|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr letni **II ROK** | | | Kierunek **PRODUKCJA MEDIALNA** specj. **Produkcja w branży gier II0** | | | | **Rok 2021/2022** | |
| Godzina | Poniedziałek | Wtorek | | Środa | Czwartek | Piątek | Uwagi | W2 |
| 8.00-9.30 |  |  | | Społeczeństwo sieci dr A. Szwed-Walczak CA  **Zajęcia do 27 IV**  **(30 godz.)** |  |  | **Obowiązuje jeden przedmiot fakultatywny PF**  **oraz wykład ogólnouniwersytecki (30 godz. za 2 pkt. ECTS)** | |
| 9.40-11.10 |  | Seminarium magisterskie | | „Smart city” i miasto przyszłości dr J. Hołda |  |
| 11.20-12.50 |  | Komunikowanie międzynarodowe i międzykulturowe, dr A. Szwed-Walczak CA  **Zajęcia do 26 IV**  **(30 godz.)** | | Warsztat produkcji gier Piotr Sterczewski KW |  |  |
| 13.00-14.30 |  |  |  |  |
| 14.40-16.10 |  |  | |  |  |  |
| 16.20-17.50 | PF1 Cyfryzacja i digitalizacja zasobów kultury, dr R. Malesa | Seminarium magisterskie, prof. K. Kopecka-Piech 15 godz. | |  |  |  |
| 18.00-19.30 |  | PF 2Komiks i powieść graficzna - pomiędzy literaturą a malarstwem, red. Dr S. Michałowski | |  |  |  |
| 19.40-21.10 |  |  | |  |  |  |