発表No.

305

テーマ

オフロード用リング付タイヤ交換作業の効率化 ~ | 人作業の実現を目指して~

会社・事業所名(フリガナ)

発表者名(フリガナ)

トヨタ ジドウシャカブシキガイシャ ヒガシフ ジケンキュウジョトヨタ自動車株式会社 東富士研究所

アサカワ リョウ **浅川 凌**



発表のセールスポイント

昔ながらの作業を常識に囚われず、改善しました。

お金を掛けず、素直、謙虚、感謝の気持ちで "誰かのために"を念頭に アイデア、カラクリを駆使し、工具を作りました。

ネットで得た情報を活用し、アイデア応用による 工具完成までのプロセスをお楽しみください。



トヨタ自動車株式会社、東富士研究所、PODIUMサークルの浅川です。 オフロード用リング付タイヤ交換作業の効率化について発表します。



会社紹介

トヨタ自動車本社は愛知県豊田市

東富士研究所は静岡県裾野市に位置する研究開発施設です。



トヨタはすべての人に「幸せを量産」する為、 社長の想いである「誰かの為に」をモットーに 東富士研究所をお客様のニーズや使用環境に合わせた 技術開発拠点としています。



業務紹介

私たちは新型車両開発を行っており、「走る、曲がる、止まる」 それぞれ車に欠かせない機能の「運動制御」を開発しています。

						サークル 名 (つ	リガフ	ナ)			Š	発 表	形	式
QCサークル紹介				紹	介	PODIUM	ポディウム)	PC			
本	部	登	録	番	号	177-581	サ -	一クル結成年	月	20	08 4	年	,	4 月
メ	ン	バ	_	構	成	9 名	会	合 は 就 業 時	間	内) ·	外	•	両方
平		均	年		輸	37.5 歳(最高 55歳、最低 21歳)	月 đ	あたりの会合回	数				;	3 🛽
テ		_	マ		暦	本テーマで24件目 社外発表 件目	1 回	あたりの会合時	間					時間
本	テ -	-マ(0 活	動期	目間	2022年 1月 ~2022年 4 月	本っ	テーマの会合回	数				1	8 🗉
発	表	者	Ø	所	属	車両技術開発部 シャシコン	ノポ・	ーネント試験課			勤続			6 年



運動制御開発では、最適な電子制御技術を追求し、 多様な路面で評価、タイヤ交換を繰り返しています。 課長の想いである従来業務効率化の元、 お客様により良い幸せを量産することが役割です。



テーマの選定

誰かの為に従来業務を効率化できる様、やり難い作業を洗い出し。 結果、リング付タイヤ交換作業に意見が集中。



脱着作業を動画でご覧ください。リング脱着は2人作業です。 リング外しは専用工具のタイヤレバーを使い ①リング隙間出し②リング起こし③リング持ち上げ リング付けは作業者の足を使い



リング脱着は2人作業で効率が悪く、やり難さが当たり前になっており、 今までのやり方を根本から見直そうと一致団結。 リング付タイヤ交換方法への挑戦にテーマを決定し、 サークルリーダーの想いからテーマリーダーは浅川が努めます。

戦」に決定



テーマ選定理由の明確化<重要性>

半導体不足回復に伴い、オフロード試験が増加予想です。 今後の車両開発に対応する為、

リング付タイヤ交換「1人作業化の必要性」を全員で確認しました。



サークル紹介

メンバー構成はベテラン、中堅がそろうサークルで、 新たにベテランの桑原さん、新人の長板さんを加えた9名です。 過去の活動で中堅の技能が向上。サークルリーダーは、 若手の底上げで、サークルレベルを引上げたい想いがあります。



リング付タイヤとは

70ランクルのモデルチェンジでチューブ入りのタイヤが追加。 お客様にオフロード走行を楽しんで頂く為、リング付きタイヤが復活。 傷に強く、オフロード走行にビッタリなのがリング付タイヤです。



リング脱着のやり難さとしてペアでの作業は呼吸がわせづらく、 カンコツが多い為、機械で作業可能なリング無タイヤと比較すると リング付タイヤ交換は、リング脱着が2人作業で難しい作業です。



手順の選定

リング脱着はタイヤのプロも同様作業の為、 今回は、従来方法を現状打破し、新しい方法への挑戦。 サークルアドバイザーとも相談し、課題達成型を選択。



活動計画

進め方は、コロナ禍でも効率よく、分散して活動します。 また、会合はWeb会議を活用しコロナ禍でも 効率よく行います。



サークルの強みと弱み

桑原さんは多くの経験からQC習熟度が高くサークルの強みです。 一方でサークル若手が育成できておらず弱みとなっており、 サークルレベルはBゾーン。レベル底上げの為、 「QC手法習教度向上」と「若手の経験不足解消」で活動を進めます。

リングとはリング付タイヤのタイヤ交換をする為に取り外す部品です。 リング無タイヤはホイールとタイヤを機械で交換します。 対してリング付タイヤは2人作業でリングを外し、 タイヤとチューブを交換。その後、2人作業でリングを戻す為、 リング付タイヤ交換は、リング脱着が大変です。



リング脱着について 社内を調べても手がかりは無く、 社外のタイヤメーカーも手作業で 現状作業はどこでも同様の作業です。



テーマ選定理由の明確化<上位方針・期待効果> リング脱着は、タイヤ交換作業中の時間割合が高く、 作業者別でリング脱着時間にムラがあります。

その為、期待効果が見込め、上位方針貢献度が高いテーマです。



さらに効率的なレベルアップの為に計画を立て、 全員でQC手法を学び、現状打破に繋げる。 若手リーダーのチームを桑原リーダーチームがサポートし、 迅速な対策とサークルレベルアップの両立を図ります。



根拠は、開発計画に遅れない様、

リング無タイヤ交換と同じく、I人作業可能する為です。

3チームで分担し、攻め所を調査します。



リング付けでは、一人作業に挑戦、 結果はリングが端から吹き飛んでしまい作業不可。 しかし、リング端を固定すれば1人作業できそうだと、 ひらめきました。



リング外しは、空振りの原因を調査

結果レバーがリングからズレる為に発生していました。 すると、長坂さんから「隙間、使う必要ありますか?」との声。

掴んで上げれば、1発で起こせる。そんな若手の柔軟で斬新意見を採用。



軽いカでリングを付ける為、道具の製作をポイントにネットでキーワード検索。 挙がったアイディアを系統マトリックスで評価 てこの原理を利用した物が多いと分かり、深掘り検索。

様々なアイディア商品の中から、缶切りに着目。 リングを付ける缶切り製作に取り組むとし、

身の回りのアイディアからリング付け方策案を列挙。



要件①リングを掴む為、デジタル技能の高い町田さんが 動作をシミュレーション。会合結果、「ロック機構」をブレイクダウン。

ロック機構についてブレストで実現案出しを実施。

方策の立案での成功体験を共有し、

様々なロック機構の中からトグルクランプを発見しました。



リング外しは隙間出し工程、起こし工程にカンコツが多く ペア別で作業時間に差もあります。

タイヤレバーは汎用性が高く、隙間出し、起こしに角度調節が多い為 2人の呼吸を合わせないとできない作業です。



誰もが、リングを蹴れるわけじゃない。との意見。

その一声で軽い力で作業する必要性に気づき、リング端の固定と 軽い力でリングを付ける。2つの工具考案を攻め所として進めます



立て続けに桑原さんから

「そのまま保持して回転するカラクリ」があれば、 飛散空振りせず、スムーズなリング外しが出来るとの意見に



リングを外すカラクリ。リングを付けるバックルと缶切り。 以上、三つの道具製作による、

目標達成の適合度合を全員参加で確認しました。



トグルクランプは

てこを利用したロック機構で、モノの固定に使用され、 ロックONOFFをワンタッチで切り替えできる 便利な機構です。

トグルクランプにより、リングを掴む機能が完成しました。



リング外しは1人作業にするとレバーが飛散し

空振りで転倒発生の危険があります。

その為、タイヤレバーに代わる工具を製作を前提にI人作業でも 飛散せず空振りしない専用工具考案を攻め所として進めます。



調査結果をまとめ

目標は、リング付タイヤ交換を1人作業可能にするとし、 それぞれ若手がリーダーとなり方策案出しを行います。



リング付け方第案は、ホイールとリングの形状に着日。 ホイールヘリングを掛け続ける事がポイントで、 葛西さんから、「工具箱のロックどう?」との意見。

身折な物から着想したバックルでリング端を固定する案を採用。



成功シナリオの追究<リング外しでは リングを掴んで起こす為、手の形を参考に要件を設定。 要件 | リングを掴み離さない。要件2 爪と溝を切り離す。 要件3 掴んだまま持ち上げ。

手のカタチからリング起こしの要件を絞り出しました。



要件②、要件③はカラクリについて徹底調査 動画サイトを活用し、知識を習得。 カラクリは、外側へ押す、持ち上げるを実現させる為、 「リンク機構」を採用。ホイール形状を利用したリンク機構を製作。 リングを掴んで起こすことに成功しました。



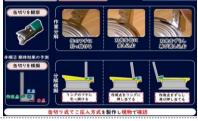
長坂さんが、可動域を考えた鉄加工を実施。 ホイールでテストすると、I人でリング外しが可能。 さらにスムーズな動作実現の為、

STEP4 成功シナリオの追及 手順①シナリオの

アニメーションで解析し、結果をモノづくりにて再現。 カラクリ完成と同時に、長坂さんの溶接技能向上。 現物確認したところ、最大操作カIIキロで、 リング外しが可能になりました。 亜件を追加し、カラクリでタイヤを捆す機能を製作します。







リング付けのメインとなる缶切り式は 缶切りを観察し、作業分解。 分解結果をリング付け作業にあてはめ、工具を製作 工具を現物にて確認します。

4-4MM 2022 Δ Δ Ο 7 横押し型 〇 〇 〇 〇 12 下方押さえ型 ◎ △ △ ○ 7

リング付けのバックル式リング固定では、バックルを参考に、要件を設定 バックルについて調査したところ、 バックルは、引き型式のトグルクランプであると判明。

様々な種類のトグルクランプから、横押し型を採用。 横押し型トグルクランプを応用し、固定工具を製作します



試作品を現物で確認しかし、試作品は、タイヤが浮き上がり失敗。 すると田村さんから、「横に押すから浮くんじゃない?」 「持ち手を寝かせてみて」との意見。 「はさみの原理に着目」した田村さんの意見から 試作品を修正し、工具が完成しました。



横押し型トグルクランプは、ロック状態で、横方向のカに、

強い特性があります。特性を生かし、ホイールとリングに合わせて、

工具を製作。トグルクランプにより、操作力3kgで要件を満たし、

成功シナリオの実施 リング外しでは1人作業可能で、 様々なカラクリによりスムーズに動き、 飛散・空振りせずリング外しできる対策品が完成。



対策品を動画でご覧ください ①ホイール中心にリンク機構を動かす支柱を立てる。 -②工具を支柱にセット。③トグルクランプでリング保持。 ④タイヤを押す機能でリングとタイヤを引き剥がす。

STEP5 成功シナリオの実施 リング着 | 人作業可能 リング端をワシタッチで固定 缶切りの様に誰で€ 軽い力でリング着

リング端をワンタッチ固定、 缶切りの様に誰でも軽い力でリング付けできる対策品が完成。

リング付けでは

I 人作業可能で、



①リング端をトグルクランプで押さえる。②缶切り工具をリングへセット。 ③工具でリングを下げる。缶切り同様、工具を進めて、セットし、下げる。 3つの動作を繰り返し、リング付け完了。



今回は、情報ツールから得たアイデアを応用し、 サークルリーダーの想いである若手の成長が実現しました。 QC手法に関しては、成功シナリオまでのプロセスを習得し、 現状打破に成功しました。



効果の確認<有形効果の把握> リング付タイヤ交換が1人作業可能になり、目標達成。 リング付タイヤ交換を効率化でき、上位方針に貢献しました。



標準化と管理の定着 標準化、周知徹底、管理の定着の順で遂行し、 対策後の効果を維持。5WIHで明確に実施します。



効果の確認<無形効果の把握> サークルレベル診断の結果、X軸、Y軸共に若手が成長。 課題達成で、メンバーのQC手法とその他能力も向上し、 サークルレベルがAゾーン手前になりました。

		[#-16	各ステップの反省] ぎ	成日:2022.4.8 作成者:浅川-長日			
27	40 II	Rhistoria	改善したい点	今後の進め方			
	テーマ選定	上位方針に基づき職場の回り事を 洗い出したテーマ選定が出来た	引き続き現状を 打破出来るテーマ連定をしたい	更に上位方針に貢献出来る様 課題達成テーマにチャレンジ			
P	攻め所の選定	問題解決手法や連問間を使用し 的確に主要因を絞り込めた	QC7つ道具/新7つ道具を約確に 使用し要因の絞り込みを行いたい	QC手法をフルに注册し更に 効率の良い絞り込みを行う			
	日標設定·活動計画	コロナ領での、感染防止を考慮し 変数との両立を図った計画が出来た	Teoms等のオンライン機能を メンバー全員で理解したい	オンライン (デジタル) 機能を理解 テレワークにも対応させていく			
	方策の立案	身近なアイディアを味かし 高期的な対策が出来た	3D図面等のデジタルを使用し より効率的に活動したい	必要なデジタル技能を習得する 技能伝承する場合を創出する			
D	成功シナリオの	着手主体でモノづくりを行い 経験不足報道に繋がった	着手が次の後輩へ技能伝承できる レベルまで引き上げたい	技能伝承のコツを言語数値化し 反復練習する活動を行う			
C	分東線部	計画通り、若手の経験不足 解消とQC手法が習得出来た	サークルとしては成長出来たが個々の 不得意分野を絶関出来なかった	メンバー個々の不得意分野を明確: して成長出来る活動計画に織り込む			
A	標準化と管理の定着	関係部署への油具展開がけでなく トヨテ公開技能としても登録済み	開発部門だけの展開にならない様 より広い範囲での展開を行いたい	サービスツールに登録してもらえる 照音停着との連携を密にする			
	次回の	上位方針に更に 課題達成テー		デジタル系の p識・技能向上 GCATIO			

反省と会後の課題 活動を振り返り、更に上位貢献できる課題達成を行います。 また、デジタル系の知識・技能向上に取り組み、 これからもお客様へ幸せを量産し続けられる活動を実施します。