Algorytmy genetyczne	
Matematyka dyskretna	
Algorytmy tekstowe i przyrostki	
Programowanie 1	
Teoria obwodów i sygnałów	
Elektryka i optyka (elektryka)	
Obsługa i naprawa sieci komputerowych	
Grafika i animacja komputerowa	
Podstawy Systemów Komputerowych	
Obsługa sieci komputerowych	
Programowanie fizyczne	
Analiza matematyczna	
Fizyka	
Programowanie obiektowe w Java	
Narzędzia Sieci Danych	
Elementy programowania	
Projekt interdyscyplinarny	
Grafika komputerowa	
Komercjalizacja rozwiązań informatycznych	
Obsługa sieci komputerowych (2)	
Algorytmy i struktury danych	
Matematyka i fizyka	
Specjalistyczna(inna) matematyka	
Java Zaawansowana	
Metody programowania	
Procesy inżynierskie	
Systemy baz danych	
Elektronika	
Grafika komputerowa	
Projektowanie interfejsów użytkowników	
Piloci Komputerowe	
Systemy operacyjne	
Rozproszone systemy informatyczne	
Projekt praktyczny	
Sieci komputerowe	
Projekt	
Systemy wbudowane	
Elektronika 1	
Symulacje 3D	
Komórki gier Turbo-Mosaic	
Projekt praktyczny	
Aplikacje mobilne	
Bezpieczeństwo systemów informatycznych	
Architektura systemów komputerowych	
Komórki gier	
Programowanie NXT	
Modelowanie 3 D Unity gier	
Piloci AI deep learning	
Maszyny licznikowe	
Hardware komputerowy	
Programowanie w C/C++	
Programowanie gier grafika 2D i 3 Open GL	
Piloci komputerowe 2	
Metodyka obliczeń naukowych	
Modelowanie procesów biznesowych	
Modelowanie i analiza systemów informatycznych	
Projekt zespołowy 1	
Grafika i animacja komputerowa	
Komórki gier Turbo-Mosaic	
Symulacje i gry komputerowe	
Sieci neuronowe do rozwiązywania problemów	
Architektura komputerów	
Komórki gier komputerowe	
Fizyka	
Projekty	
Aplikacje internetowe	
Projekt zespołowy 2	
Laboratorium	
Architektura komputerowa (informatyka) 2	
Sztuczna inteligencja i systemy ekspertowe (wybór)	
Grafika komputerowa (wybór)	
Fizyka w rozwoju #1	
Wychowanie fizyczne 2	
Administrowanie sieci komputerowych Linux	
Fizyka	