

УДК 632.363-025.13(075.8)
ББК 40.8я73
П79

Рецензент

доктор технических наук, профессор кафедры
«Механика и компьютерная графика»
Ставропольского государственного аграрного университета
С. А. Капов

П79 **Проектирование** кормоцеха: деловая игра : учебное пособие /
О. И. Детистова, В. И. Марченко, Д. И. Грицай, Д. А. Сидельников,
В. И. Кузьминов ; Ставропольский государственный аграрный универ-
ситет. – Ставрополь, 2014. – 64 с.

Рассматриваются машины и технологическое оборудование для механизации технологических процессов кормоприготовительных цехов, планировочные решения кормоцехов для различных видов животноводческих ферм и комплексов.

Для студентов вузов, обучающихся по направлениям «Агроинженерия», «Эксплуатация транспортно-технологических машин и комплексов», «Зоотехния», «Ветеринария».

*Рекомендовано к изданию методической комиссией
факультета механизации сельского хозяйства СтГАУ
(протокол № 2 от 8 сентября 2014 г.)*

УДК 632.363-025.13(075.8)
ББК 40.8я73

© ФГБОУ ВПО Ставропольский государственный
аграрный университет, 2014

Деловая игра «Проектирование кормоцеха»

Деловая игра «Проектирование кормоцеха» выполняется студентами после изучения раздела «кормоприготовление» и «проектирование кормоцеха фермы» из дисциплин «Машины и оборудование в животноводстве», «Механизация в животноводстве», «Механизация и автоматизация».

Перед выполнением игры студенты должны ознакомиться с планировочными решениями кормоцехов для различных видов животноводческих ферм, рационами, технологиями подготовки кормов и т. д.

1. Цель и задачи игры

Цель игры – приобретение навыков в области проектирования кормоцехов. В результате ее выполнения студенты закрепляют знания, полученные на лекциях и лабораторных занятиях по расчетам потребности кормов, определения производительности технологических линий, а также планировочным навыкам размещения машин и оборудования, согласно принятой общей технологии подготовки кормов.

В игре могут принимать участие все студенты подгруппы (10...12 чел.), предварительно изучившие вопросы кормоприготовления и проектирования кормоцехов для животноводческих ферм.

2. Функции участников игры

Подгруппа разбивается на звенья по 2...3 человека. Среди подгруппы назначается руководитель, который получает задание на разработку проекта кормоцеха. Он ставит задачу перед звеньями и назначает ответственных за проектирование отдельных элементов (объектов):

1. Выбор суточных рационов кормления животных.
2. Расчет потребного суточного корма для данной фермы.
3. Определение количества технологических линий и их производительности.
4. Выбор технологий подготовки кормов и составление общей технологической схемы для проектируемого кормоцеха.
5. Подбор машин и оборудования для проектируемого кормоцеха.
6. Размещение на макете машин и оборудования проектируемого кормоцеха.

На объекты по усмотрению преподавателя можно ставить не одно звено, а несколько, после чего выбрать оптимальный вариант. Руководитель осуществляет технологическую связь отдельных технологических линий, их