



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Zastosowanie technologii cyfrowych w okrętownictwie, PG_00057123						
Kierunek studiów	Oceanotechnika						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2022/2023		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Inżynierii Mechanicznej i Okrętownictwa -> Instytut Budowy Okrętów						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Aleksander Kniat				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Aleksander Kniat mgr inż. Jacek Frost				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	30.0	0.0	0.0	60
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Zastosowanie technologii cyfrowych w okrętownictwie W,L, Oceanotechnika II st, sem. 01, letni 2022/2023 - Moodle ID: 29588 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=29588							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach	Praca własna studenta	RAZEM		
	Liczba godzin pracy studenta	60	10.0	30.0	100		
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest doskonalenie umiejętności tworzenia algorytmów i programów komputerowych, jak również korzystania z gotowych narzędzi do symulacji oraz obliczeń numerycznych stosowanych w oceanotechnice.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K7_W02] ma rozszerzoną wiedzę w zakresie modelowania procesów technologicznych, w tym wiedzę niezbędną do opisu i oceny funkcjonowania wybranych elementów obiektów oraz systemów oceanotechnicznych		Student potrafi opisać zjawisko fizyczne równaniem różniczkowym i zaimplementować numeryczną metodę rozwiązania.		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K7_W04] ma wiedzę w zakresie systemów informatycznych, komputerowych oraz w zakresie sterowania w systemach oceanotechnicznych		Student zna zasady tworzenia algorytmów i wie jak posługiwać się językiem programowania strukturalnego/obiektywego w celu ich implementacji.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K7_U04] potrafi wykorzystać metody i modele matematyczne, a także symulacje komputerowe do analizy, projektowania i oceny funkcjonowania obiektów oraz systemów oceanotechnicznych lub ich elementów		Student implementuje algorytm w języku programowania. Student implementuje obsługę zdarzeń w systemie okienkowym.		[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji [SU1] Ocena realizacji zadania		

Treści przedmiotu	<p>Podstawy programowania w C#:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programowanie strukturalne i obiektowe, • algorytm i dane, • implementacja/uruchomienie programu, • dialog w linii poleceń/interface okienkowy, • obsługa systemu plików <p>Rozwiązywanie jednowymiarowych zagadnień fizycznych opisanych równaniami różniczkowymi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ruch tłumiony masy zawieszony na sprężynie, • ruch tłumiony pływającego prostopadłościanu wrzuconego do wody <p>Dostęp do funkcjonalności innych programów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzenie złożonych operacji w Excel-u, • obliczenia powierzchni zwilżonej i wyporu dla różnych zanurzeń kadłuba statku w wybranym programie CAD 3D. 								
Wymagania wstępne i dodatkowe	podstawowa umiejętność posługiwania się komputerem, podstawowa znajomość systemu operacyjnego i systemu plików, znajomość matematyki w zakresie studiów inżynierskich								
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <tr> <td>Sposób oceniania (składowe)</td> <td>Próg zaliczeniowy</td> <td>Składowa oceny końcowej</td> </tr> <tr> <td>zaliczenie zadań</td> <td>60.0%</td> <td>100.0%</td> </tr> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	zaliczenie zadań	60.0%	100.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej							
zaliczenie zadań	60.0%	100.0%							
Zalecana lista lektur	<p>Podstawowa lista lektur</p> <p>Uzupełniająca lista lektur</p> <p>Adresy eZasobów</p>	<p>Nagel Ch., Professional C# and .Net, 8th edition, Wrox Press, 2021</p> <p>Albahari J., Albahari B., C# 10 Pocket Reference: Instant Help for C# 10 Programmers, O'Reilly UK Ltd., 2022</p> <p>Sharp J., Microsoft Visual C# Step by Step, 9th edition, Microsoft Press US, 2018</p> <p>Wirth N., Algorytmy + struktury danych = programy, ISBN: 83-204-2740-1, WNT 2002</p>							
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ol style="list-style-type: none"> 1. definiowanie zmiennych, wykonywanie operacji arytmetycznych, 2. wyświetlanie komunikatu w konsoli, pobieranie danych z konsoli, 3. implementacja prostego algorytmu obliczeniowego np. układ równań liniowych 4. tworzenie wektorów/macierzy i wykorzystywanie ich do różnych operacji np. wyszukiwanie, sortowanie 5. tworzenie procedur i funkcji np. silnia 6. definiowanie hierarchii klas i tworzenie obiektów 7. programowanie okienkowe (kontrolki) 8. kontekst graficzny i rysowanie w okienku 9. symulacja ruchu w okienku graficznym (zastosowanie timer-a) np. ruch tłumiony 10. dostęp do innych programów np. kalkulacje geometryczne w SolidEdge-u 								
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy								