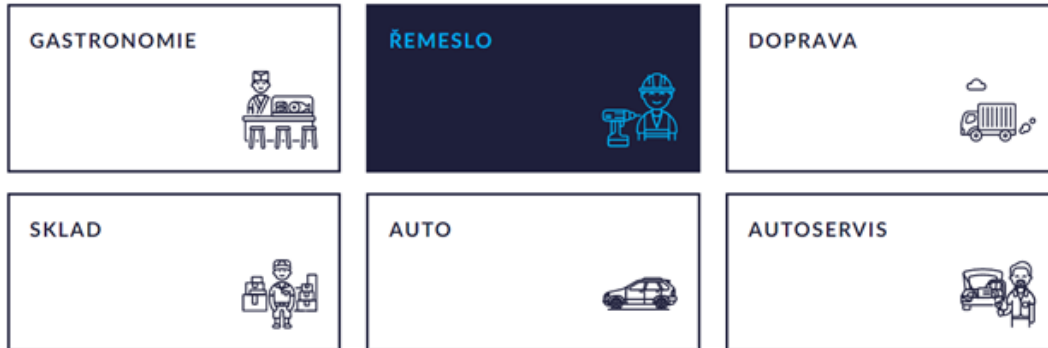




EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Dále se klikne na dlaždici „Řemeslo“.



Poté se zobrazí základní informace o dané problematice, pod nimi tlačítko „JDEME NA TO“ a ve spodní části stránky je opět ikona domečku (přesunutí na úvodní stranu aplikace), otevřená knížka (přesunutí na stránku s teorií k Autu) a ikona s ozubenými kolečky (přesunutí na stránku se šesti Moduly).

## ŘEMESLO

Cílem je to, že se řešitel naučí základní termínové plánování v systému MRP (Material Requirements Planning – Plánování požadavků na materiál).

Cvičení  
Úkol z oblasti: Řemeslo

JDEME NA TO





## 3. Úkol z oblasti Řemeslo

### 3.1. Vysvětlení úkolu

**JDEME NA TO**

Po kliknutí na tlačítko **JDEME NA TO** se zobrazí první krok úkolu, kterým je vysvětlení a počáteční instrukce k úkolu.

V levé části stránky je zobrazen panel se všemi kroky úkolu a teorií k dané problematice. Aktuální krok je vždy zvýrazněn tučně.

Vysvětlení	Vysvětlení
Zadání	Zadání
Úkol č. 1	<b>Úkol č. 1</b>
Výsledek	Výsledek
Teorie	Teorie

Panel zároveň umožňuje překlíkávat mezi jednotlivými kroky, ovšem jen mezi těmi, které již byly projity. Panel je zobrazen po celou dobu plnění úkolu.

Pod instrukcemi je zobrazeno menu s kroky, které obsahuje tlačítka „Krok zpět“ (zobrazí se předchozí stránka) a „Další krok“ (zobrazí se následující stránka).

Cvičení  
**Úkol z oblasti: Řemeslo**  
Úkolem modulu je naplánovat výrobu školní lavice včetně všech hlavních komponentů.

**Krok zpět** **Další krok**



### 3.2. Zadání úkolu

Další krok

Po kliknutí na tlačítko se náhodně vygeneruje konkrétní zadání úkolu.

### 3.3. Vypracování úkolu

Další krok

Kliknutím na tlačítko se zobrazí instrukce k úkolu a pět tabulek k vyplnění. Dále je nutné dle specifik zadání vypočítat potřebné hodnoty a ty doplnit do příslušných políček ve všech tabulkách (jako pomocník při výpočtu hodnot může sloužit přiložené video).

#### ÚKOL Č. 1

Pro každý díl je samostatná tabulka, kterou musíte vypracovat. Pro vyplňování tabulek jsou daná pravidla, která je nutné nastudovat v příslušné teorii.

Až vyplníte všechny potřebné tabulky, máte hotový termínový plán a budete vědět kdy co vyrobit tak, abyste splnili termín expedice hotových výrobků.

#### VIDEO – ŘEMESLA manuál

Položka: Noly lavice	Počáteční zásoba: 160 ks		Průběžná doba: 2 dny							
	Velikost dávky: 40 ks		Pojitná zásoba:							
Období	PS	1	2	3	4	5	6	7	8	
Hrubá potřeba				160			80			
Potvrzený příjem		Objemová taxa = počet potvrzených kusů 40 kusů x 4 kusy = 160								
Čistá potřeba										
Plánovaný příjem dodávky										
Plánované umístění objednávek										
Plánovaná pohotovostní zásoba	160									

Položka: Školní lavice	Počáteční zásoba	Velikost dávky: 20 ks								Průběžná doba: 2 dny
	0									
Období	PS	1	2	3	4	5	6	7	8	
Hrubá potřeba						20		30	20	
Potvrzený příjem										
Čistá potřeba										
Plánovaný příjem dodávky										
Plánované umístění objednávek										
Plánovaná pohotovostní zásoba	0									





Hodnoty hrubé potřeby v první tabulce vycházejí ze zadání úkolu a jsou automaticky předvyplněné, stejně tak jako hodnota počátečního stavu plánované pohotové zásoby a hodnota potvrzeného příjmu. Prvním krokem při vyplňování hodnot do první tabulky bude výpočet čisté potřeby (= hodnota hrubé potřeby – hodnota zásoby). Druhým krokem je výpočet plánovaného příjmu dodávky, kde se nejprve porovnají hodnoty čisté potřeby a velikosti výrobní dávky. Poté se dle potřeby vypočítá násobek výrobní dávky, přičemž násobek výrobní dávky musí být větší nebo roven čisté potřebě. Po výpočtu plánovaného příjmu dodávky je nutné tuto hodnotu předsunout o průběžnou dobu a zapsat ji do řádku plánovaného umístění objednávky. Dále se dopočítá hodnota plánované pohotové zásoby (= plánovaný příjem dodávky – čistá potřeba). Tento postup se poté opakuje pro všechny požadované dny.

Položka: Školní lavice	Počáteční zásoba		Velikost dávky: 20 ks					Průběžná doba: 2 dny	
	PS	1	2	3	4	5	6	7	8
Hrubá potřeba						20		30	20
Potvrzený příjem									
Čistá potřeba						20			
Plánovaný příjem dodávky						20			
Plánované umístění objednávky				20					
Plánovaná pohotová zásoba	0	0	0	0	0	0			

V následujících tabulkách již nejsou automaticky vyplněny hodnoty hrubé potřeby. Ty je nutné vždy dopočítat na základě údajů z předchozí tabulky a údajů z kusovníku. Dle hodnot a dnů plánovaného umístění objednávky z první tabulky se bude vyplňovat hrubá potřeba ve druhé a třetí tabulce (hrubá potřeba v druhé tabulce = hodnota plánovaného umístění objednávky \* údaj z kusovníku a výsledná hodnota je zapsána v totožném dnu). Následující kroky výpočtů jsou totožné jako u první tabulky.



Poslední dvě tabulky navazují na tabulku třetí (což je vidět na obrázku kusovníku v Zadání). Proto se tedy budou hodnoty hrubé potřeby dopočítávat na základě vypočtených hodnot a stanovených týdnů z této tabulky. Vzoreček pro výpočet hrubé potřeby však zůstává pořád na stejném principu. Dopočet ostatních řádků má opět stejný princip jako v předchozích tabulkách.

Další krok

Po vyplnění všech tabulek se tedy klikne na tlačítko

### 3.4. Vyhodnocení úkolu

Aplikace se tak přesune na konečný výsledek čili výsledné vyhodnocení úkolu a zobrazí tabulku výsledků. Pokud jsou vypočtené hodnoty správně, jsou podbarveny zeleně. Jestliže jsou vypočtené hodnoty špatně nebo nejsou vypočteny vůbec, jsou podbarveny červeně.

Období		PS	1	2	3	4	5	6	7	8
Školní lavice	Dokončení	0					20		30	20
	Zahájení				20		35			

Pokud jsou všechny vypočtené hodnoty správně, tak je ve spodní části stránky zobrazeno menu s kroky obsahující tlačítka „Krok zpět“, které umožňuje případnou opravu předchozího kroku, a „Máme hotovo“, které ukončí úkol a přesune aplikaci zpět na úvodní stranu.

Cvičení

#### Úkol z oblasti: Řemeslo

Úkolem modulu je naplánovat výrobu školní lavice včetně všech hlavních komponentů.

Krok zpět

Máme hotovo



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Pokud jsou některé hodnoty špatně, nebo nejsou zadány vůbec, tak je ve spodní části stránky zobrazeno menu s kroky obsahující tlačítka „Krok zpět“, které zobrazí předchozí stranu, a „Opravit řešení“, které přesměruje na stránku s tabulkami a umožní chybné výpočty opravit.

Cvičení

### Úkol z oblasti: Řemeslo

Úkolem modulu je naplánovat výrobu školní lavice včetně všech hlavních komponentů.

Krok zpět

Opravit řešení