

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Środowisko KNIME (Ćw. laboratoryjne), PG_00156240						
Kierunek studiów	Bioinformatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Chemii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		mgr Klaudia Chmielewska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		0.0		45.0	75
Cel przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> Zapoznanie studentów z zagadnieniami związanymi z działaniem platformy analitycznej KNIME, przekazanie studentom możliwości oraz korzyści płynących ze stosowania platformy KNIME Przekazanie niezbędnej wiedzy umożliwiającej obróbkę danych i prezentację wyników w środowisku KNIME Podniesienie kompetencji studentów w zakresie pracy ze zbiorami danych 						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[BIOINL3_U01] Potrafi programować, wykorzystując nowoczesne narzędzia programistyczne, w tym narzędzia dedykowane bioinformatyce		Po ukończeniu kursu każdy student: potrafi korzystać z większości przedstawionych na zajęciach funkcji platformy KNIME, swobodnie porusza się w oknie programu oraz potrafi samodzielnie przygotować własny proces (ang. workflow) z zastosowaniem odpowiednich bloków funkcyjnych, potrafi samodzielnie zaproponować i wdrożyć rozwiązanie danego problemu przy użyciu odpowiednich bloków funkcyjnych, potrafi wykryć popełnione błędy i zaproponować ich rozwiązanie		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego		
[BIOINL3_W04] Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie technik i narzędzi badawczych stosowanych w bioinformatyce		Po ukończeniu kursu każdy student: zna ogólnie pojęte zastosowanie platformy KNIME oraz zasadę jej działania potrafi wymienić podstawowe funkcje platformy KNIME, opisać ich działanie i zastosowanie		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport			

