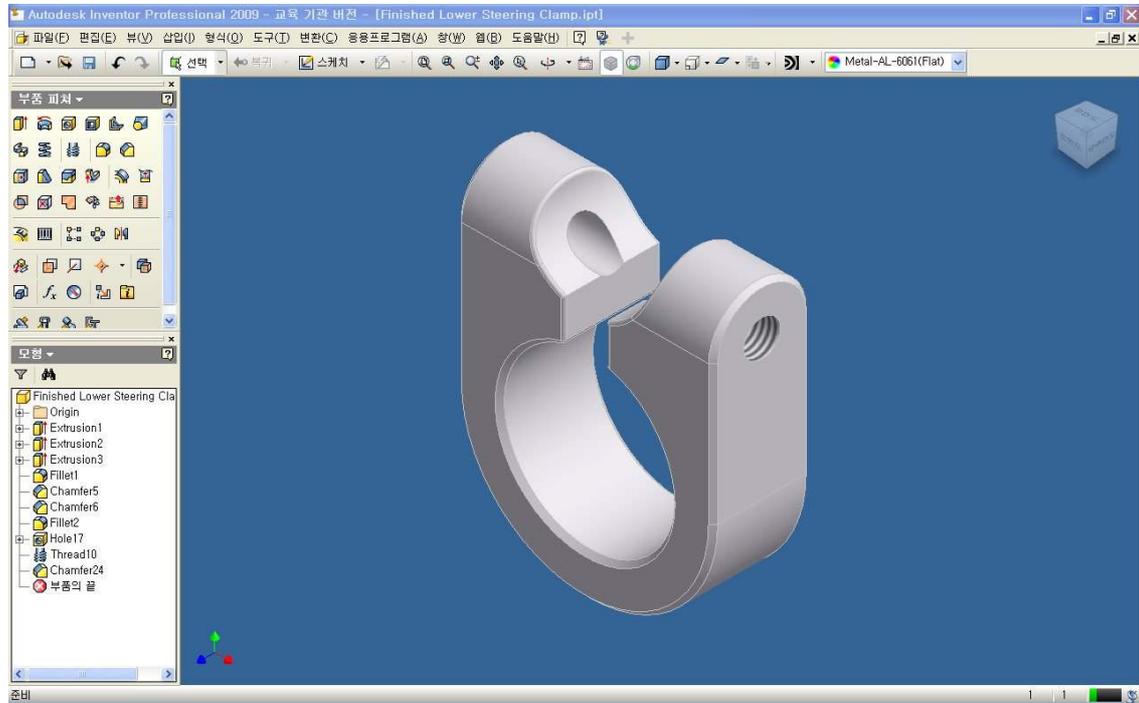
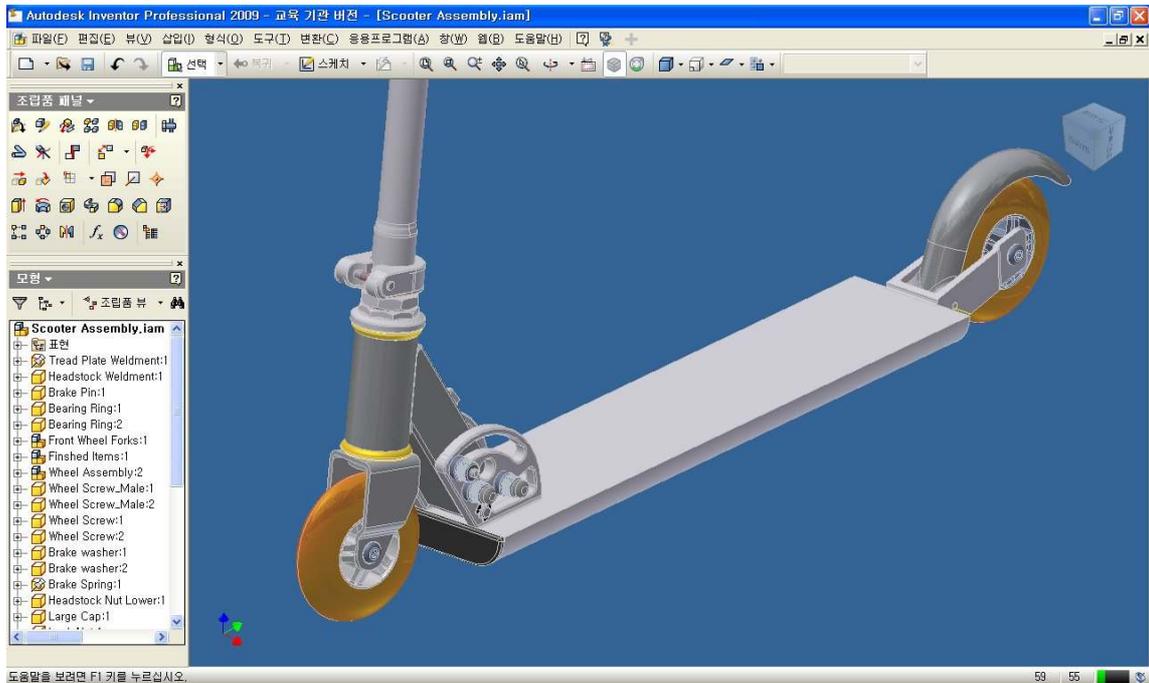


제품모델링 프로그램

1) 부품 모델링



2) 조립품 모델링



▷ 프로그램

직종명	제품모델링	개발자	김충환
		체험실	조선설계실
주제	인체공학적인 스쿠터 모델링하기		
체험목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인체공학적인 스쿠터 부품을 모델링할 수 있다. ○ 인체공학적인 스쿠터 조립품 모델링할 수 있다. 		
학습방법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3각법의 이해. ○ 인체공학적인 스쿠터 부품 모델링하기. ○ 인체공학적인 스쿠터 조립품 모델링하기. 		
주장비	<ul style="list-style-type: none"> ○ PC:30대, Inventor Pro:30Copy, Printer:1대, 빔 프로젝터:1대, 스크린:1개 		
소요재료	<ul style="list-style-type: none"> ○ 출력용지 : A3 		

단계	과정	교수-학습 활동	시간 (240분)	비고
1단계	직종 소개 (전체)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 안내 <ul style="list-style-type: none"> ● 수업 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 출석확인, 직종안내 ● 직종에 대한 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 제품응용모델링직종에 대한 안내 ● 프로그램 시범 <ul style="list-style-type: none"> - Inventor 프로그램의 사용법 - 프로그램 사용시 주의 점 	60'	- 직업인의 자세 (멘토 제품개발)
2단계	체험 활동 (소집단)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 인체공학적인 스쿠터 모델링 체험 <ul style="list-style-type: none"> ● 3각법의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 3각법의 이해 ● Inventor 인터페이스 <ul style="list-style-type: none"> - 편리하고 신속한 명령 중에서 가장 중요한 명령어만 요약해서 설명함. ● 부품모델링 시범 및 개별 모델링 체험 <ul style="list-style-type: none"> - 로우 스티어링 클램프 부품 모델링(개별 체험) - 로우 스티어링 클램프 부품 도면화(개별 체험) - 스쿠터 조립품 모델링(시범) - 스쿠터 프리젠테이션(시범) ● 질의응답 <ul style="list-style-type: none"> - ? 	160'	- 스쿠터조립품 동영상 - 3각법 교보재 활용
3단계	정리 (소집단) (전체)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 정리 정돈 <ul style="list-style-type: none"> ● 실습장 정리 ● 기업체험보고서 작성 안내 	20'	- 정리정돈 생활화 (5S)