

КОНСТРУИРОВАНИЕ И РАСЧЕТ ИЗДЕЛИЙ

(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)	Заочная
Курс	3	3, 4
Семестр	5, 6	6, 7
Лекции, часы	84	14
Практические (семинарские) занятия, часы	50	4
Лабораторные занятия, часы	32	8
Аудиторная контрольная работа (семестр, часы)		6 семестр, 2 часа
Курсовой проект, семестр	6	7
Зачет, семестр	5	6
Экзамен, семестр	6	7
Аудиторных часов по учебной дисциплине	166	28
Самостоятельная работа, часы	122	260
Всего часов по учебной дисциплине/ зачетных единиц	288/8	

1. Краткое содержание учебной дисциплины

Учебная дисциплина включает в себя ознакомление студентов с основами проектирования изделий и изучение методов выбора оптимальной конструкции изделия, изучение расчетов конструкции на прочность, жесткость и надежность, оценка эффективности принимаемых решений.

2. Результаты обучения

знать:

- методологию и общие вопросы проектирования изделий;
- назначение основных технологических элементов изделия;
- основы расчета и конструирования типовых изделий;
- методики испытаний отдельных элементов конструкции;

уметь:

- выбирать форму и конструкцию изделий;
- сравнивать результаты расчета с экспериментальными данными;
- составлять техническое задание;

владеть:

- методами конструирования изделий;
- аналитическими методами расчета элементов конструкции;
- информацией о типовых конструкциях и материалах изделий;
- справочными материалами типовых элементов конструкций изделий.

3. Формируемые компетенции

БПК-8 Владеть основами проектирования изделий из материалов, применяемых в аддитивных технологиях, расчетов на жесткость, прочность, точность и надежность, оценки эффективности принимаемых конструкторских решений.

4. Требования и формы текущей и промежуточной аттестации.

- устно-письменная: защита лабораторных работ, индивидуальных заданий, курсового проекта;
- письменная: лекционный опрос, зачет, экзамен.