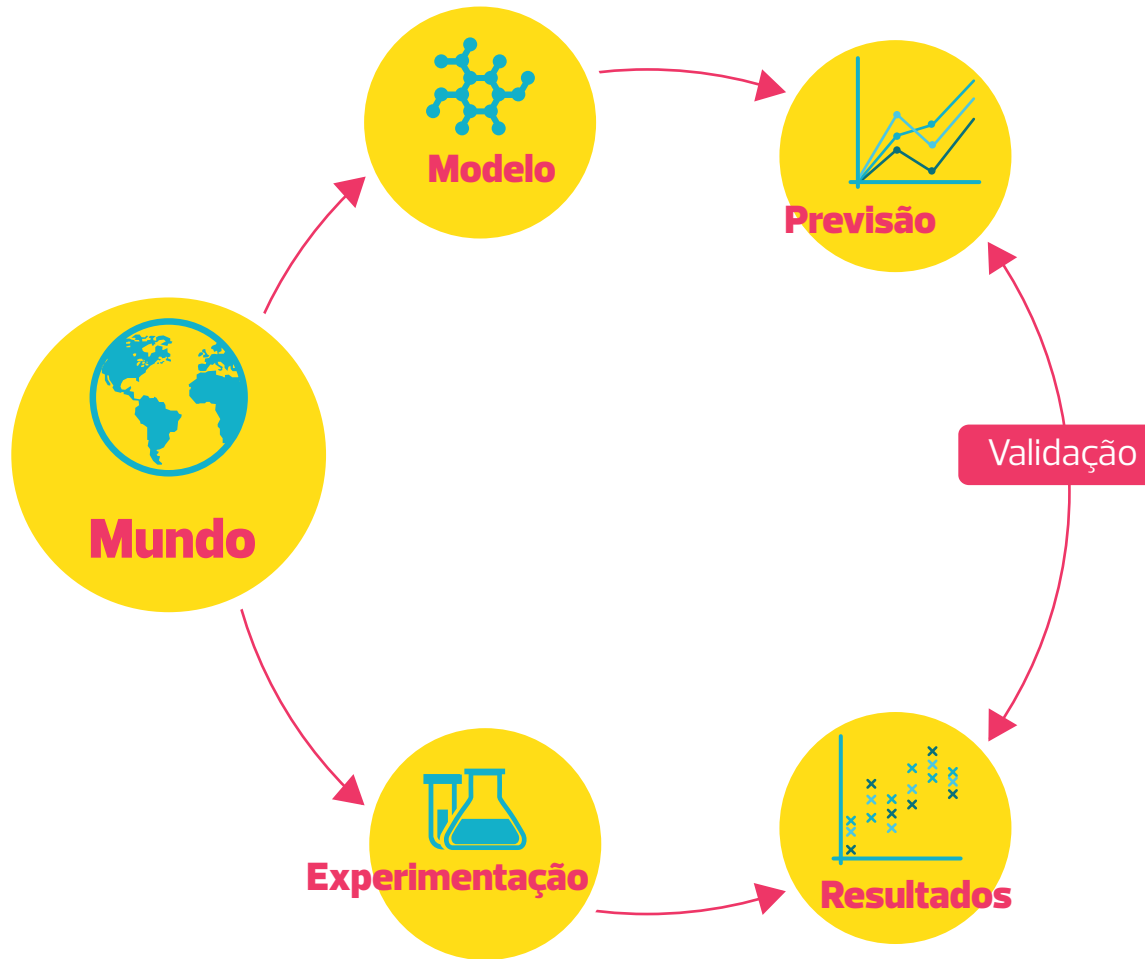


Conhecimentos técnicos



Engenharia mecatrônica



Mecânica

Fabricação

Materiais

Projeto



Eletrônica

Instrumentação

Atuadores

Controle



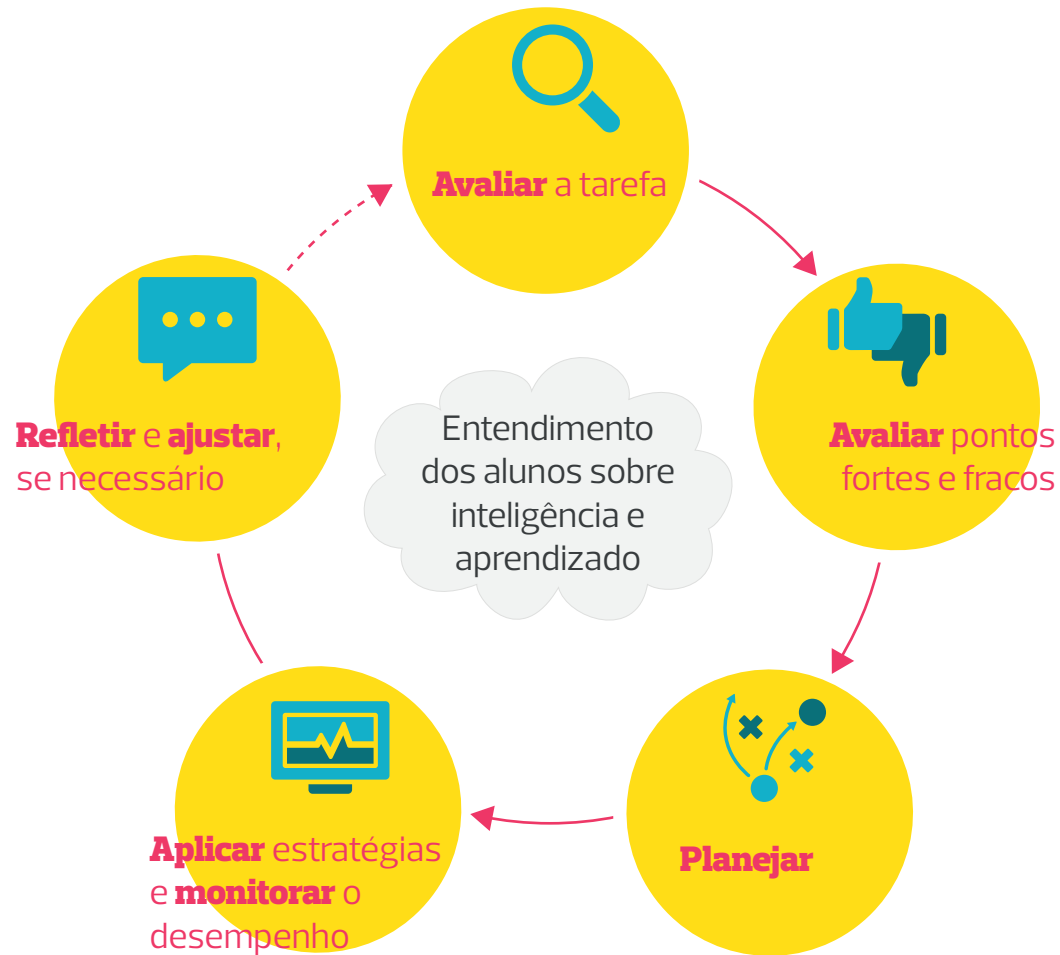
Computação

Code

Test

Debug

Aprender a aprender



Adaptado de AMBROSE, S. A. et al. **How Learning Works**: Seven Research-Based Principles for Smart Teaching. San Francisco: Jossey-Bass, 2010. p. 193.

Engenharia de computação



Empreendedorismo



Relacionamento interpessoal

Membro de Equipe

- Contribuição
- Interação
- Monitoramento
- Expectativa de qualidade
- Conhecimento



Líder de Equipe

- Membro de Equipe
- Coordenação de Atividades
- Interface entre a equipe e outras equipes e stakeholders



Desenvolver Outros

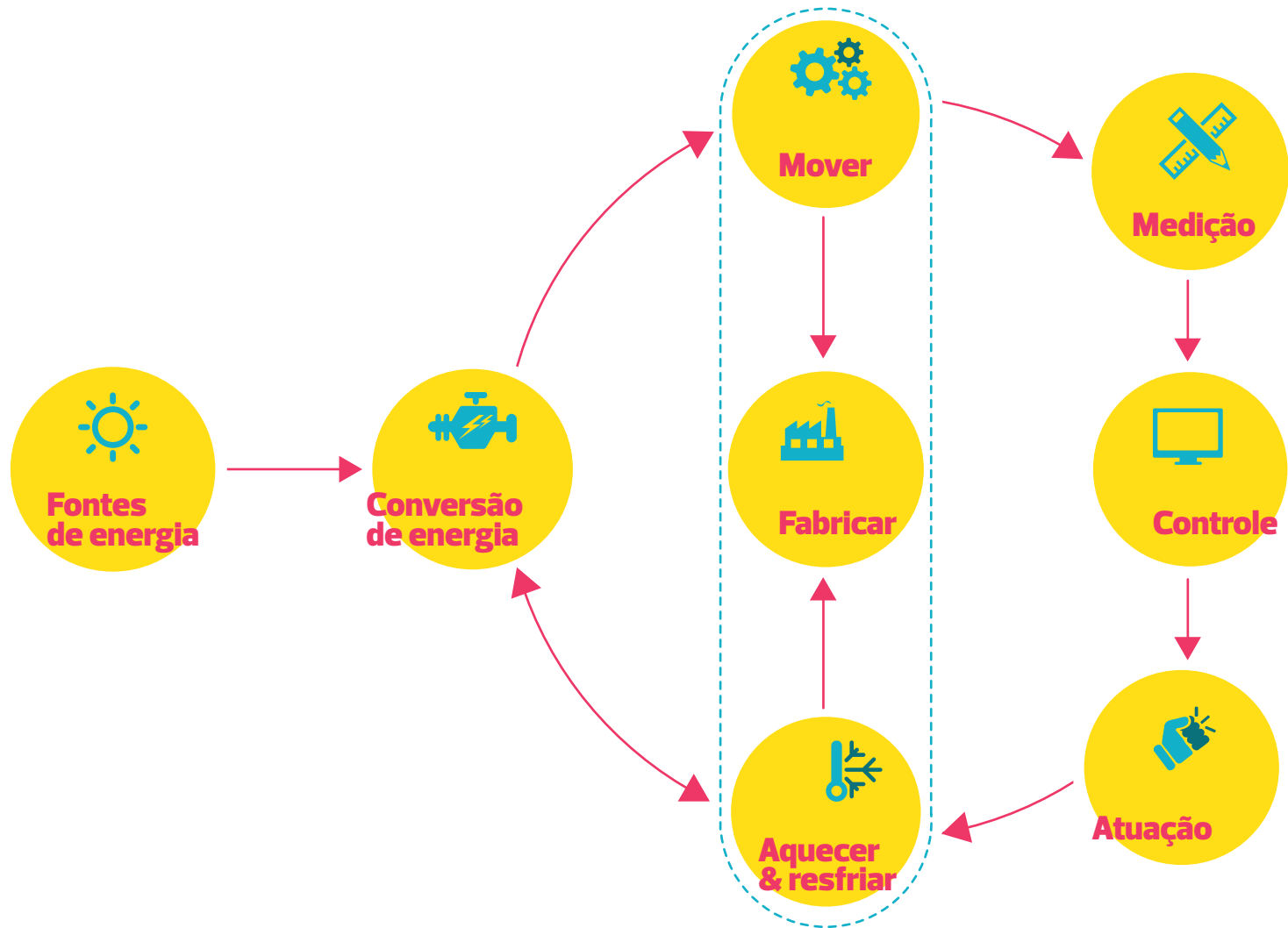
- Orientar membros menos experientes em suas tarefas
- Estabelecer metas realísticas
- Avaliar o desempenho e dar feedback
- Criar condições para o desenvolvimento da motivação dos subordinados



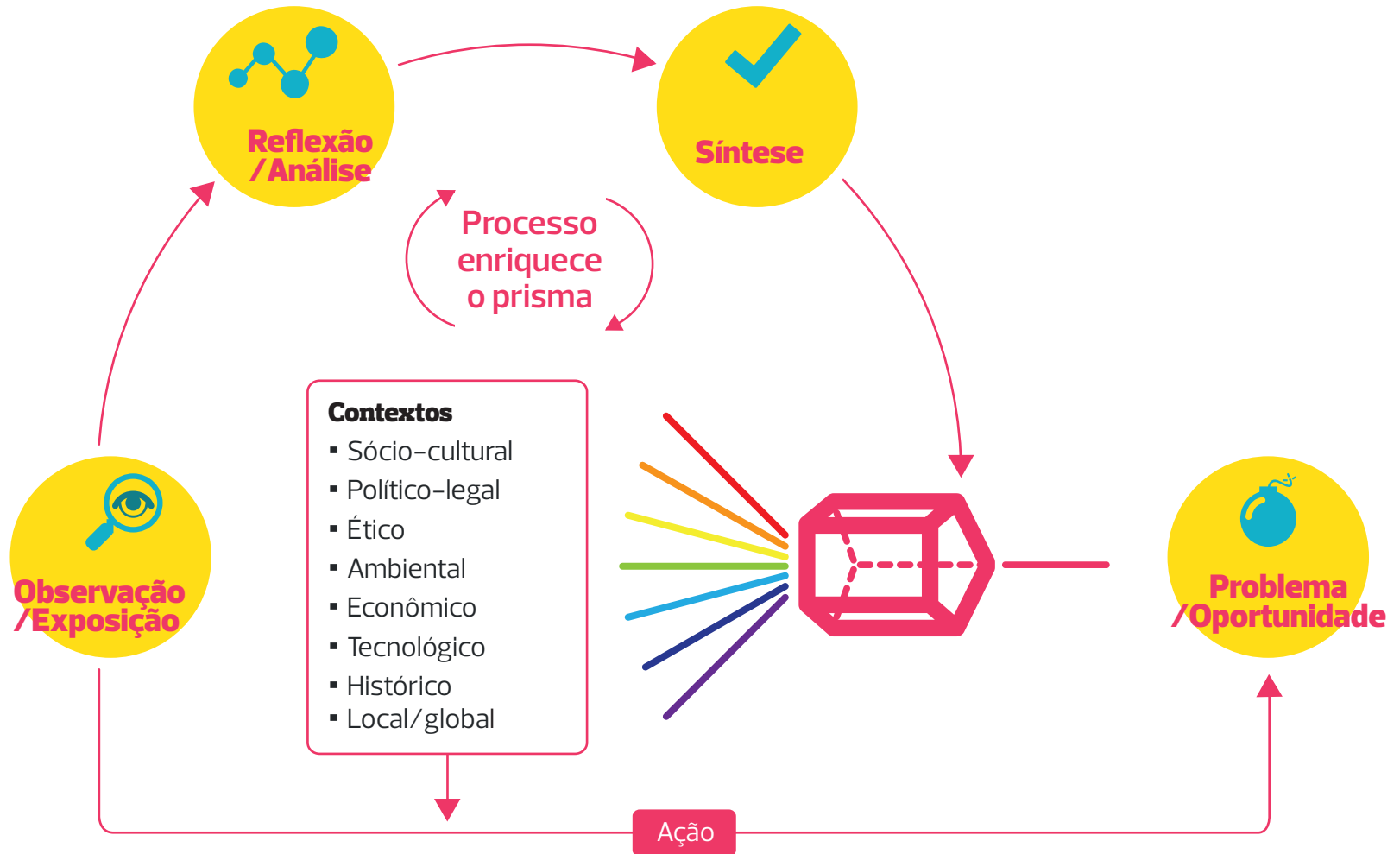
Comunicador

- Comunicação Oral
- Comunicação Escrita

Engenharia mecânica



Consciência do contexto



Design

