1. Wykorzystanie sztucznej inteligencji w grze używającej silnika Unity 3D.
2. Gra platformowa z wykorzystaniem Unity 3D.
3. Realizacja gry typu 2048 z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji.
4. Wirtualna rzeczywistość w grze na bazie Unity 3D.
5. Kortowska gra lokalizacyjna – jak wykorzystać GPS w grze?
6. Gra w stylu HOPA stworzona w Unity 3D.
7. Tower Defense – zastosowanie różnych algorytmów w grze na bazie Unity 3D.
8. Graph API – wykorzystanie interfejsu programistycznego Facebooka do stworzenia gry.
9. Realizacja gry wyścigowej w programie Unity 3D.
10. Gra edukacyjna wykorzystująca AR (rozszerzoną rzeczywistość) na bazie Unity 3D.
11. Gra komputerowa platformowa osadzona w regionie Warmii i Mazur.
12. Humaniści czy informatycy? – dyskusja na temat odpowiedzialności za kreację gier na bazie realizacji gry z wykorzystaniem Unity 3D.
13. Aplikacja do planowania remontów domów i mieszkań z wykorzystaniem Unity 3D.
14. Czy system operacyjny ma znaczenia przy projektowaniu i programowaniu aplikacji? – dyskusja na przykładzie realizacji gry w Unity 3D.
15. Gra Space Shooter na bazie Unity 3D.
16. Gra do nauki programowania na bazie Unity 3D.
17. Użycie silnika gier Unity 3D do tworzenia gier mobilnych.
18. Wirtualny spacer po budynku WMII UWM w Olsztynie – aplikacja mobilna na bazie Unity 3D.
19. Zagadki Olsztyna – mobilna gra terenowa.
20. Gra typu idler – wykorzystanie wielowątkowości w Unity 3D.