



CAD-FACHKRAFT PROE (M/W)

AUF EINEN BLICK

Beginn	individuell auf Anfrage
Dauer	nach Erfordernis ab 3 Monate
Ort	Regenstauf
Abschluss	Eckert Zertifikat und/ oder Herstellerzertifikate ADM NCG-Zertifikat „CAD-Fachkraft“
Ausbildungsart	Fachqualifizierung, Rehabilitation
Förderfähig	Bildungsgutschein nach AZAV

Aufnahme voraussetzungen	
Anmerkungen	

AUFGABEN UND TÄTIGKEITSSPEKTRUM

CAD-Fachkräfte erstellen mit entsprechender CAD-Software Konstruktions- und Fertigungszeichnungen sowie alle erforderlichen Berechnungen. Unterstützend greifen sie auf bestehende Datenbanken wie Normteile zu. Aus den erstellten 3D-Modellen werden z.B. Ansichten, Stücklisten, Massenermittlungen, Festigkeits- und Kostenberechnungen, Statik und Animationen abgeleitet. Die Ausbildung zur CAD-Fachkraft eignet sich für Produktdesigner, Meister und Techniker gleichermaßen, vor allem wenn sie im Konstruktionsbereich ihre Beschäftigung finden.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Mit den im Lehrgang erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten sind CAD-Fachkräfte in Konstruktionsbüros vielfältig einsetzbar. Da sich die meisten CAD-Programme nach ähnlichen Grundstrukturen aufbauen, ist auch ein Umstieg auf ein anderes CAD-Programm mit kurzer Einarbeitungszeit möglich.



CAD-FACHKRAFT PROE (M/W)

AUF EINEN BLICK



BELASTUNGEN UND ANFORDERUNGEN

Voraussetzung für die Qualifikation zur CAD-Fachkraft sind ausreichende Kenntnisse im konventionellen Technischen Zeichnen. Eine Berufsausbildung als Produktdesigner oder eine Technikerausbildung ist von Vorteil. Die Arbeit erfolgt überwiegend im Sitzen. Technisches Verständnis für abstrakte Vorgänge, ein gutes Kurzzeitgedächtnis und Konzentrationsfähigkeit sind von Vorteil.

Der ständige Wandel der unterschiedlichen Programmversionen setzt stetige Lern- und Einarbeitungsbereitschaft voraus.

AUSBILDUNGSGEHALTE

Aufbauend auf seiner zeichnerischen Vorbildung erlernt der Teilnehmer das computerunterstützte Zeichnen und Konstruieren mit Hilfe des Softwarepakets PRO/Engineer. Der Teilnehmer lernt ein komplexes 3D-Modell am Rechner zu erstellen, von dem Ansichten, Schnitte, schattierte Bilder, Bewegungsabläufe sowie eine große Zahl an Berechnungen abgeleitet werden. Die erlernten Fähigkeiten können in verhältnismäßig kurzer Zeit auf jedes andere System übertragen werden.