

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,  
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ  
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет  
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина



## Основы трехмерного моделирования и прототипирования

### аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Физики и микроэлектроники**  
Учебный план Направление 15.03.03 - РФ, 650500 - КР Прикладная механика  
Профиль "Вычислительная механика и компьютерный инжиниринг"  
Форма обучения **очная**

Программу составил(и): К.т.н., доцент, Султаналиева Турсунбубу

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	18			
Неделя	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	16	16	16	16
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	0,1	0,1
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16,1	16,1	16,1	16,1
Сам. работа	19,9	19,9	19,9	19,9
Итого	36	36	36	36

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Развитие у обучающихся технических задатков и способностей через привитие интереса к технике, формирование умений ставить технические и технологические задачи, разработку проектов на основе инженерного расчета; формирование навыков использования технических средств и технологических приемов в повседневной жизни. Обучающиеся занимаются проектной деятельностью, используя компьютерные технологии, видео технику; обучаются приемам обработки материалов; моделируют детали на компьютере (в программе Solidworks) и изготавливают их на станках с ЧПУ, решают технологические задачи и заданий по созданию новых технологий обработки материалов или усовершенствованию предложенных.
-----	--

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	ФТД
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Физика
2.1.2	Теоретическая информатика
2.1.3	Математические основы программной инженерии
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Модуль цифровых компетенций (Digital)
2.2.2	Технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.3	Функциональное и логическое программирование
2.2.4	Конструирование программного обеспечения
2.2.5	Модуль цифровых компетенций (Digital)
2.2.6	Технологии разработки качественного программного обеспечения
2.2.7	Физика
2.2.8	Системное программное обеспечение

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

**ОПК-4: Способен участвовать в разработке стандартов, норм и правил, а также технической документации, связанной с профессиональной деятельностью;**

### **Знать:**

- как использовать информационно-коммуникационные технологии при поиске необходимой информации;

### **Уметь:**

- использовать современные средства автоматизации разработки и выполнения конструкторской документации

и имеющихся ресурсов и ограничений

### **Владеть:**

-современными программными средствами подготовки конструкторско-технологической документации

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
	- как использовать информационно-коммуникационные технологии при поиске необходимой информации;
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
	- использовать современные средства автоматизации разработки и выполнения конструкторской документации
	и имеющихся ресурсов и ограничений
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
	-современными программными средствами подготовки конструкторско-технологической документации