

HARMONOGRAM FESTIWALU NAUKI EXPLORY

23-24 października 2024,
Pomorski Park Naukowo-Technologiczny GDYNIA

ŚRODA, 23.10

9:00-10:00

"Woda jakiej nie znacie" SALA KORALOWA	"Zastosowanie technologii VR i skanowania laserowego 3D w projektowaniu przestrzeni." SALA LAZUROWA	"Fake news i inne rodzaje fałszywych informacji" SALA MORSKA	"Hakowanie planety - nauka dla środowiska" SALA KINOWA	"Komórki, żelki, pianki i wata cukrowa. Jak z ich pomocą wyhodować mięso w laboratorium?" SALA AUDYTORYJNA
---	---	---	---	---

10.20 - 11.20

"Woda jakiej nie znacie" SALA KORALOWA	"Zastosowanie technologii VR i skanowania laserowego 3D w projektowaniu przestrzeni." SALA LAZUROWA	"Komórki, żelki, pianki i wata cukrowa. Jak z ich pomocą wyhodować mięso w laboratorium?" SALA MORSKA	"Higiena cyfrowa a mój dobrostan - jak mądrze korzystać z zasobów sieci." SALA PIASKOWA	"Zastosowanie technologii AI w projektowaniu - przyszłość czy zagrożenie?" SALA AUDYTORYJNA
---	---	--	---	---

11.40 - 12.40

"Woda jakiej nie znacie" SALA KORALOWA	"Jak bioluminescencja zmienia świat" SALA LAZUROWA	"STOP fake news" SALA MORSKA	"Ochrona własności intelektualnej" SALA KINOWA	"Oczy dokoła głowy" SALA AUDYTORYJNA
---	---	---------------------------------	---	---

STOISKA NAUKOWE



HARMONOGRAM FESTIWALU NAUKI EXPLORY

23-24 października 2024,
Pomorski Park Naukowo-Technologiczny GDYNIA

CZWARTEK, 23.10

9:10-10:10

"Prawda z sieci?" SALA KORALOWA		"Analogowe misje kosmiczne - moja misja na Księżyc" SALA MORSKA		PITCHING PROJEKTÓW SALA AUDYTORYJNA
------------------------------------	--	--	--	--

10.30 - 11.30

"Prawda z sieci?" SALA KORALOWA	"Kariera w sektorze kosmicznym" SALA PIASKOWA	"Myśl, twórz, współpracuj! Design Thinking w akcji" SALA MORSKA		PITCHING PROJEKTÓW SALA AUDYTORYJNA
------------------------------------	--	--	--	--

11.50 - 12.50

	"Kariera w sektorze kosmicznym" SALA PIASKOWA	"Cyfrowa Rewolucja: Jak Bezpiecznie Nawigować w Świecie Internetu" SALA MORSKA		"Oczy dokoła głowy" SALA AUDYTORYJNA
--	--	---	--	---

STOISKA NAUKOWE

