

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2020/2021

Wydział Inżynierii Materiałowej i Fizyki

Kierunek studiów: Inżynieria Materiałowa

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: IM

Stopień studiów: I

Specjalności: Materiały i technologie przyjazne środowisku, Materiały konstrukcyjne i kompozyty, Technologie druku 3D

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Symulacje komputerowe
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Computer simulations
KOD PRZEDMIOTU	WIMiF IM oIS F9 20/21
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty wybieralne
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
4	15	0	0	15	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie z metodami rozwiązywania zagadnień fizycznych zadanych równaniami różniczkowymi zwyczajnymi.

Cel 2 Zapoznanie z metodami rozwiązywania zagadnień fizycznych zadanych równaniami różniczkowymi cząstkowymi.

Cel 3 Zapoznanie z metodami Monte Carlo.

Cel 4 Zapoznanie z metodami dynamiki molekularnej.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Umiejętność programowania w C lub C++.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student posiada wiedzę dotyczącą metod rozwiązywania zagadnień fizycznych zadanych równaniami różniczkowymi zwyczajnymi.

EK2 Wiedza Student posiada wiedzę dotyczącą metod rozwiązywania zagadnień fizycznych zadanych równaniami różniczkowymi cząstkowymi.

EK3 Wiedza Student posiada wiedzę dotyczącą metod Monte Carlo w nauce i technice.

EK4 Wiedza Student posiada wiedzę dotyczącą dynamiki molekularnej w nauce.

EK5 Umiejętności Umiejętność pisania programów rozwiązujących zagadnienia zadane równaniami różniczkowymi zwyczajnymi.

EK6 Umiejętności Umiejętność pisania programów rozwiązujących zagadnienia zadane równaniami różniczkowymi cząstkowymi.

EK7 Umiejętności Umiejętność pisania programów z wykorzystaniem metod Monte Carlo.

EK8 Umiejętności Umiejętność pisania programów z wykorzystaniem metod dynamiki molekularnej.

EK9 Kompetencje społeczne Twórcze stosowanie uzyskanej wiedzy i umiejętności w rozwiązywaniu zagadnień w nauce i technice.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Podstawowe metody numeryczne stosowane w symulacjach komputerowych.	2
K2	Numeryczne rozwiązywanie zagadnień zadanych równaniami zwyczajnymi przy pomocy metod różnicowych.	3
K3	Numeryczne rozwiązywanie zagadnień zadanych równaniami różniczkowymi cząstkowymi przy pomocy metod różnicowych.	3
K4	Generatory liczb pseudolosowych. Symulacja wybranego zagadnienia fizycznego za pomocą metod Monte Carlo.	3
K5	Symulacja wybranego zagadnienia fizycznego za pomocą metod dynamiki molekularnej.	4

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie, podstawowe wiadomości, definicje i metody numeryczne stosowane w symulacjach komputerowych.	3
W2	Numeryczne rozwiązywanie zagadnień zadanych poprzez równania różniczkowe zwyczajne. Równania różniczkowe zwyczajne w fizyce. Metody numeryczne ze szczególnym uwzględnieniem metod Rungego-Kutty.	2
W3	Numeryczne rozwiązywanie zagadnień zadanych poprzez równania różniczkowe cząstkowe. Równania różniczkowe cząstkowe w fizyce. Metody różnicowe rozwiązywania równań eliptycznych, parabolicznych i hiperbolicznych. Metoda linii. Warunki początkowe i brzegowe.	3
W4	Metody Monte Carlo. Generatory liczb pseudolosowych. Transformacje rozkładów. Całkowanie i optymalizacja Monte Carlo. Ruchy Browna.	4
W5	Metoda dynamiki molekularnej. Równania Hamiltona dla układu cząsteczek. Potencjały oddziaływań. Algorytmy całkowania równań ruchu w dynamice molekularnej. Obliczanie obserwabli na podstawie symulacji.	3

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Dyskusja

N3 Konsultacje

N4 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	6
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	6
Opracowanie wyników	10
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	6
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 wiedzy z wykładu

F2 Ocena sprawozdania z laboratorium komputerowego

F3 Ocena aktywnej pracy na zajęciach z laboratorium komputerowego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 1/2 test wiedzy z wykładu + 1/4 sprawozdanie + 1/4 praca na zajęciach

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 70% obecność na zajęciach (dotyczy obowiązkowych form zajęć przewidzianych przez Regulamin studiów).

W2 Pozytywne wyniki ocen formujących.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Opanowanie elementarnej wiedzy dotyczącej metod rozwiązywania zagadnień fizycznych zadanych równaniami różniczkowymi zwyczajnymi.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	

NA OCENĘ 3.0	Opanowanie elementarnej wiedzy dotyczącej metod rozwiązywania zagadnień fizycznych zadanych równaniami różniczkowymi cząstkowymi.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Opanowanie elementarnej wiedzy dotyczącej metod Monte Carlo w nauce i technice.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Opanowanie elementarnej wiedzy dotyczącej metod dynamiki molekularnej w nauce i technice.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność napisania prostego programu rozwiązującego zagadnienie zadane równaniem różniczkowym zwyczajnym.
EFEKT KSZTAŁCENIA 6	
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność napisania prostego programu rozwiązującego zagadnienie zadane równaniem różniczkowym cząstkowym.
EFEKT KSZTAŁCENIA 7	
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność napisania prostego programu z wykorzystaniem metod Monte Carlo.
EFEKT KSZTAŁCENIA 8	
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność napisania prostego programu z wykorzystaniem metod dynamiki molekularnej.
EFEKT KSZTAŁCENIA 9	
NA OCENĘ 3.0	Zastosowanie uzyskanej wiedzy i umiejętności w rozwiązywaniu złożonych zagadnień.

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_W02 K1_W03 K1_W04 K1_W14	Cel 1	W1 W2	N1 N2 N3	F1 P1

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK2	K1_W02 K1_W03 K1_W04 K1_W14	Cel 2	W1 W3	N1 N2 N3	F1 P1
EK3	K1_W02 K1_W04 K1_W08	Cel 3	W4	N1 N2 N3	F1 P1
EK4	K1_W02 K1_W04 K1_W08 K1_W14	Cel 4	W5	N1 N2 N3	F1 P1
EK5	K1_UB04 K1_UO01 K1_UO02 K1_UP01 K1_UP02 K1_UP05	Cel 1	K1 K2	N4	F2 F3 P1
EK6	K1_UB04 K1_UO01 K1_UO02 K1_UP01 K1_UP02 K1_UP05	Cel 2	K1 K3	N4	F2 F3 P1
EK7	K1_UO01 K1_UO02 K1_UP01 K1_UP05	Cel 3	K4	N4	F2 F3 P1
EK8	K1_UB04 K1_UO01 K1_UO02 K1_UP01 K1_UP05	Cel 4	K5	N4	F2 F3 P1
EK9	K1_K07	Cel 1 Cel 2 Cel 3 Cel 4	K1 K2 K3 K4 K5 W1 W2 W3 W4 W5	N1 N2 N3 N4	F1 F2 F3 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] **A. Ralston** — *Wstęp do analizy numerycznej*, , 1971, PWN
- [2] **A. D. Polyanin, V. F. Zaitsev** — *Handbook of exact solutions for ordinary differential equations*, , 1995, CRC
- [3] **A. D. Polyanin** — *Handbook of linear partial differential equations for engineers and scientists*, , 2001, CRC
- [4] **D. P. Landau, K. Binder**, — *A guide to Monte Carlo simulations in statistical physics*, , 2000, Cambridge University Press
- [5] **D. Frenkel, B. Smit** — *Understanding molecular simulation*, , 1996, Elsevier

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Paweł Karbowniczek (kontakt: pkarbowniczek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Paweł Karbowniczek (kontakt: pkarbowniczek@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejsowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....