

НАЧЕРТАТЕЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ, ИНЖЕНЕРНАЯ И МАШИННАЯ ГРАФИКА
(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ
К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Специальность 1 – 36 07 02 «Производство изделий на основе трехмерных технологий»

	Форма получения высшего образования
	Очная (дневная)
Курс	1
Семестр	1, 2
Лекции, часы	34
Практические занятия, часы	84
Экзамен, семестр	2
Зачёт, семестр	1
Аудиторных часов по учебной дисциплине (в том числе часы на управляемую самостоятельную работу)	118 (36)
Самостоятельная работа, часы	206
Всего часов по учебной дисциплине / зачетных единиц	324 / 9

1. Краткое содержание учебной дисциплины: точка; прямая; метрические свойства проекции; плоскость; методы преобразования чертежа; метрические задачи; поверхности; позиционные задачи, система КОМПАС-3D.

2. В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**: образование чертежей по методу проецирования; графические способы решения позиционных и метрических геометрических задач; прикладные графические программы и компьютерное моделирование; геометрическое формообразование машиностроительных деталей; государственные стандарты по выполнению и оформлению чертежей.

Должен **уметь**: строить проекционные изображения пространственных геометрических форм на плоскости; выполнять и читать машиностроительные чертежи, пользоваться при этом стандартами и справочниками; выполнять чертежи средствами компьютерной графики, строить трехмерные компьютерные модели деталей.

Должен **владеть**: способами разработки и выполнения графических изображений для проектно-сметной и другой документации с учетом требований ГОСТов ЕСКД (в соответствии с БПК-2 учебного плана и образовательного стандарта).

3. Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
БПК-2	Уметь разрабатывать и выполнять графические изображения для проектно-сметной и другой документации с учетом требований ГОСТов ЕСКД.

4. Требования и формы текущей и промежуточной аттестации: традиционные, мультимедиа, с использованием ЭВМ.