

Prace dyplomowe magisterskie				
L.p.	Dyplomant	Temat	Rok obr.	Uwagi
1	Grzegorz Meus Paweł Tutkaj	System segmentacji i rozpoznawania znaków w drukowanych zapisach nutowych	1999	kons.
2	Jemioł Mateusz Krzysztof Sandowicz	System rozpoznawania drukowanych zapisów nutowych	2001	kons.
3	Wojciech Seliga	Metody formułowania zapytań do wyszukiwania informacji multimedialnej	2001	kons.
4	Paweł Rogowicz	Biblioteka cyfrowa dokumentów muzycznych	2005	
5	Maciej Borowik	Inteligentny edytor zapisu nutowego	2006	
6	Piotr Maciejewski	Środowisko do tworzenia animacji metoda klatek kluczowych	2003	
7	Radosław Mrozowski	System wyszukiwania obrazów w multimedialnej bazie danych przy użyciu histogramów	2005	
8	Jacek Czaja	Współczesne koncepcje w projektowaniu silników graficznych 3D	2006	
9	Michał Orzechowski	Modelowanie interaktywnych scen wirtualnych dla potrzeb Internetu	2005	
10	Agata Marszał	System przestrzennego modelowanie wnętrz mieszkalnych	2006	
11	Przemysław Wyrwa	Edytor muzyczny z kontrolą składniową i semantyczną zapisu nutowego	2006	
12	Bartłomiej Chwedkowski Tomasz Rułkowski	Interaktywna biblioteka cyfrowa dokumentów muzycznych	2006	
14	Mariusz Mielnik	Wizualizacja partytur w środowisku Internetu	2006	
15	Robert Omielan	Efektywne metody prezentacji grafiki w urządzeniach przenośnych z wykorzystaniem akceleratorów 3D	2006	
16	Krzysztof Samp	Adaptive Hypermedia & Web 2.0	2006	
17	Paweł Łapiński	Efektywne wykorzystanie jednostek programowania wierzchołków i fragmentów	2007	
18	Adam Cichocki	Silnik graficzny z selekcją obiektów widocznych	2007	
19	Marcin Borna	Zastosowanie wybranych algorytmów przetwarzania i rozpoznawania obrazów do rozpoznawania drukowanej notacji muzycznej	2007	
20	Marek Panfilow	Modelowanie dynamicznego oświetlenia i renderowanie cieni w grafice 3D	2010	
21	Leszek Skarżycki Jacek Jaworski	Rozwój i badanie jakości interaktywnej biblioteki cyfrowej dokumentów muzycznych	2009	
22	Krzysztof Kuczyński	Interaktywna wizualizacja 3D placu składowania kontenerów	2012	
23	Anna Rapcińska	Przetwarzanie, analiza i rozpoznawanie obrazów dokumentów z aparatów i kamer cyfrowych	2012	
24	Paweł Tyszkowski	Dydaktyczny system do testowania nowoczesnych kart graficznych	2009	
25	Michał Krawczyk	Zasady projektowania i technologie konstruowania interaktywnych interfejsów aplikacji internetowych	2010	
26	Andrzej Wawrzusiszyn	Algorytmy poprawy jakości obrazów pozyskanych aparatami i kamerami cyfrowymi	2011	
27	Jacek Ratajewski	Wzbogacenie interfejsu użytkownika o kamerę wideo	2010	
28	Łukasz Heimowski	Monitoring struktury Active Directory w zakresie globalnej infrastruktury	2010	
29	Piotr Nowosielski			
30	Michał Hirt	Binaryzacja zdjęć cyfrowych dokumentów	2010	
31	Michał Sokołowski	Wykorzystanie DirectX 10 do tworzenia trójwymiarowych gier komputerowych	2012	
32	Magdalena Małecka	Wzbogacenie interfejsu użytkownika o kamerę wideo i akcelerometr	2012	
33	Szymon Gburek	Wykorzystanie DirectX 11 do obliczeń ogólnych i zaawansowanej wizualizacji obiektów 3D	2011	
34	Marcin Baszczewski	Wieloplatformowy dydaktyczny silnik gier w oparciu o platformę Qt	2011	
35	Marcin Czubała	Dydaktyczne środowisko tworzenia gier komputerowych 3D	2011	
36	Wojciech Czarnecki	Trójwymiarowa gra RTS w technologii DirectX	2011	
37	Monika Nazarewicz	Zintegrowany system informacyjny dla kadry zarządzającej	2012	
38	Szymon Bornus	Internetowy system zarządzania harmonogramem zadań	2012	
39	Waldemar Kubic Remigiusz Mysz	Dokumentacja i raportowanie podróży z wykorzystaniem urządzeń GPS	2011	
40	Mariusz Zdunek	Zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji przeciwników w środowisku Unreal Development Kit	2014	
41	Wojciech Kurek	Efektywne modelowanie terenów otwartych w Unreal Development Kit	2014	
42	Paweł Pieniążek	Rozpoznawanie mimiki twarzy i emocji człowieka w oparciu o Microsoft Kinect	2013	
43	Robert Szuba	Metody optymalizacji wydajności gier dla urządzeń mobilnych z systemem Android	2013	
44	Nieżnańska Agnieszka Robert Hoef	Proceduralne generowanie elementów gier wideo	2014	
45	Andrzej Fałkowski	Wykorzystanie technologii HTML5 do tworzenia gier wideo	2013	kons.
46	Piotr Chojnowski	Zastosowanie systemów cząsteczkowych oraz sztucznej inteligencji w środowisku Unity3D	2013	
47	Magdalena Libura	Aplikacja edukacyjna w oparciu o Microsoft Kinect	2013	kons.
48	Adam Siemiński	Metody optymalizacji jakości i wydajności gier na urządzenia mobilne z systemem iOS		kons.
49	Miłosz Świetlik	Precyzyjne sterowanie optyczne robotem w oparciu o Microsoft Kinect	2013	
50	Mateusz Misiewicz	Porównanie środowisk wytwarzania gier na urządzenia mobilne z systemem Android	2014	
51	Maciej Kamiński	Tworzenie efektywnych, wieloplatformowych gier na urządzenia mobilne z wykorzystaniem OpenGL ES	2014	
52	Tomasz Burny	Rozpoznawanie twarzy z wykorzystaniem mapy głębokości	2013	kons.
53	Bogdan Koronka	Awatar odzwierciedlający mimikę gracza	2015	
54	Karol Dąbrowski	Techniki skanowania 3D na potrzeby muzeów		
55	Radosław Czubała	Wykorzystanie GPGPU w postprocessingu w trójwymiarowych grach wideo	2016	

56	Tomasz Idzikowski Paweł Włodarczyk	Internetowy system egzaminacyjny z bogatym interfejsem użytkownika	2014	kons.
57	Karol Lewandowski	Architektura wspierająca gry uwzględniające emocje gracza	2014	kons.
58	Patryk Ciszewski	Wykorzystanie Unity3D do tworzenia gier uwzględniających emocje gracza	2016	
59	Marek Kustusz	Tworzenie zaawansowanych modeli oświetlenia w środowisku Unity 3D	2015	
60	Konrad Leszczyński	Tworzenie gier edukacyjnych uwzględniających emocje dzieci	2015	kons.
61	Mariusz Wiśniewski	Sterowanie grami z wykorzystaniem naturalnego interfejsu użytkownika	2016	
62	Przemysław Kubicki	Wieloplatformowy mobilny przewodnik po Muzeum Stutthof w Sztutowie		
63	Paweł Domżański	Trójwymiarowa gra rzeczywistości wirtualnej uwzględniająca emocje gracza	2016	
64	Sebastian Zalewski	Gra platformowa z dynamicznym wyważaniem poziomu trudności w zależności od przebiegu rozgrywki	2015	kons.
65	Adrian Grzywiński	Wykorzystanie Unity3D do tworzenia gier stymulujących emocje graczy	2015	kons.
66	Michał Gliniecki	Proceduralne generowanie poziomów gier wideo	2015	kons.
67	Jacek Nowak	Tworzenie przeglądarkowych gier komputerowych z wykorzystaniem WebGL		
68	Grzegorz Świrski	Wykorzystanie metodyki TDD do wytwarzania gier w środowisku Unity 3D	2016	kons.
69	Wiktor Siegmund	Porównanie możliwości wybranych silników gier wideo		
70	Bartłomiej Płotka	Silnik cząsteczkowy do systemów w rzeczywistości wirtualnej z wykorzystaniem klastra obliczeniowego		
71	Jędrzej Domański	Rozpoznawanie drukowanej notacji muzycznej		
72	Kamil Kołakowski	Renderowanie wolumetryczne w czasie rzeczywistym z akceleracją sprzętową		
73	Paweł Węglewski	Gra edukacyjna uwzględniająca emocje gracza na urządzenia mobilne		kons.
74	Piotr Perucki	Tworzenie zaawansowanych modeli oświetlenia z wykorzystaniem Direct3D		
75	Krzysztof Witczak	Gra edukacyjna uwzględniająca emocje gracza wykorzystująca elektronikę ubieralną		kons.
76	Eryk Sobczak	Realistyczne modelowanie drzew w OpenGL		
77	Antoni Korczak-Komorowski	Generator map terenu do gier strategicznych		
78	Dominik Pielak	Wizualizacje architektoniczne w Unity		
79	Filip Płachecki	Zestaw gier edukacyjnych reagujących na emocje dla dzieci w wieku szkolno-przedszkolnym z zaburzeniami rozwoju		kons.