



UNIWERSYTET WSB **MERITO**
CHORZÓW KATOWICE

wcześniej
Wyższa Szkoła
Bankowa

Internet Rzeczy i sieci przyszłości - dla inżynierów

STUDIA II STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

Forma: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Cechy: Studia II stopnia inżynierskie • Od października • Polski

Miasto: Chorzów/Katowice



Czego się nauczysz?

- Nauczysz się programować **urządzenia IoT**, tworząc rozwiązania w dynamicznie rozwijającym się świecie technologii.
- Poznasz **IoT Hub w Microsoft Azure** i zdobędziesz umiejętność wykorzystania chmury w automatyzacji procesów.
- Zrozumiesz, jak działa **protokół MQTT**, konfigurując narzędzia do efektywnej wymiany danych między urządzeniami.
- Zdobędziesz praktyczne doświadczenie w budowie bezpiecznych i **skalowalnych systemów IoT**.
- Nauczysz się tworzyć wysoko wydajne systemy oparte na **technologiach IoT**, odpowiadające na potrzeby różnych sektorów.
- Przygotujesz się do pracy z **urządzeniami wbudowanymi** oraz aplikacjami sieciowymi.

Praca dla Ciebie

- Zostaniesz programistą IoT, odpowiedzialnym za tworzenie oprogramowania dla **inteligentnych urządzeń**.
- Zostaniesz inżynierem automatyzacji ruchu lądowego, współtworząc rozwiązania wspierające **pojazdy autonomiczne**.
- Rozwiniiesz swoje umiejętności jako **programista mikrorobotów**, tworząc systemy sterowania dla innowacyjnych technologii.
- Obejmiesz stanowisko inżyniera **systemów wbudowanych**, specjalizując się w projektowaniu nowoczesnych urządzeń.
- Będziesz pracować jako specjalista ds. **protokołów sieciowych**, rozwijając efektywne narzędzia do komunikacji.
- Staniesz się ekspertem IoT w sektorze przemysłowym, optymalizując zaawansowane **procesy produkcyjne**.

Program studiów

Praktyczne studia

Uczymy tak, aby jak najlepiej przygotować Cię do rzeczywistych wyzwań, z jakimi spotkasz się w pracy zawodowej.

- **Projekty grupowe** – realne problemy biznesowe.
- **Symulacje** – decyzje w warunkach rynkowych.
- **Staże i praktyki** – doświadczenie w firmach.



- **Wykłady z praktykami** – eksperci z rynku.
- **Nowoczesne narzędzia** – aktualne technologie.
- **Case studies** – analiza realnych przypadków.

Wybrane zajęcia kierunkowe:

- Serwerowe systemy operacyjne i ich administracja
- Network virtualisation
- Języki obiektowe I (Python)
- Języki obiektowe II (Java)
- Geometria obliczeniowa
- Bezpieczeństwo danych w systemach rozproszonych
- Systemy urządzeń mobilnych
- Modelowanie i symulacje komputerowe
- Przedsiębiorczość w dziedzinie IT
- Przedmiot kierunkowy w języku obcym II
- Język obcy

Wybrane zajęcia specjalnościowe:

- Programowanie niskopoziomowe
- Internet of Things
- Urządzenia wbudowane
- Projektowanie i wytwarzanie wspomagane komputerowo
- Aplikacje sieci usług

Rozwijaj kompetencje językowe na studiach II stopnia

- Podczas studiów realizujesz jeden przedmiot kierunkowy w języku angielskim. Na kierunku zarządzanie jest to **Leadership**.
- W 4. semestrze obowiązkowo zrealizujesz przedmiot w języku angielskim, dostosowany do wybranej specjalności.



- Dodatkowo możesz wybrać dwa kolejne przedmioty w tym języku – wykładowy i ćwiczeniowy.
- To świetna okazja, aby rozwijać kompetencje językowe i zdobywać wiedzę w międzynarodowym kontekście.

Praktyki i staże

Praktyki zawodowe to ważny element studiów. Studenci studiów magisterskich realizują **480 godzin praktyk w całym toku studiów**, zdobywając doświadczenie zawodowe. Jeśli pracujesz w zawodzie zgodnym z kierunkiem studiów, możesz zaliczyć praktyki na podstawie zatrudnienia. W trakcie studiów masz też szansę na płatny staż. Programy stażowe przygotowują pracodawcy, z którymi współpracujemy, dostosowując wymagania do stanowisk, co ułatwia pierwsze kroki zawodowe.

To kierunek dla osób, które:

- mają zdolności przywódcze i chciałyby w przyszłości zostać menedżerami,
- interesują się mechanizmami psychologii zarządzania,
- są dobre w organizowaniu i planowaniu,
- mają analityczny umysł i dobrze radzą sobie z naukami ścisłymi.

Zasady rekrutacji

- Studentem studiów II stopnia (magisterskich) na Uniwersytecie WSB Merito możesz zostać po ukończeniu studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich). O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń oraz złożenie kompletu dokumentów i spełnienie wymogów wynikających z zasad rekrutacji.

[Dowiedz się więcej](#)

Stypendia i zniżki

- Możesz otrzymać te same stypendia, co studenci uczelni publicznych, w tym naukowe, sportowe, socjalne i zapomogi.
 - Dodatkowo, elastyczny system opłat pozwala Ci wybrać, w ilu ratach chcesz opłacać czesne.
- [Dowiedz się więcej](#)

Ceny

W oparciu o art. 80 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce uczelnia raz w roku akademickim zwiększa wysokość czesnego określonego w § 3 ust. 1 Umowy o wskaźnik równy wskaźnikowi wzrostu cen towarów i usług konsumpcyjnych za rok kalendarzowy poprzedzający rok, w którym dokonuje się waloryzacji, ogłoszony przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego, łącznie nie więcej niż o 30 % do czasu ukończenia studiów określonych w Umowie.

Wykładowcy



mgr inż. Krzysztof Orzechowski

- Jako inżynier DevOps łączy rozwój oprogramowania z zarządzaniem infrastrukturą (IaC). Obecnie specjalizuje się w inżynierii ML, zajmując się wdrażaniem i optymalizacją modeli uczenia maszynowego.
- Inżynier DevOps i dydaktyk, realizujący projekty AI/ML oraz rozwijający algorytmy autonomii i adaptacji w robotyce z wykorzystaniem Quanser QLABS, MATLAB, Simulink i systemów czasu rzeczywistego.
- Autor publikacji nt. e-learningu, AI, uczenia maszynowego, trenowania modeli, systemów VR, programowania autonomicznych robotów, bezpieczeństwa danych i aplikacji mobilnych.
- DevOps i ML Engineer z doświadczeniem w AI/ML (TensorFlow, Keras), robotyce (Quanser, MATLAB/Simulink), systemach RT. Biegły w Pythonie, IaC, CI/CD i implementacji algorytmów autonomii i adaptacji.

mgr inż. Marcin Piwko

- Specjalizuje się w wytwarzaniu oprogramowania w całym procesie SDLC, inżynierii systemów i architekturze aplikacji, łącząc umiejętności programistyczne z wiedzą UX/UI i projektowania interfejsów.
- Zdobywał doświadczenie od projektów przetwarzania obrazu w C++ i technologiach frontendowych po projektowanie i rozwój skalowalnych aplikacji oraz integrację systemów w dużych organizacjach.
- Pełnił rolę lidera UX/UI, współtworzył i wdrażał aplikacje biznesowe oraz standardy technologiczne i projektowe w zespołach.
- Posiada biegłość w programowaniu w JS/TS, React, Node, Pythonie, C++ i Mendix oraz doświadczenie w architekturze systemów, optymalizacji kodu, automatyzacji procesów i pracy w Figmie.