

Efekty uczenia się, które należy osiągnąć w wyniku realizacji stażu dla kierunku Informatyka

Symbol efektu	Treść efektu	<i>Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (symbol) – studia I stopnia</i>	<i>Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (symbol) – studia II stopnia i jednolite magisterskie</i>
W zakresie umiejętności: stażysta potrafi			
U_1	analizować złożone problemy i zjawiska, wyszukiwać i selekcjonować informacje, pracować nad złożonymi projektami lub dokumentami	P6S_UW1	P7S_UW1
U_2	wyjaśniać zagadnienia zawodowe, ujmując poszczególne kwestie w sposób interdyscyplinarny	P6S_UW1	P7S_UW1
U_3	wykorzystywać odpowiednie metody, techniki, narzędzia i materiały niezbędne do osiągnięcia założonych celów	P6S_UW1 P6S_UK1	P7S_UW1 P7S_UK1
U_4	generować pomysły, nowe rozwiązania i niestandardowe działania	P6S_UW1	P7S_UW1
U_5	współpracować ze specjalistami z dziedziny, której dotyczy analizowany problem	P6S_UK1	P7S_UK1
U_6	komunikować się w relacjach symetrycznych (ze współpracownikami) i niesymetrycznych (z osobami nadrzędnymi) w pracy zawodowej oraz twórczo korzystać z tej współpracy w realizacji zleconych zadań	P6S_UK1 P6S_UW1	P7S_UK1 P7S_UW1
U_7	współdziałać i pracować w zespole, przyjmując w nim różne role, w tym rolę lidera	P6S_U01 P6S_U02	P7S_U01 P7S_U02
U_8	planować swoją ścieżkę zawodową	P6S_UU1	P7S_UU1
U_9	dzielić się ze współpracownikami swoimi umiejętnościami i przez to kształtować też u innych potrzebę uczenia się	---	P7S_UU1
W zakresie kompetencji społecznych: stażysta jest gotów do			
KS_1	oceny ryzyka, zagrożeń oraz przewidywania skutków decyzji zawodowych	P6S_KK2 P6S_KR1	P7S_KK2 P7S_KR1
KS_2	rozwiązywania problemów praktycznych samodzielnie, a w uzasadnionych przypadkach do zasięgnięcia opinii ekspertów	P6S_KK2	P7S_KK2
KS_3	podejmowania zadań wymagających inicjatywy lub przedsiębiorczości	P6S_KO2	P7S_KO3