

**Efekty uczenia się dla praktyk w ramach studiów pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku Inżynieria Internetu Rzeczy prowadzonych na Wydziale Elektroniki i Technik Informatycznych**

symbol efektu uczenia się	opis efektu uczenia się	sposób weryfikacji	odniesienie do efektów uczenia się dla programu
student, który zaliczył praktyki:			
<b>WIEDZA</b>			
WP01	zna strukturę organizacyjną, sposób organizacji pracy oraz komunikacji w przedsiębiorstwie	<i>Raport z praktyk</i>	W12
WP02	zna warunki pracy, w tym zasady bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ochrony własności intelektualnej, związane z zatrudnieniem w środowisku właściwym dla inżynierów	<i>Raport z praktyk</i>	W10 W11
WP03	zna procesy zachodzące w cyklu projektowania, wdrożenia, eksploatacji i wycofywania z użycia urządzeń, systemów i aplikacji Internetu Rzeczy	<i>Raport z praktyk</i>	W09
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>			
UP01	potrafi rozwiązać zadania inżynierskie o charakterze praktycznym, wykorzystując odpowiednie metody i narzędzia	<i>Raport z praktyk</i>	U05 U08 U15
UP02	potrafi dokonać krytycznej oceny własnej wiedzy oraz umiejętności i znaleźć źródła ich uzupełnienia	<i>Raport z praktyk</i>	U01 U06 U18
UP03	potrafi uczestniczyć w dyskusji dotyczącej technicznych i pozatechnicznych aspektów urządzeń, systemów i aplikacji Internetu Rzeczy	<i>Raport z praktyk</i>	U02 U16
UP04	potrafi określić priorytety służące realizacji zadania, wyznaczonego przez siebie lub przełożonego	<i>Raport z praktyk</i>	U14
UP05	potrafi pracować w zespole, efektywnie komunikując się ze współpracownikami	<i>Raport z praktyk</i>	U14 U15
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
KP01	w warunkach narzuconych ograniczeń potrafi działać w sposób przedsiębiorczy	<i>Raport z praktyk</i>	K04
KP02	ma świadomość potrzeby ciągłego podnoszenia kompetencji zawodowych	<i>Raport z praktyk</i>	K01 K03
KP03	zdaje sobie sprawę z konsekwencji, także społecznych i ekonomicznych, decyzji zawodowych podejmowanych przez inżyniera	<i>Raport z praktyk</i>	K02