



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Komputerowe wspomaganie projektowania systemów okrętowych, PG_00060565						
Kierunek studiów	Okręty i konstrukcje morskie						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			5.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Inżynierii Mechanicznej i Okrętownictwa -> Instytut Budowy Okrętów						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Od odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Wojciech Leśniewski					
	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	45.0	0.0	60
	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	60	6.0		59.0		125
Cel przedmiotu	Zdobycie umiejętności i wiedzy potrzebnej do zaprojektowania i wykonania dokumentacji wykonawczej wskazanych elementów urządzenia z wykorzystaniem oprogramowania 3D (Autodesk Inventor)3.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_U02] potrafi pracować indywidualnie i w zespole, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym, a także dokumentować, analizować i przedstawiać wyniki swojej pracy, potrafi oszacować czas potrzebny na realizację powierzonego zadania		Formułuje podstawowe problemy projektowe i rozwiązuje je w oparciu o prawa i metody projektowania i konstrukcji maszyn		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi [SU5] Ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania		
	[K6_W04] ma wiedzę w zakresie informatyki, elektroniki, elektrotechniki, automatyki i sterowania, technologii informatycznych, grafiki komputerowej, przydatną do zrozumienia możliwości ich zastosowania w oceanotechnice		Potrafi skorzystać i rozwijać posiadaną wiedzę potrzebną do rozwiązania zadania projektowego.		[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej [SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym		
	[K6_U03] potrafi posługiwać się metodami komputerowego wspomaganie projektowania, wytwarzania i eksploatacji obiektów oraz systemów oceanotechnicznych		Problemy projektowe rozwiązuje w oparciu o oprogramowanie komputerowe		[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		
Treści przedmiotu	Rysunek techniczny, podstawy konstrukcji maszyn, grafika inżynierska, modelowanie 3d						

Wymagania wstępne i dodatkowe	Znajomość podstawowych zasad tworzenia dokumentacji rysunkowej rysunek techniczny, podstawowa wiedza z zakresu wytrzymałości materiałów oraz mechaniki.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt końcowy	50.0%	50.0%
	Znajomość oprogramowania	50.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1.Rysunek techniczny w mechanice i budowie maszyn Paweł Romanowicz  2.Rysunek techniczny Krzysztof Filipowicz, Mariusz Kuczaj, Aleksander Kowal  3. Podstawy rysunku technicznego Jan Burcan  4. AutoCad 2019 Pierwsze kroki Andrzej Pikoń  5.Modelowanie w programie Solid Edge Podstawy Tomasz Gawroński  6. Dietrich M.: Podstawy Konstrukcji Maszyn, tomy 1,2 i 3  7. Kochanowski M.: Wybrane zagadnienia z Podstaw Konstrukcji Maszyn, skrypt PG 2002r.  8. Dobrzański J.: Rysunek Techniczny Maszynowy  9. Spotts M. F., Design of Machine Elements, Prentice Hall  10. Autodesk Inventor 2014. Oficjalny podręcznik	
	Uzupełniająca lista lektur	<b>Fabian Stasiak</b> Zbiór ćwiczeń Autodesk Inventor 2018 Kurs podstawowy	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>W oparciu o przedstawione przykłady i założenia zaprojektuj i wykonaj dokumentację rysunkową złożeniową oraz wykonawczą wybranych elementów żurawia przeładunkowego.</p> <p>W oparciu o przedstawione przykłady i założenia zaprojektuj i wykonaj dokumentację rysunkową złożeniową oraz wykonawczą wybranych elementów żurawia rampy ładunkowej.</p> <p>W oparciu o przedstawione przykłady i założenia zaprojektuj i wykonaj dokumentację rysunkową złożeniową oraz wykonawczą wybranych elementów żurawia modułu hybrydowego.</p> <p>W oparciu o przedstawione przykłady i założenia zaprojektuj i wykonaj dokumentację rysunkową złożeniową oraz wykonawczą wybranych elementów żurawia pędnika gondolowego</p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		