



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie jednostek szybkich I, PG_00056259						
Kierunek studiów	Projektowanie i budowa jachtów						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2022 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie		Grupa zajęć				
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Inżynierii Mechanicznej i Okrętownictwa -> Instytut Budowy Okrętów						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Michał Krężelewski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	30.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
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	45		5.0		25.0	75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie się problematyką projektowania jachtów motorowych oraz innych jednostek szybkich. Efektem jest wykonanie projektu koncepcyjnego. Projekt wykonywany z wykorzystaniem wybranego programu komputerowego.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_W06] ma uporządkowaną wiedzę o inżynierskich metodach i narzędziach projektowych umożliwiających wykonanie projektów z zakresu budowy i eksploatacji jachtów		Student ma uporządkowaną wiedzę o inżynierskich metodach i narzędziach projektowych umożliwiających wykonanie projektów z zakresu budowy i eksploatacji jachtów		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
	[K6_U03] potrafi posługiwać się metodami komputerowego wspomaganie projektowania, wytwarzania i eksploatacji jachtów		Student potrafi posługiwać się metodami komputerowego wspomaganie projektowania, wytwarzania i eksploatacji jachtów		[SU1] Ocena realizacji zadania		
	[K6_U05] potrafi sformułować proste zadanie inżynierskie oraz jego specyfikę z zakresu projektowania, wytwarzania i eksploatacji jachtów		Student potrafi sformułować proste zadanie inżynierskie oraz jego specyfikę z zakresu projektowania, wytwarzania i eksploatacji jachtów		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji		
	[K6_W05] ma uporządkowaną wiedzę w zakresie projektowania, budowy i eksploatacji jachtów		Student ma uporządkowaną wiedzę w zakresie projektowania, budowy i eksploatacji jachtów		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym [SW1] Ocena wiedzy faktograficznej		
Treści przedmiotu	1. Określenie celu i zakresu pracy 2. Określenie głównych i pomocniczych założeń projektowych 3. Analiza istniejących rozwiązań 4. Określenie wymiarów głównych i szkic koncepcyjny 5. Projekt kształtu kadłuba 6. Oszacowanie parametrów układu napędowego 7. Obliczenia sprawdzające w zakresie stateczności 8. Dokumentacja techniczna w zakresie projektu (np.: opis techniczny, plan generalny, linie teoretyczne,)						
Wymagania wstępne i dodatkowe							
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)		Próg zaliczeniowy		Składowa oceny końcowej		
	Test		60.0%		50.0%		
	Projekt		100.0%		50.0%		

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	L. Larsson, R. E. Eliasson, M. Orych: Podstawy projektowania jachtów W. L. Suska, Motorówki i małe kutry motorowe J. Michalski, Podstawy projektowania okrętów
	Uzupełniająca lista lektur	Przepisy Klasyfikacji i Budowy Jachtów Morskich, Części I VII, PRS Przepisy Klasyfikacji i Budowy łodzi motorowych, Części I-VI, PRS
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	