

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целью данной дисциплины является получение теоретических основ начертательной геометрии и инженерной графики, рассмотрение примеров решения геометрических задач и построение графических проекций
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.09
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информатика
2.1.2	Ведение в инфокоммуникационные технологии и системы связи
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.2.2	Проектирование и эксплуатация систем связи
2.2.3	Основы трехмерного моделирования и прототипирования

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-4: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Знать:

Уровень 1	Современные интерактивные программные комплексы и основные приемы обработки экспериментальных данных, в том числе с использованием стандартного программного обеспечения, пакетов программ общего и специального назначения.
Уровень 3	

Уметь:

Уровень 1	Использовать возможности вычислительной техники и программного обеспечения для решения задач управления и алгоритмизации процессов обработки информации.
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Владеть:

Уровень 1	Методами компьютерного моделирования физических процессов при передаче информации, техникой инженерной и компьютерной графики.
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать: Законы проекционного черчения. Чтения конструкторской и технологической документации. Оформление чертежей. Геометрические построения. Правила вычерчивания технических деталей. Способы графического представления. Построения технологического оборудования. Рисования технологических схем. Единой системы конструкторской документации(далее - ЕСКД). Правила оформления и составлению чертежей и схем.
------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.2	Уметь:
<p>Выполнять графические изображения технологического оборудования технологических схем в ручной и машинной графике; Области применения компьютерной графики. Графический интерфейс пользователя. Системы автоматического проектирования. Двухмерная компьютерная графика. Программы для создания и обработки 2 D -изображений и анимации. Трёхмерная графика. Особенности трёхмерной графики. Пиксель. Векторная графика. Достоинства векторных изображений. Язык программирования AutoLisp.lsp. Горизонтальная плоскость. Горизонтальная проекция точки А. Фронтальная плоскость проекций. Фронтальная проекция точки А. Система координат. Что называется начертательной геометрий. Отобразите систему координат в системе проекций. Приведите свойства проецирования. Опишите способ проекций с числовыми отметками.</p>	
3.3	Владеть:
<p>Чертить графическую модель технологического оборудования вручную. Чертить графическую модель технологического оборудования машинной графике . Чертить детали машин машинной графике. Читать чертежи и схемы. Строить конструкторскую и технологическую документацию машинной графике. Писать программы на языке AUTOLISP библиотек деталей.</p>	