

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

Práctica 2 de Sistemas de producción

Máster en Tecnologías y aplicaciones en Ingeniería informática

|  |  |
| --- | --- |
| Autores: | Luis Manuel Suárez González |
|  | Sergio Cáceres Pintor |

Almería, España

Diciembre de 2017

“Las verdades elementales caben en el ala de un colibrí”

José Martí

Índice

[1. Objetivos de la práctica 1](#_Toc502227918)

[2. Problema propuesto 1](#_Toc502227919)

[3. Modelación con una red de Petri coloreada 1](#_Toc502227920)

[4. Simulación con Arena 4](#_Toc502227921)

[5. Análisis estadístico 7](#_Toc502227922)

[5.1. Cantidades de productos que quedan en los almacenes y que abandonan el sistema 7](#_Toc502227923)

[5.2. Valor máximo de cajas en espera de ser atendidas por la máquina MA1 a lo largo del día 8](#_Toc502227924)

[5.3. Cantidad de fallos en la máquina MA1 a lo largo del día 8](#_Toc502227925)

[5.4. Utilización de la máquina MA2 8](#_Toc502227926)

[5.5. Costo total asociado al procesamiento de la máquina MA3 9](#_Toc502227927)

[5.6. Obtención de un beneficio diario del 70% a partir de los precios de venta de las maquetas 9](#_Toc502227928)

[6. Alternativa de mejora del proceso 9](#_Toc502227929)

[7. Referencias bibliográficas 9](#_Toc502227930)

# Objetivos de la práctica

Comentar los objetivos de la práctica.

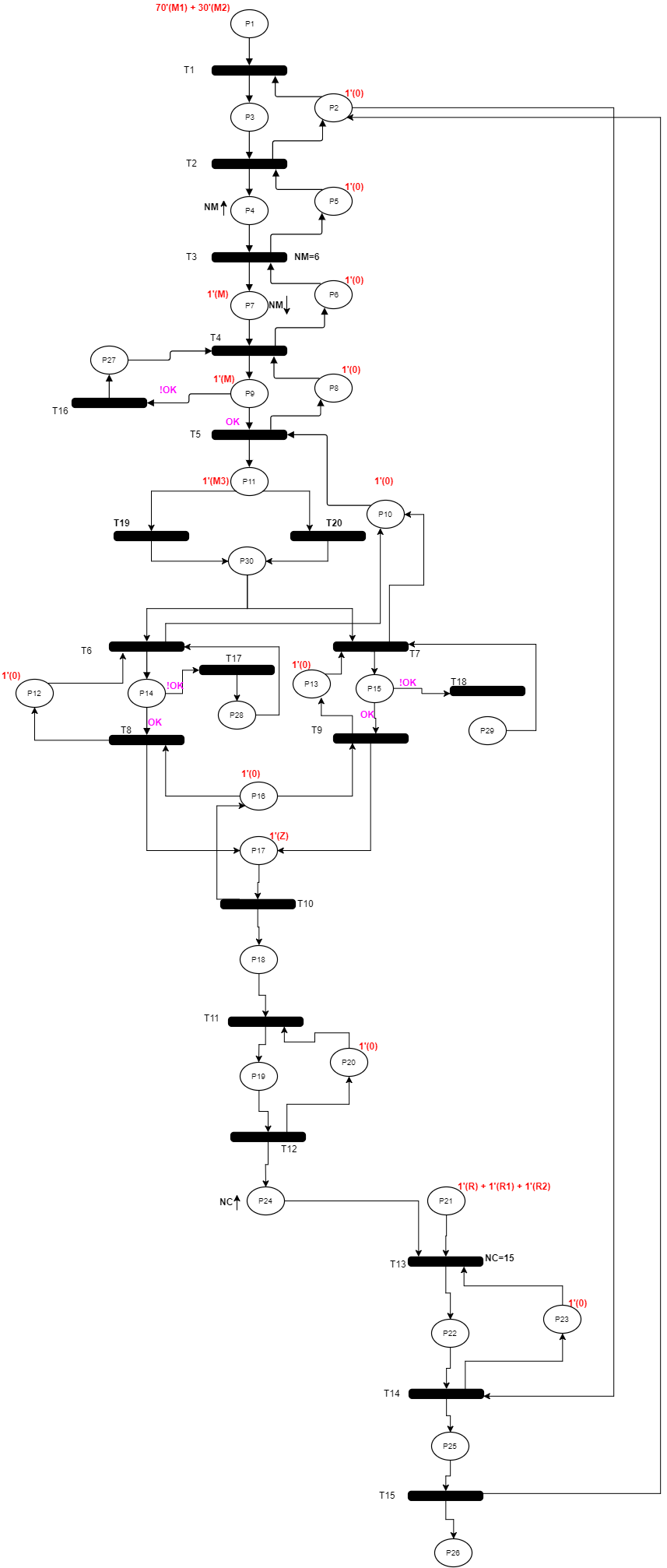
# Problema propuesto

Se desea modelar un proceso de fabricación sencillo. El sistema está constituido por: una cinta de alimentación de material (C1), dos robots R1 y R2 para transporte de piezas, una máquina para conformado de piezas (MA1), dos máquinas para acabado exterior (MA2 y MA3) y una cinta para retirada de material (C2). Además, el material en bruto y el producto final entran y salen de la célula, respectivamente, empaquetado en cajas, mediante un torillo (T). Se dispone de cinco operarios (O1, O2, O3, O4 y O5), uno que se encarga de la supervisión de la máquina MA1, otro que se encarga de la supervisión de las máquinas MA2 y MA3, otro que se encarga de desempaquetar los materiales en bruto, otro de empaquetar los productos finales y otro de conducir el torillo. Cualquiera de los 5 operarios puede realizar cualquiera de las funciones indicadas, excepto la de conducir el torillo, ya que solo el operario O5 tiene permiso para manejarlo. Se asume que se fabrican dos tipos de productos en base a dos tipos de materiales, maquetas de avión (A) en base al material M1 y maquetas de coche (C) en base al material M2. La materia prima se recibe en planchas empaquetadas en cajas. Estas cajas contienen material de un tipo, M1 o M2. Los productos finales son empaquetados en cajas atendiendo a las peticiones de los clientes, de modo que una caja puede contener al mismo tiempo maquetas de aviones y coches.

# Modelación con una red de Petri coloreada

Para la realización de la Red de Petri coloreada se ha empleado el software Draw.io en vez de Dia. La idea de usar éste es que permite interacción entre dos usuarios al realizarse de forma online. Dia, sin embargo, no disponía de esta opción, imprescindible para trabajar en grupo.

A continuación, se presenta la Red de Petri coloreada, así como sus tablas asociadas a los lugares, transiciones y colores.

 *Figura 1. RdPC propuesta*

*Tabla 1. Lugares en la RdPC propuesta*

|  |  |
| --- | --- |
| Lugar | Descripción |
| P1 | Estación de llegada, el 30% de las cajas de material son de tipo M1 y el 70% de tipo M2 |
| P2 | Torillo libre |
| P3 | Torillo transportando cajas |
| P4 | Cinta C1 con piezas |
| P5 | Operario que saca el material M1 y M2 de las cajas libre |
| P6 | Robot R1 libre |
| P7 | Robot R1 con una pieza |
| P8 | Máquina MA1 libre |
| P9 | Máquina MA1 procesando una pieza |
| P10 | Robot R2 libre |
| P11 | Robot R2 con una pieza procesada en MA1 |
| P12 | Máquina MA2 libre |
| P13 | Máquina MA3 libre |
| P14 | Máquina MA2 ocupada |
| P15 | Máquina MA3 ocupada |
| P16 | Robot R2 libre |
| P17 | Robot R2 con pieza terminada en MA2 o MA3 |
| P18 | Cinta con pieza Z dejada por R2 |
| P19 | Operario ocupado con pieza (apilando) |
| P20 | Operario libre |
| P21 | Recepción de pedidos de clientes |
| P22 | Operario ocupado haciendo palés de pedido |
| P23 | Operario libre |
| P24 | Cajas apiladas |
| P25 | Torillo ocupado transportando palés |
| P26 | Estación de salida con palés del pedido |
| P27 | Máquina MA1 parada y siendo arreglada |
| P28 | Máquina MA2 parada y siendo arreglada |
| P29 | Máquina MA3 parada y siendo arreglada |
| P30 | Pieza con programa 1 o programa 2 lista |

*Tabla 2. Transiciones en la RdPC propuesta*

|  |  |
| --- | --- |
| Transición | Descripción |
| T1 | Transportar cajas desde la estación de llegada hasta la estación de la cinta transportadora |
| T2 | (Llegada del torillo/descarga de las cajas) en la estación de la cinta transportadora C1 |
| T3 | Transporte en la cinta del material |
| T4 | Robot R1 introduce pieza en máquina MA1 |
| T5 | Máquina MA1 termina de procesar pieza |
| T6 | Pasar pieza de MA1 a MA2 |
| T7 | Pasar pieza de MA1 a MA3 |
| T8 | Fin del procesamiento en MA2 |
| T9 | Fin del procesamiento en MA3 |
| T10 | R2 transporta la pieza z a la cinta C2 |
| T11 | La pieza llega al final de la cinta C2 |
| T12 | El operario termina de apilar |
| T13 | Formar palés de pedido, un palé está formado por 15 cajas |
| T14 | Operario termina de formar palés de pedido |
| T15 | Torillo llegó con palés a estación de salida |
| T16 | Máquina MA1 con comportamiento extraño |
| T17 | Máquina MA2 con comportamiento extraño |
| T18 | Máquina MA3 con comportamiento extraño |
| T19 | Elección programa p1 |
| T20 | Elección programa p2 |

*Tabla 3. Colores en la RdPC propuesta*

|  |  |
| --- | --- |
| Color | Descripción |
| M | Pieza de tipo M1 o M2 |
| M1 | Material para la fabricación de maquetas de avión |
| M2 | Material para la fabricación de maquetas de coches |
| M3 | Pieza procesada por máquina MA1 |
| Z | Maquetas de tipo A o C |
| A | Maquetas de avión |
| C | Maquetas de coches |
| R | Cantidad de palés pedidos, cada palé está formado por 15 cajas |
| R1 | Cantidad de maquetas de aviones pedidas en cada caja de un palé |
| R2 | Cantidad de maquetas de coches pedidas en cada caja de un palé |
| NC | Contador número de cajas para crear palé |
| NM | Número de material transportado en la cinta |

# Simulación con Arena

La simulación del proceso descrito en la sección Problema propuesto ha sido realizada con el software Arena en su versión 15 para estudiantes que puede ser obtenido gratuitamente en [1]. El software Arena es además muy utilizado en la simulación de eventos discretos [2][3][4]. Teniendo en cuenta las distribuciones de los tiempos de llegada de la materia prima se ha simulado una jornada de 24 horas.

La Figura X muestra los parámetros de la simulación relativos al tiempo especificados en Arena.

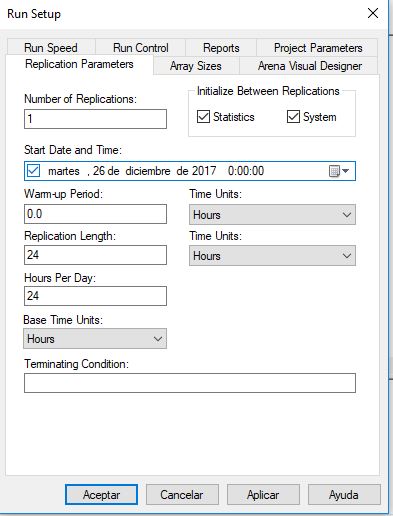


Figura 1. Tiempo de simulación especificado en Arena

La Figura X muestra el modelo desarrollado en Arena.

El modelo de la Figura X puede dividirse en las siguientes partes para su comprensión: recepción de las cajas de material y transporte hacia la cinta C1, traslado de las piezas en C1 e introducción en la máquina MA1, Procesamiento de las piezas en la máquina MA1, Procesamiento de las piezas en las máquinas MA2 y MA3, traslado de las maquetas terminadas hacia los almacenes, Creación y atención de pedidos.

Debido a que para la simulación del proceso se está utilizando el software Arena para estudiantes existen limitaciones en cuanto a la complejidad de los modelos que pueden ser creados, en particular:

* No se pueden correr modelos que excedan de las 150 entidades
* Algunos módulos sofisticados no pueden ser utilizados (ejemplo el módulo *Storage* del panel *Packaging*)

Debido a las limitaciones anteriormente planteadas y a que el modelo desarrollado con Arena tiene un nivel de detalle relativamente alto fue necesario ajustar algunos de los valores de las orientaciones de la práctica para poder ejecutar el modelo. El análisis estadístico se realizará teniendo en cuenta estos valores. Las siguientes tablas muestran los diferentes valores considerados.

Tabla 1. Llegada de materia prima

|  |  |
| --- | --- |
| Horas | Cantidad de cajas de materiales que se reciben |
| 0h-4h | 1 caja por hora |
| 4h-6h | 2 cajas por hora |
| 6h-10h | 3 cajas por hora |
| 10h-17h | No se reciben cajas |
| 17h-18h | 4 cajas |
| 18h-22h | 4 cajas por hora |
| 22h-24h | 4 cajas por hora |

Se asume que una caja de material estará conformada por 4 piezas del material M1 ó M2. El 30% de las cajas son del material M1 y el 70% del tipo M2. En esta simulación además se asume que la máxima cantidad de cajas de material que pueden llegar al día es 60.

Tabla 2. Medidas consideradas en el proceso

|  |  |
| --- | --- |
| Elemento | Medida considerada |
| Longitud de las planchas de material | Todas las planchas de material de las piezas M1 o M2 miden 1 m |
| Palés de cajas transportadas desde la estación de llegada hasta la cinta C1 | Los palés van a estar conformados por 3 cajas |
| Palés de cajas de pedidos completados | Los palés van a estar conformados por 3 cajas |
| Cantidad de pedidos recibidos |  |
| Cantidad de maquetas de aviones por cada caja del pedido |  |
| Cantidad de maquetas de coches por cada caja del pedido |  |
| Número de palés de un pedido |  |
| Tiempo de procesamiento de una pieza en la máquina MA1 |  |
| Tiempo de procesamiento de una pieza al ejecutar el programa P1 en la máquina MA2 o MA3 |  |
| Tiempo de procesamiento de una pieza al ejecutar el programa P2 en la máquina MA2 o MA3 |  |
| Tiempo de reparación de una avería en las máquinas MA1, MA2 y MA3 |  |

Tabla 3. Costos de utilización de algunos recursos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recurso | Costo en procesamiento (€/h) | Costo en reposo (€/h) |
| MA1 | 2.5 | 1.25 |
| MA2 | 5 | 1 |
| MA3 | 6 | 0.6 |
| R1 | 2 | 0.4 |
| R2 | 2 | 0.4 |
| C1 | 3 | 0 |
| C2 | 3 | 0 |

# Análisis estadístico

La interpretación de los reportes brindados por Arena permite dar respuesta a las siguientes cuestiones:

1. ¿Cuántas cajas de productos quedan en el almacén (o abandonan el sistema) al final de la jornada laboral?
2. ¿Cuál es el valor máximo de cajas que se encuentran a la espera de ser atendidos por la máquina MA1 a lo largo del día?
3. ¿Cuántas veces se ha estropeado la máquina MA1?
4. ¿Cuál es el valor de utilización de la máquina MA2?
5. ¿Cuál es el valor del coste total asociado al procesamiento de la máquina MA3?
6. Si se quiere obtener como mínimo un beneficio diario del 70%, ¿cuál es el precio de venta que se debe fijar para cada maqueta?

## 5.1. Cantidades de productos que quedan en los almacenes y que abandonan el sistema

Para responder la interrogante de cuántas cajas de productos quedan en el almacén (o abandonan el sistema) al final de la jornada laboral se debe partir de lo siguiente:

1. Cómo las cajas de productos M1 y M2 contienen piezas y es a partir de éstas que se conforman las maquetas de aviones y de coches en este trabajo se entenderá como cantidad de cajas de productos que quedan en el almacén (en realidad son dos almacenes, uno para las maquetas de aviones y otro para las maquetas de coches) a la cantidad de cajas de M1 y M2 totalmente procesadas y que no fueron transportadas a la estación de salida
2. La cantidad de cajas de productos que abandonan el sistema dependerá de los pedidos de los clientes. Al día se reciben una cantidad de pedidos, cada uno de ellos con sus especificidades en cuánto al número de maquetas de aviones y de coches que deben estar en una caja, además cada pedido indicará el número de palés de ese tipo específico de cajas. En este trabajo se tratará como cantidad de cajas de productos que abandonan el sistema a las cantidades de cajas de M1 y M2 totalmente procesadas y que fueron utilizadas para satisfacer los pedidos recibidos

Las tablas siguientes responden la interrogante analizada teniendo en cuenta las aclaraciones anteriores.

Tabla 4. Cantidad de cajas de productos que quedan en los almacenes al finalizar la jornada laboral

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Medida | Descripción | Valor |
| 1 | Cantidad de cajas de M1 recibidas |  |
| 2 | Cantidad de cajas de M2 recibidas |  |
| 3 | Cantidad de maquetas de aviones en el almacén |  |
| 4 | Cantidad de maquetas de coches en el almacén |  |
| 5 | Cajas de M1 totalmente procesadas y que quedaron en el almacén correspondiente |  |
| 6 | Cajas de M2 totalmente procesadas y que quedaron en el almacén correspondiente |  |

Comentar

Tabla 5. Cantidad de cajas de productos que abandonan el sistema al final de la jornada laboral

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Medida | Descripción | Valor |
| 1 | Cantidad total de maquetas de aviones utilizadas para satisfacer pedidos |  |
| 2 | Cantidad total de maquetas de coches utilizadas para satisfacer pedidos |  |
| 3 | Cantidad de cajas de M1 utilizadas para producir la cantidad total de maquetas de aviones (1) |  |
| 4 | Cantidad de cajas de M2 utilizadas para producir la cantidad total de maquetas de coches (2) |  |
| 5 | Cantidad total de cajas de M1 y M2 utilizadas para producir las maquetas en 1 y 2 |  |

Comentar

## 5.2. Valor máximo de cajas en espera de ser atendidas por la máquina MA1 a lo largo del día

Para responder a ¿Cuál es el valor máximo de cajas que se encuentran a la espera de ser atendidos por la máquina MA1 a lo largo del día?

## 5.3. Cantidad de fallos en la máquina MA1 a lo largo del día

Comentar

## 5.4. Utilización de la máquina MA2

Comentar

## 5.5. Costo total asociado al procesamiento de la máquina MA3

Comentar

## 5.6. Obtención de un beneficio diario del 70% a partir de los precios de venta de las maquetas

Comentar

# Alternativa de mejora del proceso

Para mejorar el proceso se proponen una serie de mejoras de cara a la eficiencia del ejercicio propuesto. Vamos a verlas y explicar el por qué.

* + - 1. **Operarios todos por igual:** Si disponemos de un operario que solo él puede coger el torillo, en etapas donde se necesiten a los 5 operarios supervisando, necesitaremos que el primero que se quede libre sea capaz de coger el torillo, minimizando así los tiempos muertos.
      2. **Los programas p1 y p2:** Por defecto, el programa p1 lo realiza la máquina MA2 y el programa p2 lo realiza la máquina MA3. De esta manera nos ahorraríamos el tiempo de estar mirando que material le llega a la máquina en cuestión para ejecutar un tipo de programa u otro. Esto se podría hacer cuando el operario supervisa, que observe que tipo es y lo lleve a una máquina u otra. Si se observa que una máquina (MA2) tiene mucha más demanda que la otra (MA3), la otra máquina (MA3) podría realizar su mismo programa para agilizar el proceso.

# Referencias bibliográficas

[1] Rockwell Automation, “Arena simulation software,” 2017. [Online]. Available: https://www.arenasimulation.com/simulation-software-download. [Accessed: 26-Dec-2017].

[2] W. D. Kelton, R. P. Sadowsky, and N. B. Zupick, *Simulation with Arena*, Sixth Edit. McGraw-Hill International, 2015.

[3] C. A. Chung, *Simulation modeling handbook: a practical approach*. CRC Press, 2004.

[4] Mathworks, *Arena user ’ s guide*, no. March. 2017.