

АННОТАЦИЯ

к рабочей программе дисциплины

ОП.11 Компьютерная графика

по специальности 15.02.08 Технология машиностроения

Нормативный срок обучения: 3 года 10 месяцев на базе основного общего образования

Год начала подготовки :2023

1. Наименование образовательной программы, в рамках которой изучается дисциплина

Дисциплина Компьютерная графика входит в основную профессиональную образовательную программу по специальности СПО 15.02.16 Технология машиностроения.

2. Общая трудоемкость

Дисциплина Компьютерная графика изучается в объеме 90 часов, которые включают обязательной аудиторной учебной нагрузки–60 часов, самостоятельной работы – 30 часов, консультации – 0 часов.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Компьютерная графика относится к «Общепрофессиональным дисциплинам» как части учебного плана.

Изучение дисциплины Компьютерная графика требует основных знаний, умений и компетенций студента по дисциплинам: Информатика, инженерная графика.

Дисциплина Компьютерная графика является предшествующей для подготовки выпускной квалификационной работы.

4. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины Компьютерная графика направлен на формирование следующих общих (ОК) компетенций:

- **ОК 01.** Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
- **ОК 02.** Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

Процесс изучения дисциплины Компьютерная графика направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций:

- **ПК 1.1.** Использовать конструкторскую и технологическую документацию при разработке технологических процессов изготовления деталей машин;

- **ПК 1.6.** Разрабатывать технологическую документацию по изготовлению деталей машин, в том числе с применением систем автоматизированного проектирования.

В результате освоения дисциплины студент должен уметь:

- **У1** создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере;

- **У2** создавать и редактировать трехмерные модели на персональном компьютере.

В результате освоения дисциплины студент должен знать:

- **З1** основные приёмы работы с чертежом на персональном компьютере;

- **З2** основные приемы работы с трехмерными моделями на персональном компьютере.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен иметь практический опыт:

- **П1** использования информационно-коммуникативных технологий при выполнении профессиональных задач.

5. Содержание дисциплины:

В основе дисциплины лежат три основополагающих раздела:

1. Основы компьютерной графики. КОМПАС-График
2. Создание рабочего чертежа в КОМПАС-График
3. Создание 3D-модели в КОМПАС-3D.

Обучение проходит в форме аудиторной (практические занятия) и внеаудиторной (самостоятельной) работы студентов, что позволяет приобретать будущим специалистам необходимые знания, навыки и умения.

6. Формы организации учебного процесса по дисциплине

Изучение дисциплины Компьютерная графика складывается из следующих элементов:

- практические занятия;
- самостоятельная работа обучающегося при выполнении практических заданий, изучение основной и дополнительной литературы;
- подготовка к промежуточной аттестации.

Подготовка к практическим занятиям и самостоятельное изучение отдельных рекомендуемых к изучению вопросов осуществляется с использованием:

- рекомендуемой литературы;

- периодических изданий;
- сети «Интернет».

8. Виды контроля

№ 4 семестр – дифференцированный зачет