

# 제59회 전국기능경기대회 과제출제

(서울 3과제)

직 종 명 : 산업용로봇

출제 위원 :  
작성 일자 : . . .

검토 위원 :  
검토 일자 : . . .

한 국 산 업 인 력 공 단

# 제59회 전국기능경기대회

분 과	전기·전자	직 종 명	산업용로봇
경기시간		28시간	

## ○ 시행시 유의사항

### (날짜별 진행순서)

차수	진 행 내 용	소요시간	비 고
1일차	1) Orientation 2) 자리 배정 후 컴퓨터 지급 3) 지급 재료 점검 4) 프로그램 설치 5) 로봇 조립 및 확인	4시간	
2일차	제1과제 수행 및 평가	8시간	
3일차	제2과제 수행 및 평가	8시간	
4일차	제3과제 수행 및 평가	8시간	
	계	28시간	

### (과제별 진행순서)

진행순서	진 행 내 용	소요시간	비 고
사전준비	1) 컴퓨터, 로봇 및 PLC 점검 2) 과제 추첨 후 변경 3) 과제 설명	50분	
과제수행	과제 수행	3~4시간	
정리	1) 컴퓨터 및 로봇 정리 2) 선수 퇴장	10분	
평가	1) 추첨에 의해 평가 순서 결정 2) 추첨에 의해 심사위원 조 편성 3) 평가는 2회를 실시하고 평균을 최종 점수로 반영, 단, 1과제 평가는 1회만 실시 4) 동작확인서 작성 제출	3~4시간	
	계	8시간	

## (시행전, 사전준비)

- 1) 심사장은 사전에 시설 목록을 철저히 점검하여 경기 진행에 차질이 없도록 준비 한다. 특히, 컴퓨터의 동작 여부를 철저히 확인해야 한다.
- 2) 심사장은 안전사고가 발생하지 않도록 경기장을 점검하고, 경기자에게 안전교육을 실시해야 한다.
- 3) 심사장은 지진, 화재 발생 등 비상시 대피 경로, 대피 방법, 심사위원의 임무 등의 계획을 수립하여 경기자에게 안내해야 한다.
- 4) 심사장은 부정행위를 사전에 방지할 수 있도록 경기자에게 “경기자 유의사항”을 설명하고, 질서를 지킬 수 있도록 지도한다.
- 5) 심사위원은 경기 진행에 필요한 소프트웨어를 컴퓨터에 복사하고 비번호를 부여하여 준비한다.
- 6) 심사장은 추첨에 의하여 비번호를 선정하고, 비번호에 따라 자리를 배정하고, 컴퓨터를 지급한다.
- 7) 경기자는 로봇을 조립하고, 심사위원과 지도교사는 경기자의 지참 재료와 공구를 확인한다. 목록에 없는 물품의 반입 여부와 로봇의 개조 여부를 점검한다.
- 8) 심사위원은 지참 재료와 지참 공구를 점검하고 반입할 수 없는 물품이 있는 경우 적절한 조치를 취해야 한다.
- 9) 심사위원은 지급 재료를 점검하고 선수들에게 지급 재료를 지급한다.
- 10) 선수들은 지급된 지급 재료를 점검하고 이상여부를 반드시 확인해야 한다.
- 11) 심사위원은 컴퓨터에 필요한 소프트웨어를 설치하고 반드시 이상 유무를 확인한다.
- 12) 심사위원은 선수가 지참한 PLC 및 HMI의 초기화 여부를 확인한다.
- 13) 선수들은 지급된 컴퓨터와 PLC 및 HMI가 서로 통신이 되는지 확인한다.
- 14) 심사위원은 컴퓨터에 지정되지 않은 소프트웨어의 설치 여부를 확인하고, FDD, CD-ROM, USB PORT 등을 테이프로 봉인하여 지정된 장소에 보관한다. 단, 로봇 연결용 USB PORT는 별도로 봉인한다.
- 15) 심사장은 여분의 컴퓨터에 경기 진행에 필요한 소프트웨어를 설치하고 포트를 봉인하여 보관함에 별도로 보관한다.
- 16) 사전 준비가 되지 않아 정상적으로 경기를 진행할 수 없다고 판단된 팀은 실격으로 처리한다.
- 17) 기타 명시되지 않은 사항은 전체 심사위원의 합의에 의해 처리한다.

## (시행중)

- 1) 심사장은 안전사고가 발생하지 않도록 경기장을 점검하고, 경기자에게 안전교육을 실시해야 한다.
- 2) 심사장은 부정행위를 사전에 방지할 수 있도록 경기자의 소지품(메모리, 휴대전화, 전자기기 등) 검사를 실시하고, “경기자 유의사항”을 설명해야 한다.
- 3) 심사장 및 심사위원은 경기자가 능력을 최대한 발휘할 수 있는 분위기를 조성해주고, 경기자의 인격을 존중하여 경기를 진행해야 한다.
- 4) 심사장은 과제 유형을 공개적으로 추첨한다. 추첨과정은 지도교사에게 공개한다.
- 5) 선정된 과제는 전체 심사위원의 합의에 의해 규정된 범위이내에서 변경하여 경기자가 구조물을 설치할 수 있도록 한다. 구조물은 동일하게 구성하여 경기자가 구조물 위치에 따른 불이익을 받지 않도록 한다.
- 6) 심사장은 선정된 변경사항을 과제지에 반영하고 출력하여 경기자에게 배부한다.
- 7) 심사장은 과제 요구사항, 과제 변경사항, 평가 기준, 평가 방법 등을 경기자가 정확하게 이해할 수 있도록 상세하게 설명하고 확인해야 한다.
- 8) 심사장은 경기 시간의 2/3 정도 경과한 시점에서 과제 수행 정도를 파악하고, 연장 시간이 필요하다고 판단되면 전체 심사위원의 합의에 의해 경기 시간을 연장할 수 있다.
- 9) 심사위원은 경기자가 지정된 장소에서 과제를 수행하도록 지도한다.
- 10) 심사장은 경기 종료 10분전에 경기자에게 경기 종료 10분전임을 공지한다.
- 11) 경기가 종료되면 컴퓨터를 지정된 장소에 제출한다. 제출하지 않을 경우 실격 처리한다.
- 12) 평가는 투명하고 공정하게 실시하고 추첨에 의해 평가 순서를 정한다.
- 13) 효율적인 평가를 위해 심사위원은 조를 편성하여 운영할 수 있다.
- 14) 평가는 심사위원이 조별로 각각 1회씩 총 2회를 실시하고 평가 점수는 2회의 평균점수를 반영한다. 단, 1과제 로봇 연동장치는 1회만 평가한다.
- 15) 컴퓨터의 고장이 발생하면 즉시 교체해 주고 불이익을 받지 않도록 적절한 시간을 부여해주고 필요한 조치를 취해야 한다.
- 16) 로봇 부품의 고장이 발생하면 심사장의 허락을 받고 교체할 수 있도록 한다.
- 17) 평가가 종료되면 컴퓨터는 테이프로 봉인하고 심사장이 날인하여 보관함에 보관한다.
- 18) 기타 명시되지 않은 사항은 전체 심사위원의 합의에 의해 처리한다.

# 제59회 전국기능경기대회 과제

직종명	산업용로봇	과제명	체스정렬	과제번호	제3과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 학 인	(인)

## 1. 요구사항

### 1) 과제 개요

1. 이 과제는 파레트 P의 값을 정렬하여 비밀번호를 완성하고 파레트 B의 모든 좌표를 순서대로 방문하여 적을 물리치는 과제이다.
2. 파레트 P, 인덱스 테이블 팩은 무작위로 배치되며 각 파레트마다 사용되는 팩의 개수는 다음과 같다.

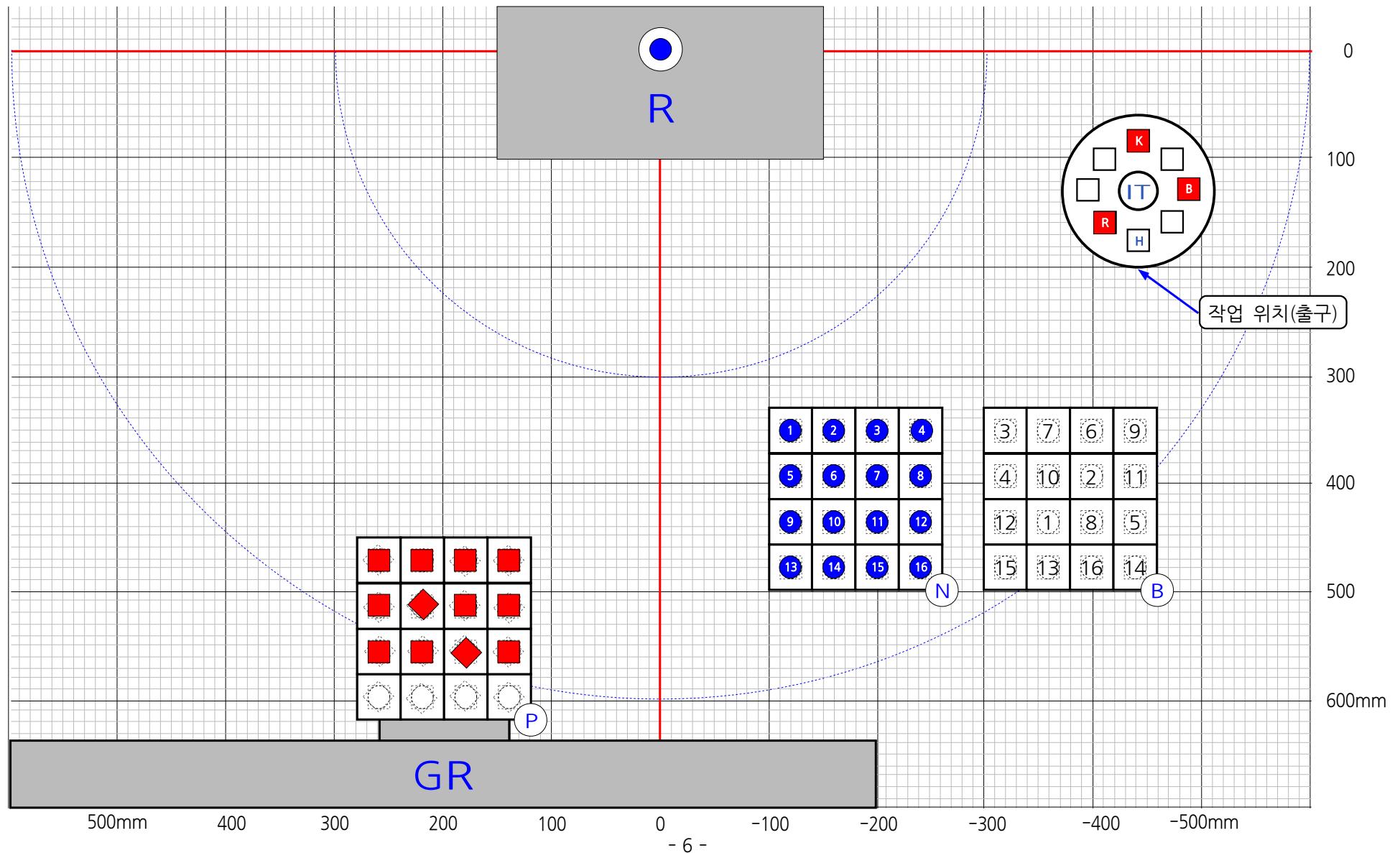
종류	소형 사각 팩	중형 사각 팩	대형 사각 팩	소형 원 팩	중형 원 팩	대형 원 팩
파레트 P	4개	4개	4개			
파레트 B						
파레트 N				5개	5개	6개
인덱스 테이블	1개	1개	1개			
총합	5개	5개	5개	5개	5개	6개

3. 팩 상단에는 다음과 같이 기재한다.

종류	소형 사각 팩	중형 사각 팩	대형 사각 팩	소형 원 팩	중형 원 팩	대형 원 팩
파레트 P						
파레트 B						
파레트 N				1~5	6~10	11~16
인덱스 테이블	K	B	L			

4. 파레트 P와 파레트 P의 정렬 값에는 반드시 마름모 팩이 2개 이상 배치되어야 한다.
5. 파레트 B에는 시작 시 아무런 팩도 배치되지 않고, 파레트 N에는 1~25까지의 팩이 오름차순으로 배치된다. (예 : [0, 0] → 1 | [0, 1] → 2 | [0, 2] → 3)

2) 기구 배치도



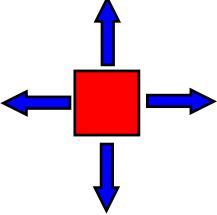
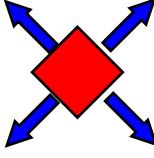
### 3) 동작 조건

- (1) 기구 배치도에 제시된 위치에 인덱스 테이블, 젠트리 로봇, 파레트 등을 정확하게 고정시킨다. 인덱스 테이블, 젠트리 로봇, 파레트 등을 도면에 표시한 위치에 정확히 고정시키지 않으면 감점된다. 오차 허용 범위는 20mm 이내로 한다. 파레트 폼지를 사용하는 경우에는 대회당일 경기장에서 제공하는 폼지만 사용해야 한다.
- (2) 차단기 MCB를 ON으로 조작한 후 셀렉터 스위치 SS를 A(자동)의 위치로 조작한다. 푸시버튼 스위치 PB1을 누르면 PLC에 전원이 공급된다.
- (3) 선수는 평가 직전 HMI를 사용하여 초기값을 설정한다. 단, 랜덤으로 배치할 팩이나 장애물 등의 위치는 심사위원들이 추첨하여 결정한다.

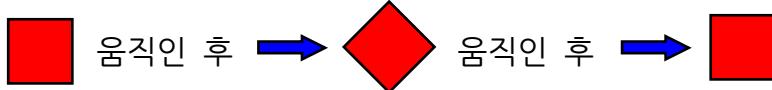
※ 초기값 설정 항목

- 인덱스 테이블에 배치할 팩 정보
- P에 배치할 팩 정보
- P 정렬 값에 배치할 팩 정보
- B의 숫자 정보

- (4) 로봇 프로그램을 실행(런)시킨다. 이때 부저가 0.5초간 울린 후, 로봇은 작업을 시작한다.
- (5) 작업 순서는 다음과 같다.
  - ① HMI를 사용하여 초기값을 설정한다.
  - ② 파레트 P에 배치된 팩을 HMI에 지정한 위치로 정렬한다.
  - ③ 인덱스에서 사용할 기물(나이트, 비숍, 룩)을 선택하여 가져온다.
  - ④ 파레트 B의 모든 숫자를 HMI에서 입력받은 대로 1부터 16까지 순서대로 방문한다.
- (6) 파레트 P의 정렬 규칙은 다음과 같다.
  - ① 파레트의 사각 팩과 마름모 팩은 다음의 규칙과 같이 움직인다.

사각 팩의 이동 규칙	마름모 팩의 이동 규칙
 사각 팩은 상, 하, 좌, 우로 움직일 수 있다	 마름모 팩은 대각선으로 움직일 수 있다

사각 팩을 한 번 움직이면 마름모 팩으로, 마름모 팩을 한 번 움직이면 사각 팩으로 교환하여야 한다.



- ② 파레트는 HMI의 정렬 값과 같게 정렬한다.
- ③ 팩은 위의 규칙과 같이 이동할 수 있으나, 다른 팩을 넘어서 이동 할 수 없다.
- ④ 한 번에 한 칸만 움직일 수 있다.
- ⑤ 파레트에 팩을 배치할 때, 마름모 모양은 45도 팩을 비틀어서 배 치한다.
- ⑥ 젠트리 로봇으로 X축을 움직일 수 있고, 로봇으로는 Y축과 Z축만 움직일 수 있다.

(7) 파레트 B의 이동 규칙은 다음과 같다.

- ① 먼저, 1에 파레트 N에서 숫자 1이 적힌 원 팩을 가져다 놓고 인덱스에서 나이트, 비숍, 룩 중 하나를 가져와 그 위에 놓는다. 그 다음, 말을 이동시켜서 2가 적힌 칸으로 이동시킨다 그 다음에는 3이 적힌 칸으로 이동시키고, ..., 16이 적힌 칸으로 이동시킨다.
- ② 나이트, 비숍, 룩은 체스의 이동 규칙과 같다.
- ③ 인덱스의 작업 위치에서 상황에 맞게 나이트, 비숍, 룩을 교환할 수 있다.
- ④ 파레트 B에 체스 기물은 단 하나만 존재할 수 있다.
- ⑤ 다음 방문할 곳이 다음 숫자라면 (예를 들어 이전 숫자가 3이고 다음 방문할 숫자가 4일 때), 파레트 N에서 다음 숫자에 해당하는

팩을 가져와 그 위치에 놓는다.

- ⑥ 체스 기물이 방문할 곳에 이미 원 팩이 있다면, 그 위에 기물을 내려놓는다.
- ⑦ 파레트 N에서 미리 원 팩을 파레트 B에 가져다 놓을 수 없다.
- ⑧ 움직일 방향이 대각선이라면, 팩을 45도 틀어 이동한다.

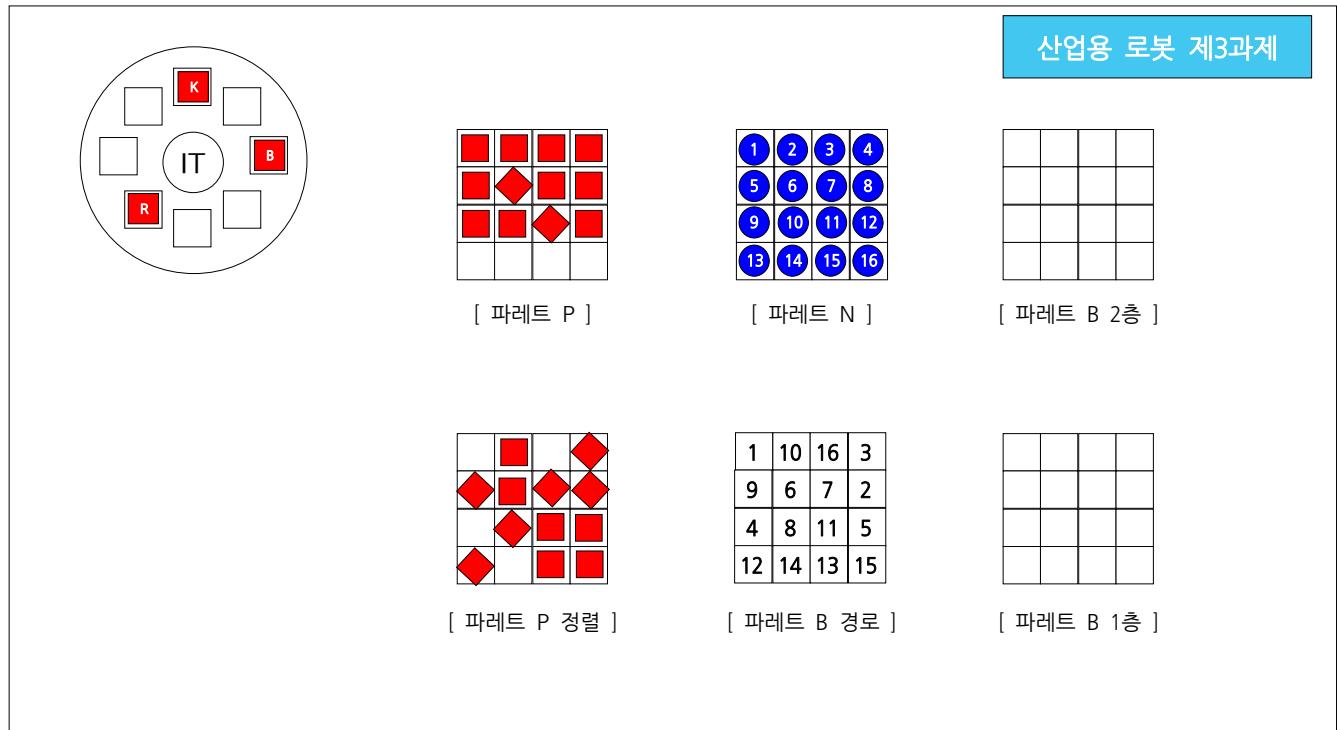


#### 대각선으로 움직일 때, 팩의 모양

- ⑨ 한 번 파레트 B에 내려놓은 원 팩은 더는 이동할 수 없다.
  - ⑩ 같은 칸을 여러 번 방문하거나, 예를 들어 1에서 2로 이동시킬 때, 다른 수가 적힌 칸을 방문하는 것도 가능하다.
  - ⑪ 다음 방문 숫자의 원 팩 위에 체스 기물을 올려놓아야 방문이 완료된 것이다.
  - ⑫ 체스 기물을 한번 움직인 후 기물을 해당 위치에 내려놓고 다시 들어 움직여야 한다. (예를 들어 룩의 경우, 오른쪽으로 2칸을 움직였다가 위로 2칸을 가려면 오른쪽으로 2칸을 움직인 후 기물을 내려놓은 다음에 다시 위로 2칸을 움직여야 한다. 만약, 기물 아래에 원 팩이 있다면 원 팩 위에 기물을 내려놓는다.)
  - ⑬ 체스 기물을 내려놓을 때는 반드시 모양으로 내려놓는다.
  - ⑭ 원 팩은 흡착 그리퍼로만, 체스 기물은 전기 그리퍼로만 움직일 수 있다.
- (8) 마지막 팩을 이동하고 로봇을 정지한 후, 부저를 0.5초간 울린다.
- (9) 과제에 기술되지 않은 사항은 선수가 유리한 방법으로 해결한다.

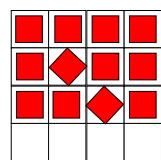
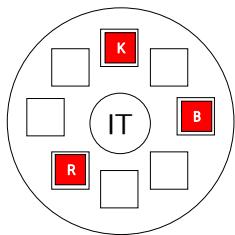
(1) HMI의 화면은 다음과 같이 구성한다.

〈초기화면〉

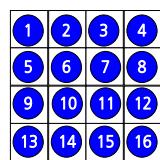


## 〈최종화면〉

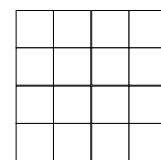
산업용 로봇 제3과제



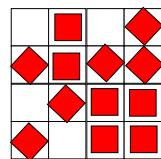
[ 파레트 P ]



[ 파레트 N ]



[ 파레트 B 2층 ]



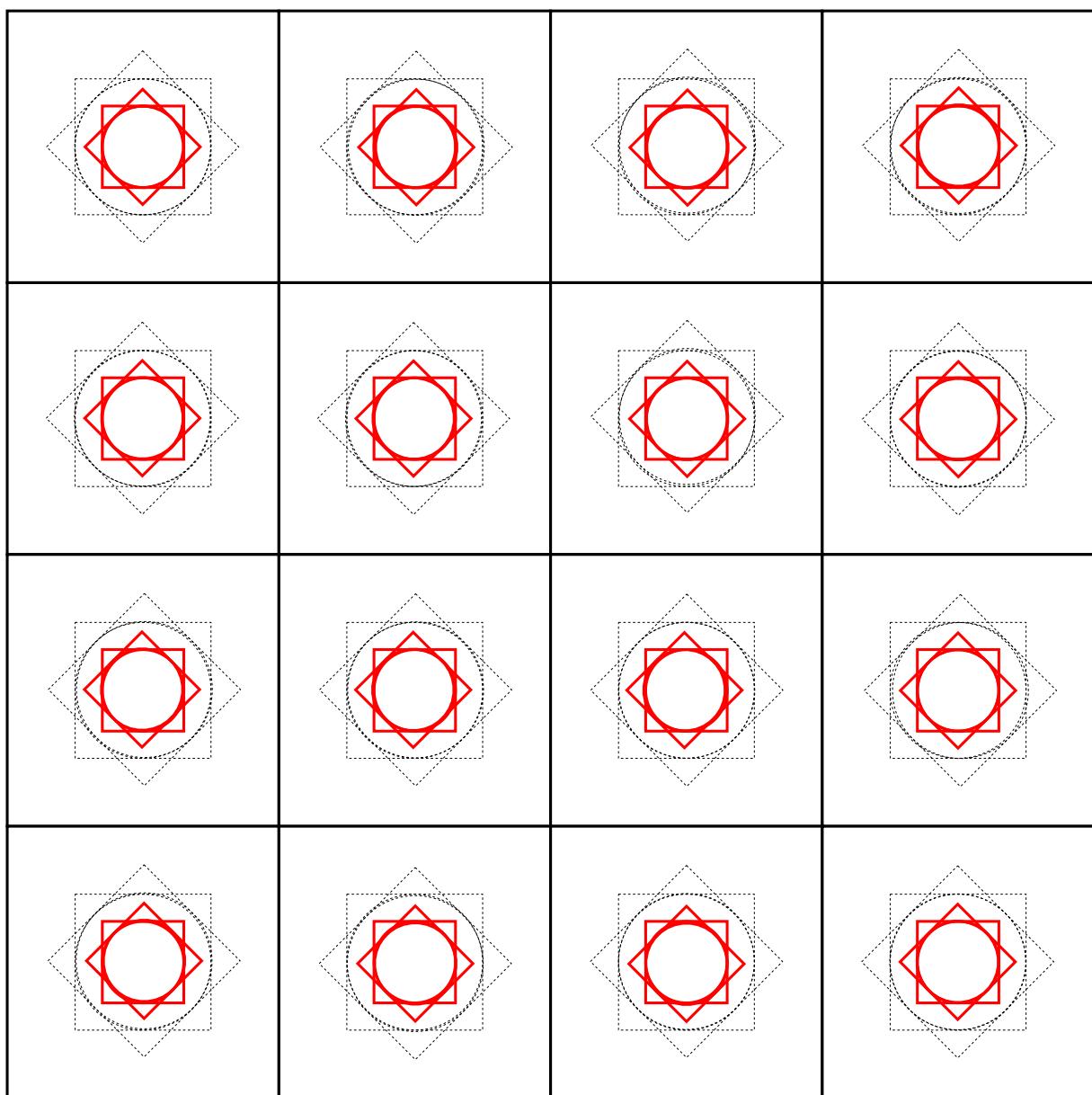
[ 파레트 P 정렬 ]

1	10	16	3
9	6	7	2
4	8	11	5
12	14	13	15

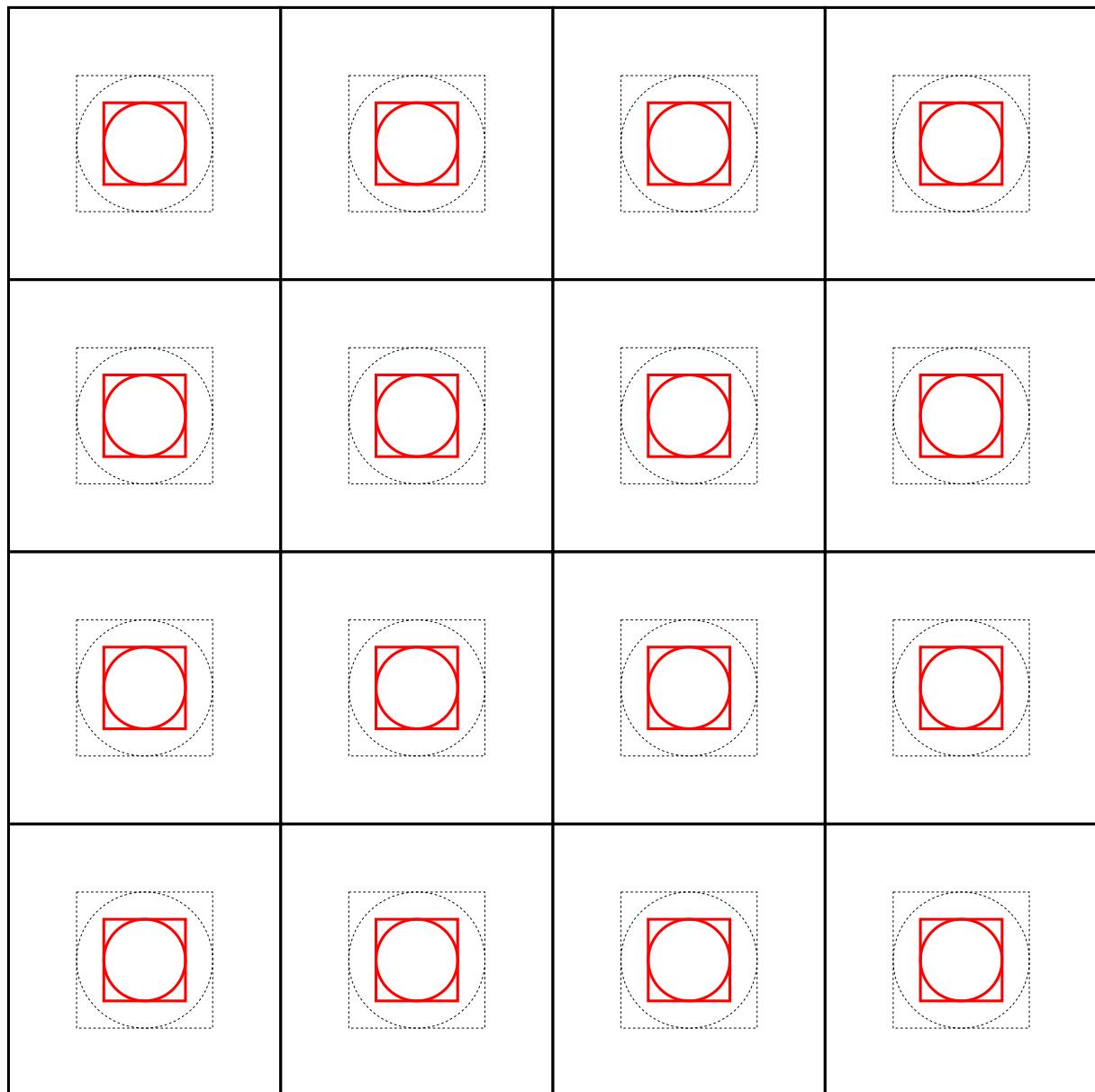
[ 파레트 B 경로 ]

1	10	16	3
9	6	7	2
4	8	11	5
12	14	13	16

[ 파레트 B 1층 ]



품지 P



풀지 B, N (2장 인쇄)

## 2. 경기자 유의사항

- 1) 경기 중에 경기자는 선수증과 신분증을 반드시 소지해야 한다.
- 2) 로봇은 반드시 대회용 공식 로봇을 사용해야 한다. 로봇의 성능 개선을 위하여 로봇을 개조하거나, 성능이 다른 부품을 교체하여 사용하다가 적발되면 실격 처리한다.
- 3) 사전 준비 시간에 지급 받은 컴퓨터에 로봇 구동용 소프트웨어를 설치한 후 로봇을 연결하여 프로그램이 정상적으로 동작하는지를 반드시 확인하여 불이익을 받지 않도록 한다.
- 4) 지정된 자리에서만 과제를 수행한다. 임의로 지정된 자리를 바꾸는 경우에는 불이익을 받을 수 있다.
- 5) 경기자 지참 재료 및 공구를 제외한 물품은 경기장에 반입할 수 없다. 단, 심사장이 경기에 꼭 필요하다고 인정하는 물품은 반입할 수 있다.
- 6) 메모리 기능이 있는 물품을 소지하거나 봉인된 USB포트를 임의로 개봉할 경우 즉시 실격 처리한다.
- 7) 휴대전화를 소지하거나 지급받은 컴퓨터로 인터넷을 접속할 경우 즉시 실격 처리한다.
- 8) 로봇의 고장으로 인하여 부품을 교체할 경우 반드시 심사장의 허락을 받는다. 임의로 부품을 교체하거나 로봇을 교체할 경우 실격 처리한다.
- 9) 과제 수행 종료 후 컴퓨터를 지정된 장소에 제출한다. 제출하지 않으면 실격 처리한다.
- 10) 경기 중에 심사장 및 심사위원을 제외한 다른 사람과 경기와 관련이 있는 정보를 주고받을 시 해당 과제에서 10점을 감점한다.
- 11) 기타 부정행위라고 판단되는 경우 전체 심사위원의 합의에 의해 처리한다.

# 제58회 전국기능경기대회 채점기준

## 1. 채점시 유의사항

직 종 명

산업용로봇

- 1) 채점 기준을 근거로 객관적이고 공정하게 채점해야 한다.
- 2) 심사장은 채점시 유의사항과 채점 기준을 심사위원과 경기자에게 명확히 설명하고 확인해야 한다.
- 3) 채점 기준에 명시되지 않은 사항이나 해석이 불분명한 사항은 반드시 전체 심사위원의 합의에 의해 처리해야 한다. 심사위원의 개인적인 주관으로 판단하여 처리할 수 없다.
- 4) 무작위로 팩이나 홀 블록을 배치할 때에는 심사위원 1인당 하나 이상의 팩이나 홀 블록을 배치할 수 없도록 하고, 추첨에 의한 방식을 사용하여 특정 선수에게 유리하지 않도록 공정하게 한다. 또한, 팩이나 홀 블록의 배치는 반드시 1차 평가와 2차 평가를 다르게 하고, 선수들이 미리 배치를 알 수 없도록 한다.
- 5) 로봇의 접촉으로 인하여 구조물이 파손되거나 구조물이 이동하여 과제수행이 어려울 경우에는 즉시 로봇을 정지시키고 채점한다.
- 6) 평가는 2회를 실시하고 평가 점수는 2회의 평균점수를 반영한다. 단, 1과제의 평가는 1회만 실시한다.
- 7) 평가 시 충돌, 시간초과 등으로 인하여 과제 수행이 불가능하다고 판단되면 로봇을 정지시키고 채점할 수 있다.
- 8) 주행시간은 심사위원 2인 이상이 각각 측정하여 평균값을 사용한다.
- 9) 시간점수는 다음 계산식에 의해 산출한다. 단, 기본점수와 비례구간점수는 과제 별로 다를 수 있으며, 계산결과는 반올림하지 않는다. 단, 1과제는 별도의 기준에 의해 처리한다.

$$\text{시간점수} = \text{기본점수} + \frac{T_{\max} - T_{\text{주행시간}}}{T_{\max} - T_{\min}} \times \text{비례구간점수}$$

$T_{\max}$  : 가장 느린 팀의 주행시간[초]

$T_{\min}$  : 가장 빠른 팀의 주행시간[초]

$T_{\text{주행시간}}$  : 채점 대상 팀의 주행시간[초]

※ 시간점수 계산 예(시간점수 5점, 기본점수 4.9점, 비례구간점수 0.1점인 경우)

$$T_{\max}=100\text{초}, T_{\min}=60\text{초}, T_{\text{주행시간}}=75\text{초 일 때},$$

$$\text{시간점수}=4.9+\frac{100-75}{100-60}\times0.1=4.9+\frac{25}{40}\times0.1=4.9+0.0625=4.9625\text{점}$$

## 2. 채점 기준(제 3과제)

점수(35점)=과제수행 점수(30점)+시간 점수(5점)

※ 평가는 반드시 “채점 기준”에 기술된 조건을 기준으로 채점해야 한다. “동작 확인서”는 단순히 선수가 취득한 점수를 기록하는 용도로만 사용해야 한다.

### 가. 과제수행 점수

#### 1) 가산점[총 30점]

- 1-1) [총 2점] 제시된 HMI화면을 만들고 모든 초기값을 정확하게 설정할 경우 2점을 부여한다.
- 1-2) [총 2점] 인덱스테이블 및 파레트 B, N을 실시간으로 정확하게 나타내었을 경우
- 1-3) [총 13점] “동작 조건 6”항의 조건을 만족하고, 파레트 P를 정렬값에 맞게 정렬하였을 경우
- 1-4) [총 13점] “동작 조건 7”항의 조건을 만족하고, 파레트 B를 HMI 입력받은 파레트 B 경로에 맞게 이동하였을 경우

#### 2) 감점

- 2-1) 기구 배치도에서 제시된 치수와 실제 부착된 기구물의 오차가 20mm이상인 경우, 개소당 0.1점을 감점한다.
- 2-2) 로봇(케이블은 제외)이 파레트, 팩, 장애물, 센서 등의 구조물과 충돌한 경우, 1회당 0.1점을 감점한다.
- 2-3) 로봇 운전 시작 또는 종료시 부저를 울리지 않으면 1회당 0.1점을 감점하고 시간 점수를 부여하지 않는다.
- 2-4) 원팩을 이동시킨 경우 적색 원이 보이면 개소당 0.1점을 감점하고, 사각팩을 이동시킨 경우 적색 사각형이 보이면 개소당 0.1점을 감점한다. 단, 로봇이 과제수행을 끝내고 정지한 상태에서 최종 한 번만 채점한다.
- 2-5) 파레트의 초기값을 정확하게 설정하지 못할 경우, 0.1점 감점 후 초기값 재수정하여 평가한다.

### 나. 시간 점수

- 3-1) [총 4.9점] 시간 기본 점수는 부저를 시작과 종료시에 0.5초간 울리고 과제수행 점수가 27점(감점을 반영한 점수) 이상인 팀만 4.9점을 부여한다.
- 3-2) [총 0.1점] 시간 비례구간 점수는 부저를 시작과 종료시에 0.5초간 울리고 과

제수행 점수가 27점(감점을 반영한 점수) 이상인 팀만 “채점시 유의사항”에 명시된 계산식에 의해 0~0.1점을 부여한다.

# 동작확인서

직종명	산업용로봇	과제명	체스정렬	과제번호	제3과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확인인	(인)

차수	구분	채점 항목	채점 요소(배점)	배점	점수
1 차 평 가	과제 수행 점수 (30점)	가 산 점	1-1 HMI화면 구성, 모든 초기값 설정	0 / 2	점
			1-2 인덱스테이블 및 파레트 B, N 실시간 HMI 정보	0 / 2	점
			1-3 파레트 P정렬	1점×( )개	점
			1-4 파레트 B이동	0 / 4	점
		소 계			점
	감 점	2-1 치수 ±20mm초과 오차	-0.1점×( )개	-	점
		2-2 충돌	-0.1점×( )개	-	점
		2-3 로봇 운전 시작 또는 종료시 부저 안울림	-0.1점×( )개	-	점
		2-4 팩 이동 위치 오차	-0.1점×( )회	-	점
		2-5 HMI 초기값 설정 오류	-0.1점 감점 후 초기값 재설정		
	소 계			-	점
	시간 점수 (5점)	3-1 기본 점수(총 4.9점)	0점 4.9점		점
		3-2 비례구간 점수(총 0.1점)	( )초		점
		소 계			점
	합 계			-	점
	확인란	심사위원	선수		
		(인)	(인)		

# 동작확인서

직종명	산업용로봇	과제명	체스정렬	과제번호	제3과제
경기시간	3시간	비번호		심사위원 확인인	(인)

차수	구분	채점 항목	채점 요소(배점)	배점	점수
1 차 평 가	과제 수행 점수 (30점)	가 산 점	1-1 HMI화면 구성, 모든 초기값 설정	0 / 2	점
			1-2 인덱스테이블 및 파레트 B, N 실시간 HMI 정보	0 / 2	점
			1-3 파레트 P정렬	1점×( )개	점
			1-4 파레트 B이동	0 / 4	점
		소 계			점
		감 점	2-1 치수 ±20mm초과 오차	-0.1점×( )개	점
			2-2 충돌	-0.1점×( )개	점
			2-3 로봇 운전 시작 또는 종료시 부저 안울림	-0.1점×( )개	점
			2-4 팩 이동 위치 오차	-0.1점×( )회	점
			2-5 HMI 초기값 설정 오류	-0.1점 감점 후 초기값 재설정	
		소 계			점
	시간 점수 (5점)	3-1 기본 점수(총 4.9점)	0점 4.9점		점
		3-2 비례구간 점수(총 0.1점)	( )초		점
		소 계			점
	합 계				점
	확인란	심사위원		선수	
		(인)		(인)	

# 2023년 전국기능경기대회 과제출제 체크리스트

## 직종명 : 산업용로봇

체크항목	기준	출제내용	변경 사유 * 출제내용이 기준과 상이한 경우 작성
경기시간	1과제	3.5시간 이내(평가 4시간 이내)	0
	2과제	3시간 이내(평가 4시간 이내)	0
	3과제	3시간 이내(평가 4시간 이내)	0
과제	1과제	로봇연동장치 제작	0
	2과제	로봇연동장치를 활용한 과제 (PLC, HMI 활용과제)	0
	3과제	로봇과 로봇연동시스템, 인텍스테이블, 갠트리 로봇을 활용한 과제	0
출제(사용)로봇	기능경기대회 공식 로봇	0	
시설목록	직종설명서를 참고하여 작성하였는가?	0	
장비목록 (로봇은 선수가 지참)	직종설명서를 참고하여 작성하였는가?	0	
재료목록	기준재료로 작성하였는가?	0	
선수지참 공구목록 (로봇은 선수가 지참)	직종설명서를 참고하여 작성하였는가?	0	
채점기준표 (과제별 작성)	직종설명서를 참고하여 작성하였는가?	0	
요구사항 및 시행시 유의사항(과제별 작성)	직종설명서를 참고하여 작성하였는가?	0	
출제과제의 최종결과	과제별 동영상을 제출 하였는가?	0	

직종설명서 및 2022년 전국기능경기대회 과제출제기준에 따라 과제를 출제하고 상기 체크리스트에 따라 점검한 결과 이상 없음을 확인합니다.

2024. . .

## 과제출제자 정보

- 성명 :
- 소속/직위 : 서울로봇고등학교/교사
- 연락처 :