**Nazwa przedmiotu:**

Komputerowe metody modelowania i symulacji w mechatronice pojazdów

**Koordynator przedmiotu:**

prof. dr hab. inż. Stanisław Radkowski, profesor

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Mechatronika

**Grupa przedmiotów:**

Obieralne

**Kod przedmiotu:**

brak

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 30h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 0h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Wymagana jest znajomość podstaw mechatroniki, elektroniki i informatyki.

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z metodami projektowania zorientowanego: Projektowanie zorientowane na wytwarzanie i montaż. Zagadnienia rekonstrukcji modeli 3D. Komputerowe metody modelowania procesów funkcjonalnych i zjawisk towarzyszących. Metody optymalizacji. Modele wybranych węzłów kinematycznych samochodów i pojazdów.

**Treści kształcenia:**

W: Metody projektowania zorientowanego. Projektowanie zorientowane na wytwarzanie i montaż. Zagadnienia rekonstrukcji modeli 3D. Komputerowe metody modelowania procesów funkcjonalnych i zjawisk towarzyszących. Metody optymalizacji. Modele wybranych węzłów kinematycznych samochodów i pojazdów.

**Metody oceny:**

W: Z2

**Egzamin:**

**Literatura:**

 De Silva (Autor), Clarence W. de Silva (Edytor): Mechatronic Systems: Devices, Design, Control, Operation and Monitoring, CRC Press, 2008. Clarence W. de Silva: Mechatronics: An Integrated Approach, CRC Press, 2004

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe