



Inspira.Academy mempunyai Innovation Center yang merupakan tempat di mana kegiatan belajar berlangsung dengan fasilitas :

- 3D Printer Lab
- 3D Scanner
- Alat peraga robot
- Lapangan kompetisi robot
- Kelas pembelajaran yang nyaman

Inspira.Academy menyediakan berbagai macam pengajaran seperti :

- Kelas Regular
- Seminar
- Workshop
- Short Course
- Long Course
- Custom Course
- T4T (Training For Teacher)

Kunjungi Inspira.Academy kami di :

**Inspira.Academy @ Gunung Sahari**  
Gedung Konica (Annex), Lt. 3  
Jl. Gunung Sahari Raya No. 78 - Jakarta  
021 - 4282605  
info@inspira.academy

**Jam Buka :**  
Senin - Jumat : 10.00 - 17.00

**Inspira.Academy @ Kelapa Gading**  
Mall Of Indonesia, Lt. 2, C5-6  
Kelapa Gading - Jakarta  
021 - 22454983  
info@inspira.academy

**Jam Buka :**  
Senin - Minggu & Hari Libur : 10.00 - 21.00

## INSPIRA.ACADEMY

Empowering Young Innovators

SUPPORTED BY :



# KONSEP DESAIN PRINT



3D-Creation™ mempelajari bagaimana cara mendesain suatu gambar hingga dapat dibuat / dicetak ke dalam bentuk nyata melalui 3D Printing.

Dengan tiga tahapan :

1. Konsep, membuat konsep dari bentuk yang akan dibuat.
2. Desain, konsep yang sudah dipikirkan didesain di komputer menggunakan aplikasi desain.
3. Cetak / Printing, gambar 3D yang sudah didesain, dicetak dengan menggunakan teknologi 3D Printing.

Manfaat yang didapatkan :

- Mengembangkan kreatifitas siswa karena melalui 3D Printing dapat mewujudkan imajinasi ke dalam bentuk nyata.
- Mempersiapkan siswa untuk mengenal teknologi terbaru yang akan membantu mereka di masa depan.



## ROBOT

Pada disiplin ilmu robot, siswa akan mempelajari bagaimana menciptakan robot dengan kecerdasan buatan yang mampu bergerak sesuai dengan program dan tugas yang telah dibuat.

Dalam robot siswa akan mempelajari 3 ilmu, yaitu :

- Mekanik, merancang bentuk mekanik dari robot.
- Elektronik, mempelajari komponen elektronik yang terdapat pada robot seperti : motor, sensor, baterai, dll.
- Kecerdasan buatan, membuat program robot agar dapat bergerak sesuai dengan perintah yang diinginkan dan berpikir selayaknya manusia.

Manfaat yang didapatkan :

- Meningkatkan logika berpikir anak.
- Mengembangkan soft skill, seperti : kerja sama tim, manajemen waktu, pemecahan masalah dan juga cara berkomunikasi yang baik.
- Melatih kemampuan motorik halus pada siswa.



## STEAM

STEAM merupakan gabungan dari 5 macam ilmu, yaitu : Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematic. Aplikasi dari kelima ilmu tersebut dapat kita terapkan di kehidupan sehari hari dengan cara yang menyenangkan.

Manfaat yang didapatkan :

- Merangsang perkembangan otak kiri dan kanan secara seimbang.
- Membekali siswa berbagai macam keterampilan yang dapat diterapkan dan ditransfer ke berbagai industri, bukan hanya Robotika atau ilmu pengetahuan.

