Técnicas de programación en fabricación mecánica

Área: FABRICACIÓN MECÁNICA
Modalidad: Teleformación
Duración: 90 h
Precio: 45.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1125

CONTENIDOS

1. Programación de la producción en fabricación mecánica.

####

1.1. Introducción: Historia, conceptos, métodos, modelos y algoritmos.

####

1.2. Planificación estratégica.

####

1.3. Plan de producción agregada.

####

1.4. Planificación de la producción desagregada o Sistema Maestro de Producción (MSP).

####

1.5. Plan de requerimiento de materiales (MRP).

####

1.6. Políticas de producción: Limitaciones de stocks, producción regular extraordinaria y por lotes.

####

1.7. Capacidades de producción y cargas de trabajo.

####

1.8. Gestión e introducción a las redes de colas.

####

1.9. Asignación y secuenciación de cargas de trabajo.

####

2. Construcción de grafos en la planificación y programación en fabricación mecánica.

####

2.1. Modelización de organización industrial mediante grafos.

####

2.2. Conceptos y terminología.

####

2.3. Representación de grafos.

####

2.4. Problemas numéricos y de optimización de grafos.

####

2.5. Paquetes informáticos.

####

2.6. Problemas de caminos (rutas de trabajo).

####

2.7. Flujos de trabajo.

####

2.8. Causas y costes de espera.

####

3. Información de proceso y flexibilización de los sistemas de producción en fabricación mecánica.

####

3.1. Cumplimentación de la información del proceso.

####

3.2. Aplicación de técnicas de organización.

####

3.3. Planificación y flexibilización de recursos humanos.

####

3.4. Sistemas con esperas.

####

3.5. Utilización de modelos estándar de la teoría de colas.

####

3.6. Causas y costes de espera.

####

3.7. Gestión de colas.

####

3.8. Estimación de los parámetros de proceso.

####

4. Simulación de producción de fabricación mecánica.

####

4.1. Concepto, clasificación y aplicaciones.

####

4.2. Gestión del reloj en la simulación discreta.

####

4.3. Simulación aleatoria, obtención de muestras y análisis de resultados.

####

4.4- Introducción a los lenguajes de simulación.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
  No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.

- 32 Mbytes de RAM o superior.