

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
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Физика
2.1.2	Теоретическая информатика
2.1.3	Математические основы программной инженерии
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
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

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