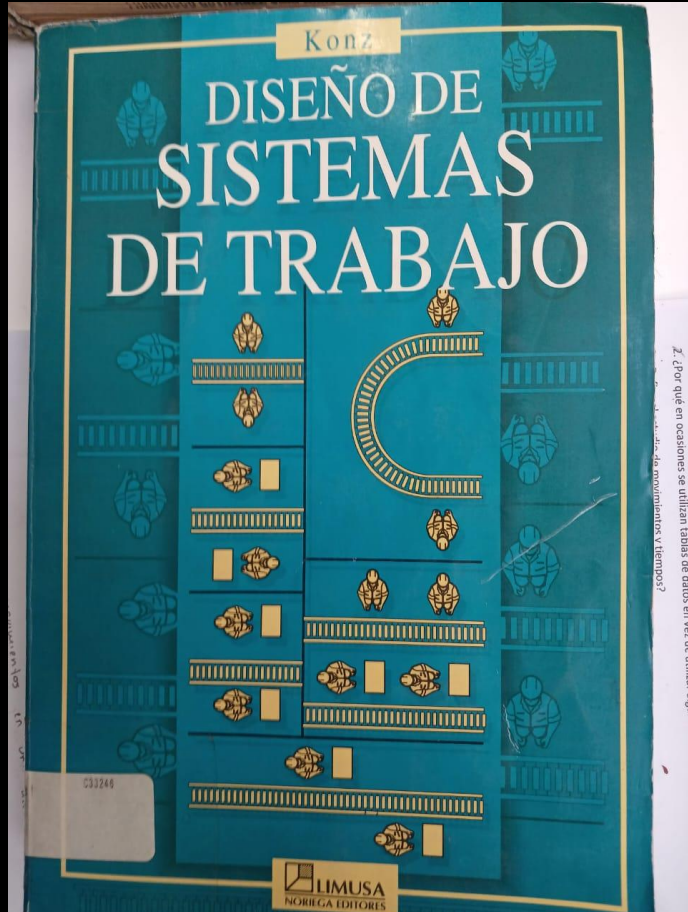


ESTUDIO DEL TRABAJO II

2024

Los STP tuvieron su origen en los Therbligs



1. Dividir el trabajo en elementos
2. Asignar valores de tiempo a cada elemento
3. Sumar los tiempos de los elementos

Diecisiete therbligs

A partir de los therbligs se crearon sistemas que pueden ser o no más precisos, más fáciles de aplicar, más consistentes, más pertinentes para una industria específica.

Eliminando el cronómetro

¿Qué vamos a medir?

¿Cómo lo vamos a medir?

MEDICIÓN DE TIEMPO DE MÉTODOS

EI MTM-1

Los movimientos se dividen en 10 categorías:

(1) Alcanzar, (2) mover, (3) girar, (4) aplicar presión, (5) asir, (6) colocar, (7) soltar, (8) separar, (9) movimientos del cuerpo (pierna-pie, horizontal y vertical) y (10) movimientos de los ojos.

2. Asignaron valores de tiempo a cada elemento

MTM-1

Los tiempos se dan en Unidades de Medida de Tiempo (TMU)

1 TMU = 0.000 010 horas

1 TMU = 0.000 600 minutos

1 TMU = 0.036 segundos

1 hora = 100,000 TMU

1 minuto = 1667 TMU

1 segundo = 27.78 TMU

Alcanzar : Por alcanzar se entiende el movimiento realizado con la mano vacía.

Mover : se refiere al movimiento con un objeto en la mano

Distancia en que se mueve, en pulgadas	Tiempo TMU				Mano en movimiento		Caso y descripción
	A	B	C o D	E	A	B	
3/4 o menos	2.0	2.0	2.0	2.0	1.6	1.6	A Alcanzar un objeto que está en un lugar fijo, o que está en la otra mano, o sobre el cual descansa la otra mano.
1	2.5	2.5	3.6	2.4	2.3	2.3	
2	4.0	4.0	5.9	3.8	3.5	2.7	
3	5.3	5.3	7.3	5.3	4.5	3.6	
4	6.1	6.4	8.4	6.8	4.9	4.3	
5	6.5	7.8	9.4	7.4	5.3	5.0	B Alcanzar un objeto ais- lado cuya ubicación puede variar ligeramente de un ciclo a otro.
6	7.0	8.6	10.1	8.0	5.7	5.7	
7	7.4	9.3	10.8	8.7	6.1	6.5	
8	7.9	10.1	11.5	9.3	6.5	7.2	
9	8.3	10.8	12.2	9.9	6.9	7.9	
10	8.7	11.5	12.9	10.5	7.3	8.6	C Alcanzar un objeto mezclado con los otros objetos de un grupo, de manera que hay búsque- da y selección.
12	9.6	12.9	14.2	11.8	8.1	10.1	
14	10.5	14.4	15.6	13.0	8.9	11.5	
16	11.4	15.8	17.0	14.2	9.7	12.9	
18	12.3	17.2	18.4	15.5	10.5	14.4	
20	13.1	18.6	19.8	16.7	11.3	15.8	D Alcanzar un objeto muy pequeño o que de- be tomarse con preci- sión.
22	14.0	20.1	21.2	18.0	12.1	17.3	
24	14.9	21.5	22.5	19.2	12.9	18.8	
26	15.8	22.9	23.9	20.4	13.7	20.2	
28	16.7	24.4	25.3	21.7	14.5	21.7	
30	17.5	25.8	26.7	22.9	15.3	23.2	E Alcanzar hacia un lu- gar no definido con el fin de poner la mano en posición para equilibrar el cuerpo, para el movi- miento siguiente, o sim- plemente para retirarla. TMU por pulgada cuan- do se exceden las 30 pulgadas.
Adicional	0.4	0.7	0.7	0.6			

La acción de alcanzar se subdivide en cinco casos que se pueden modificar en algunas circunstancias suprimiendo el efecto de la aceleración.

Las distancias se refieren al camino que sigue el nudillo o la punta del dedo que a la distancia en línea recta entre dos puntos.

Ejemplo:

Un caso "A" de alcanzar a una distancia de 14 pulgadas se codifica.

$$R14A = 10.5 \text{ TMU}$$

Un caso "B" de alcanzar a una distancia de 8 pulgadas se codifica.

Tiempo TMU					Tolerancia por peso			CASO Y DESCRIPCIÓN
Distancia en que se mueve, en pulgadas		Mano en mo- vimiento			Peso (en lb) hasta de	Factor diná- mico	Cons- tante está- tica TMU	
A	B	C	B					
3/4 o me- nos	2.0	2.0	2.0	1.7				A Mover el objeto hacia la otra mano o contra un tope.
1	2.5	2.9	3.4	2.3	2.5	1.00	0	
2	3.6	4.6	5.2	2.9				
3	4.9	5.7	6.7	3.6	7.5	1.06	2.2	
4	6.1	6.9	8.0	4.3				
5	7.3	8.0	9.2	5.0	12.5	1.11	3.9	B Mover el objeto hasta un lugar aproximado o no definido.
6	8.1	8.9	10.3	5.7				
7	8.9	9.7	11.1	6.5	17.5	1.17	5.6	
8	9.7	10.6	11.8	7.2				
9	10.5	11.5	12.7	7.9	22.5	1.22	7.4	
10	11.3	12.2	13.5	8.6				C Mover el objeto hasta un lugar exacto.
12	12.9	13.4	15.2	10.0	27.5	1.28	9.1	
14	14.4	14.6	16.9	11.4				
16	16.0	15.8	18.7	12.8	32.5	1.33	10.8	
18	17.6	17.0	20.4	14.2				
20	19.2	18.2	22.1	15.6	37.5	1.39	12.5	
22	20.8	19.4	23.8	17.0				
24	22.4	20.6	25.5	18.4	42.5	1.44	14.3	
26	24.0	21.8	27.3	19.8				
28	25.5	23.1	29.0	21.2	47.5	1.50	16.0	
30	27.1	24.3	30.7	22.7				
Adicional	0.8	0.6	0.85		TMU por pulgada cuan- do se exceden las 30 pulgadas.			

El acto de mover se subdivide en tres casos, se debe de considerar la relación con el peso del objeto o con su resistencia al movimiento.

Ejemplo sin peso:

M6B = 8.9

Ejemplo con peso:

Para un peso de 5 lb, el tiempo sería:

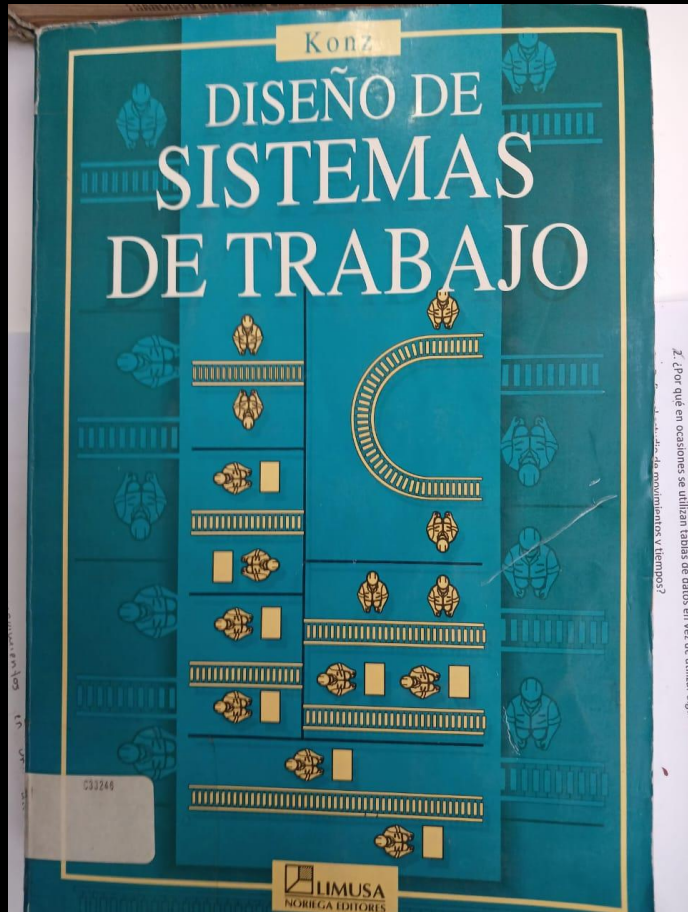
M6B5 = TMU(FD) + CE-TMU

M6B5 = 8.9(1.06) + 2.2 = 11.8

El MTM-1 se considera un sistema básico.

(1) Alcanzar, (2) mover, (3) girar, (4) aplicar presión, (5) asir, (6) colocar, (7) soltar, (8) separar, (9) movimientos del cuerpo (pierna-pie, horizontal y vertical) y (10) movimientos de los ojos.

Para implementar este sistema se necesita considerar las curvas de aprendizaje.



Karger y Bayha(1965) establecieron que se requieren de 1900 a 2300 ciclos para alcanzar el estándar MTM. Página 132.

Se puede requerir 350 tiempos para encontrar el tiempo de ciclo al analizar una tarea Página 148.

MEDICIÓN DE TIEMPO DE MÉTODOS

Sistemas simplificados MTM-2 y MTM-3