
Trazabilidad de las piezas

Máquinas ISO

Índice

1	¡Trazabilidad del 100 % de sus piezas!.....	3
2	¿Cuáles son los beneficios?.....	4
3	Programación y posibilidades.....	4

1 ¡Trazabilidad del 100 % de sus piezas!

A partir de ahora, las máquinas Tornos le permitirán realizar un seguimiento de todas sus piezas.

La nueva macro G989 permite marcar automáticamente diferentes datos en la pieza como:

- Fecha de producción
- Tiempo de producción
- Número de pieza
- Número de barra
- Número de la máquina
- Número de lote
- ...

Así, cada pieza es única y perfectamente identificable.



Trucos y consejos

2 ¿Cuáles son los beneficios?

Preparado para aumentar los requisitos de trazabilidad:

Las expectativas en materia de trazabilidad son cada vez más exigentes, sobre todo en sectores como la medicina, la aeronáutica o incluso la relojería.

Hasta ahora, lo habitual era trazar lotes de piezas, pero ahora las máquinas de Tornos están preparadas para trazar cada pieza.

Controlar el seguimiento de la producción:

También puede resultar muy útil realizar un control perfecto de las piezas evitando la medición del 100 % de las mismas.

Conocer el comportamiento de la máquina:

En las series de prototipos, también puede ser muy interesante realizar un seguimiento del orden de producción de las piezas y así correlacionar el comportamiento de la máquina en el tiempo.

Por ejemplo, los aparatos de medición óptica de última generación son perfectamente capaces de leer textos y, por tanto, de dibujar gráficos de análisis de «medición del tiempo».

Terminar las piezas:

Por lo general, el marcado de las piezas aterrajadas se realiza en una segunda máquina. Esto obliga a las empresas de aterrajado a invertir en una máquina de marcado o a subcontratar la operación. Esta función evita costes adicionales y/o la dependencia de un socio externo.

3 Programación y posibilidades

Esta nueva macro permite grabar datos en la ubicación y con el tamaño deseados.

Efectivamente, itodo es configurable!

Con el software TISIS, y sus asistentes de programación, esto es un juego de niños.

