

LP	TEMATY PROJEKTÓW INŻYNIERSKICH 2025/2026
1	AGAIN – fabularna gra logiczna
2	Algorytm do sterowania głośnością głośnika w zależności od natężenia dźwięku w pomieszczeniu
3	Aplikacja do sterowania streamerem audio w ramach rozwiązań IoT
4	Aplikacja Fullstackowa serwisu aukcyjnego "BINM" z aplikacją androidową
5	Aplikacja webowa do ewidencji czasu pracy
6	Aplikacja webowa do nauki inwestowania
7	Aplikacja webowa do nauki programowania dla dzieci
8	Aplikacja webowa do organizacji i rezerwacji kursów
9	Aplikacja webowa do rezerwacji i zarządzania pobytem hotelowym z wykorzystaniem agenta AI
10	Aplikacja webowa do zarządzania celami SMART w przedsiębiorstwach
11	Aplikacja webowa do zarządzania firmą spedycyjną
12	Aplikacja webowa do zarządzania jednostką Ochotniczej Straży Pożarnej
13	Aplikacja webowa do zarządzania obsługą kina
14	Aplikacja webowa do zarządzania wizytami lekarskimi
15	Aplikacja webowa generująca na podstawie promptu spersonalizowaną playlistę muzyczną na Spotify
16	Aplikacja webowa sterowana gestami z wykorzystaniem MediaPipe
17	Aplikacja webowa wspomagająca prowadzenie sesji gier fabularnych typu D&D
18	Badania metod ustalania priorytetów kategorii danych w zależności od rodzaju kwerendy z pomocą AI
19	Dungeon Raiders - gra akcji 2D z gatunku roguelike
20	Gra karciana, turowa – „Wielkie Nieporozumienie”
21	Gra mobilna oparta na refleksie gracza z dynamiczną adaptacją trudności
22	Gra strategiczna 2D stworzona przy użyciu silnika Unity z elementami sztucznej inteligencji
23	Gra strategiczna auto-chess z przeciwnikiem wykorzystującym elementy AI
24	Inteligentnego systemu do umawiania spotkań pomiędzy firmami
25	Konfigurator konstrukcji stalowych wraz z systemem do zarządzania klientem końcowym

LP	TEMATY PROJEKTÓW INŻYNIERSKICH 2025/2026
26	LERN - inteligentna aplikacja mobilna do tworzenia notatek oraz organizacji nauki z wykorzystaniem AI i funkcji głosowych
27	Modelowanie systemów typu BMS z wykorzystaniem Raspberry Pi
28	Monitor zmęczenia kierowcy
29	Personalizowany system rekomendacji filmów oparty na emocjach
30	Platforma do wspólnej rozgrywki online bez konieczności logowania
31	Platforma Edukacyjna TLab – kompleksowe środowisko do edukacji i pracy zespołowej w architekturze mikroserwisowej.
32	Puzzle-Game (Escape Room)
33	QentRy. System zarządzania tokenami przypisywanymi do kodów QR w aplikacji mobilnej i webowej
34	Realizacja systemu transmisji multimedialnej na potrzeby wydarzeń
35	Realizacja systemu zarządzania oświetleniem z wykorzystaniem RPi
36	Realizacja systemu zarządzania treścią audio (Digital Signage) z wykorzystaniem Raspberry Pi
37	Risk Radar
38	Rozpoznawanie emocji w komentarzach
39	System do zarządzania drużyną piłkarską
40	System formalizujący kwerendę z pomocą AI
41	System WasteFree Cloud do efektywnego zarządzania odpadami
42	System webowy do zarządzania zgłoszeniami
43	System zarządzania kopiami zapasowymi na przykładzie pracowni komputerowych
44	Systemy zarządzania sieciami komputerowymi na przykładzie routera Teltonika