

# シミュレーションによる 生産ラインの効率化

技術シーズ創生研究事業プロジェクトステージ(令和2年度)

担当者 電子情報システム部 菊池貴

長谷川辰雄

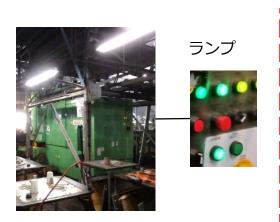
堀田昌宏

協力企業株式会社シグマ製作所

令和4年6月16日 岩手県工業技術センター 成果発表会

# 背景 (IoTによる生産性向上の取り組み)

- 【課題】製造工程の見える化、データ化
  - ▶ 多品種少量生産・短納期への対応、自動化やロボット導入の準備
- 【方法】製造装置の稼働率をリアルタイムで可視化
  - ▶ 稼働記録の自動化、1分単位で稼働時間を管理、装置情報の共有
- 【実績】装置監視システムの開発と導入支援
  - 装置単位の稼働率の把握(鋳造工場、電子基板工場、ワイヤ製造工場)





#### 背景(新たな課題)

- 【課題】工場全体の生産量を増やしたい
  - ⇒<br/>
    どこを改善すればいいのか?
    - ▶ 生産ラインは複数の装置の集合体
    - 個別の装置だけに注目しても改善できない

装置名	電気炉1	電気炉2	造型機1	造型機2	造型機3
稼働率(%) 生産時間/操業時間	71	80	51	49	27

鋳造工場の稼働状況の例

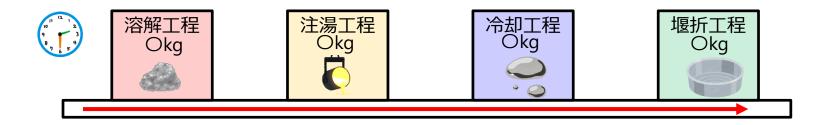
- 工場全体の稼働状況を評価する技術が必要
  - ⇒生産ラインシミュレータの開発

#### 研究目標

- 【目標】シミュレーションによる生産ラインの評価
- 【実施内容】
  - 鋳造工場のシミュレーションモデルの構築
  - 生産ラインシミュレータの実装
  - パラメータの実地計測
  - ⇒ シミュレーションの実施 ⇒ ボトルネックの特定、改善効果の試算。

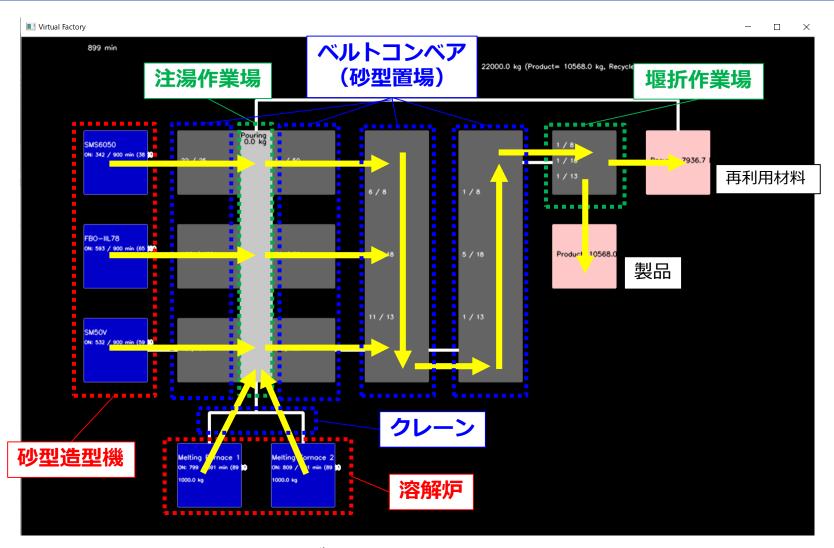
## シミュレーションモデルの構築

- 生産ライン上の鋳鉄の輸送に注目
  - ある時刻、どこに、どれだけ、鋳鉄が存在しているか。



- 生産ラインにおける各要素のモデル化
  - 製造装置(砂型造型機、電気炉)
  - 輸送装置(ベルトコンベア、クレーン)
  - 作業工程(注湯、堰折)
- 生産ライン全体のモデル
  - > 各要素の連結状態

#### シミュレータの画面



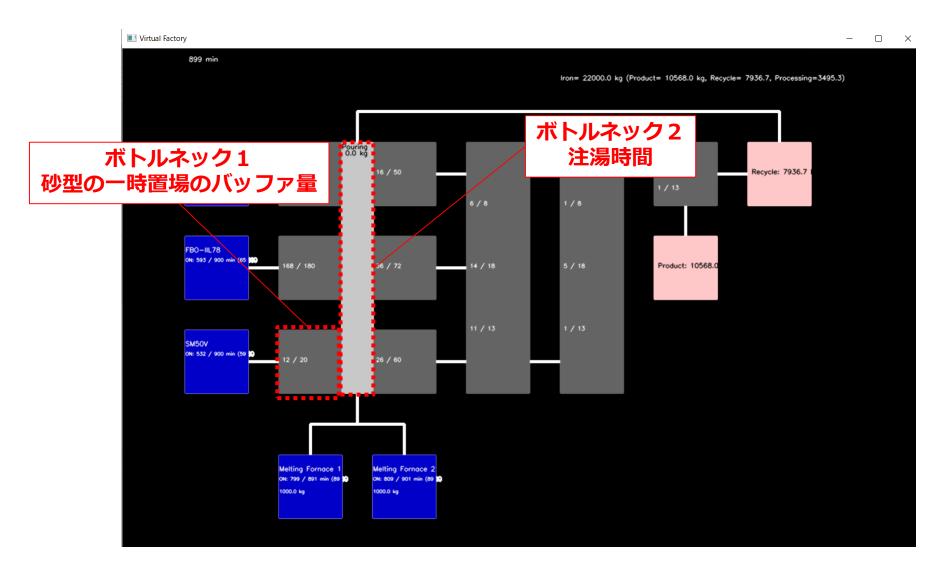
開発言語:C++、描画用ライブラリ:OpenCV2.4.5、動作環境:Windows10 PC

## パラメータの測定と実験

- ヒアリングと実測から52個のパラメータを取得
  - 製品重量、ベルトコンベア上における砂型の数(バッファ量)、 加工時間、加工条件、等

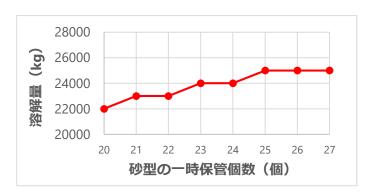
- 【予備実験】1日の総溶解量を試算
  - 基準値:15時間稼働した場合、22,000kg
- 【本実験】10個のパラメータを変化させ、溶解量を試算
  - ⇒ボトルネック(生産増の妨げとなっている箇所)を特定
    - ボトルネック1:砂型の一時置場のバッファ量
    - ボトルネック2:注湯時間

## シミュレーション結果(ボトルネックの特定)

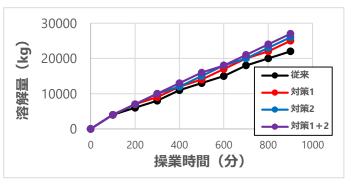


#### 改善案と効果の試算

- 改善案1:砂型個数20⇒25個
  - 溶解量13.6%向上
  - > 砂型造型機の稼働率改善
  - 砂型造型機の速度2倍と同等
- 改善案2:注湯時間14⇒10分
  - 溶解量18.1%向上
  - 砂型造型機の稼働率改善
  - > 出湯回数の増加
- 改善案1+改善案2
  - 溶解量22.7%向上







#### まとめ

- 生産ラインシミュレータの開発
  - シミュレーションモデルの構築
  - ▶ C++言語を用いたシミュレータの実装
  - パラメータの実地計測

- ボトルネックの特定と改善効果を試算
  - ▶ 砂型一時置場の拡張 ⇒ 溶解量13.6%向上
  - ▶ 注湯時間の短縮 ⇒ 溶解量18.1%向上
  - ▶ 上記の両方 ⇒ 溶解量22.7%向上
  - ⇒砂型一時置場の拡張を計画中