

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2019/2020

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: I

Specjalności: Bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Metody komputerowe w mechanice
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Computational methods in mechanics
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS B19 19/20
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	7

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
7	15	0	0	15	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu metod komputerowych mechaniki

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Podstawowy kurs mechaniki
- 2 Matematyka na poziomie inżynierskim

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student zna i potrafi opisać metody komputerowe w mechanice stosowane do rozwiązywania zagadnienia początkowego

EK2 Wiedza Student zna i potrafi opisać metody komputerowe w mechanice stosowane do rozwiązywania zagadnienia brzegowego

EK3 Umiejętności Student potrafi rozwiązać metodami komputerowymi zagadnienie początkowe w mechanice

EK4 Umiejętności Student potrafi rozwiązać metodami komputerowymi zagadnienie brzegowe w mechanice

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do metod komputerowych w mechanice. Metody numeryczne rozwiązywania zagadnienia początkowego. Przykłady zagadnień początkowych w mechanice dynamika układów dyskretnych. Metody numeryczne rozwiązywania zagadnienia brzegowego. Przykłady zagadnień brzegowych w mechanice analiza statyczna belek i płyt prostokątnych, stacjonarne zagadnienie przewodzenia ciepła. Metody numeryczne rozwiązywania zagadnienia brzegowo-początkowego. Przykłady zagadnień brzegowo-początkowych w mechanice niestacjonarne zagadnienie przewodzenia ciepła.	15

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Zapoznanie się z możliwościami pakietu Maple w zakresie rozwiązywania równań różniczkowych zwyczajnych. Programowanie wybranej metody numerycznej rozwiązującej zagadnienie początkowe. Programowanie wybranej metody numerycznej rozwiązującej zagadnienie brzegowe. Zapoznanie się z możliwościami pakietu Maple w zakresie rozwiązywania równań różniczkowych cząstkowych moduł pdsolve. Wykorzystanie modułu pdsolve do rozwiązywania wybranych zagadnień mechaniki.	15

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	16
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY**OCENA FORMUJĄCA****F1** Test z wykładu**F2** Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego**OCENA PODSUMOWUJĄCA****P1** Średnia ważona ocen formujących**WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU****W1** Pozytywna ocena z wykładu**W2** Pozytywne oceny z laboratoriów**W3** Obecność student na min. 75% zajęć laboratoryjnych**KRYTERIA OCENY**

EFEKT KSZTAŁCENIA 1

NA OCENĘ 3.0	Student zna i potrafi opisać podstawowe metody komputerowe w mechanice stosowane do rozwiązywania zagadnienia początkowego
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student zna i potrafi opisać podstawowe metody komputerowe w mechanice stosowane do rozwiązywania zagadnienia brzegowego
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi rozwiązać metodami komputerowymi proste zagadnienie początkowe w mechanice
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi rozwiązać metodami komputerowymi proste zagadnienie brzegowe w mechanice

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_W29 M1_W08 M1_W10 M1_U08	Cel 1	W1 K1	N1 N2	F1 F2 P1
EK2	K1_W29 M1_W08 M1_W10 M1_U08	Cel 1	W1 K1	N1 N2	F1 F2 P1
EK3	K1_W29 M1_W08 M1_W10 M1_U08	Cel 1	W1 K1	N1 N2	F1 F2 P1
EK4	K1_W29 M1_W08 M1_W10 M1_U08	Cel 1	W1 K1	N1 N2	F1 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

[1] Krowiak, A. — *Maple. Podręcznik.*, Gliwice, 2012, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr hab. inż., prof. PK Jacek Pietraszek (kontakt: jacek.pietraszek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 pracownicy Instytutu Informatyki Stosowanej (kontakt:)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....