

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ КОСМИЧЕСКИХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАСПОРЯЖЕНИЕ

от 23.12.2025 № 131

Об утверждении тем выпускных
квалификационных работ

Во исполнение приказа Министерства образования и науки РФ №636 от 29.06.2015 «Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры» утвердить перечень тем выпускных квалификационных работ:

Направление подготовки 01.03.04 Прикладная математика

1. Реализация алгоритма построения тропического веера дискриминанта системы полиномов.
2. Прогнозирование средней температурной аномалии с помощью моделей временных рядов.
3. Прогнозирование динамики курсов валют с помощью моделей временных рядов.
4. Численный анализ неустойчивости летательных аппаратов.
5. Обратные задачи армированных сред в осесимметрической постановке.
6. Особенности численного моделирования армированных сред, построение численных алгоритмов решения ОДУ, не разрешенных относительно производных.
7. Методы очистки сигналов электроэнцефалограмм от артефактов.
8. Кубатурные формулы с узлами на Π_τ -сетках.
9. Сравнительный анализ инвариантных кубатурных формул для поверхности тора.
10. Минимальные кубатурные формулы, точные для полиномов Хаара в двумерном случае.
11. Распознавание образов на трёхмерном сигнале в частотной области при помощи трёхмерного аналога алгоритма Кули-Тьюки.
12. Распознавание образов на двумерном сигнале в частотной области при помощи двумерного аналога алгоритма Кули-Тьюки.
13. Сравнение оконных фильтров обработки изображения и методов глобальной фильтрации в частотной области.

Направление подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

1. MIniApps приложение автосервиса для Telegram / Max.
2. Интернет-магазин виниловых пластинок.
3. Готовое решение для интернет-магазина шин и дисков на 1С Битрикс.
4. Программа автоматической настройки АЧХ аудиосистемы.
5. Система для построения пользовательских конвейеров задач.

6. Автоматизированная система миграции и масштабирования Web-приложений: подсистема развертывания на новых ресурсах и мониторинг.
7. Проектирование и реализация DevOps-инфраструктуры для PWA-сервиса онлайн-записи клиентов.
8. PWA-сервис онлайн-записи клиентов. Бэкэнд.
9. PWA-сервис онлайн-записи клиентов. Фронтэнд.
10. MIniApps приложение автосервиса для Telegram / Max.
11. PWA Персональный веб-сервис для управления финансами. Серверная часть.
12. PWA Персональный веб-сервис для управления финансами. Клиентская часть.
13. Веб-приложение для групповых чатов и видеосвязи. Front-end.
14. Веб-приложение для групповых чатов и видеосвязи. Back-end.
15. Веб-сервис подбора путешествий по интересам пользователя.
16. Веб-сервис интеллектуального SEO-аудита контента, анализа и оптимизации.
17. PWA-сервис для отказа от курения с AI-поддержкой.
18. Приложение для автоматизации учета сроков годности товаров.
19. Веб-приложение для изучения иностранных языков. Серверная часть.
20. Веб-приложение для изучения иностранных языков. Клиентская часть.
21. Разработка метода количественной оценки красной пигментации листового салата на основе анализа изображений.
22. Приложение "Бюро находок".
23. Компьютерный оппонент для настольной игры "Каркассон".
24. Приложение для учета привычек домашних питомцев.
25. Веб-приложение для учета, визуализации и планирования профессиональных навыков сотрудников организации.
26. Система для построения пользовательских конвейеров задач.
27. Приложение для развития музыкального слуха.
28. Мобильная ритм-игра "Tap Rythm".
29. Программное средство конфигурации, сбора и отображения технологических метрик спутниковых модемов для рабочего места тестировщика.
30. Игровой модуль "Гайки и Болты".
31. Система "Умный дом" для коттеджного строения.
32. Разработка и проектирование макета «Умная деревня» на Arduino.
33. Разработка и проектирование макета «Умный дом» на Arduino.
34. Игра в жанре «Шутер».
35. Игра в жанре «Стелс».
36. Игра в жанре «Слешер».
37. Игра в жанре «Платформер».
38. Игра в жанре «Стратегия».
39. Клиент-серверная игра.
40. Компьютерная 2D-игра на движке Qt Framework.
41. Мобильное приложение для ресторанного бизнеса.
42. Мобильное приложение для барбер-шопа.
43. Визуальный редактор структуры pdf файла – удаление/добавление/перемещение страниц.
44. Автоматизированная система управления помещением.
45. Программа для автоматической проверки отчетов по практическим работам по дисциплине «Компьютерные сети».
46. Соревновательная игра для дня открытых дверей.
47. Интерактивная обучающая игра для дня открытых дверей.
48. Мобильное приложение для заучивания слов английского языка.
49. Мобильное приложение для заучивания слов немецкого языка.

50. Мобильное приложение для заучивания слов китайского языка.
51. Интернет-магазин строительных материалов.
52. Интернет-магазин материалов для детейлинга автомобилей.
53. Интернет-магазин для товаров для творчества.
54. Приложение для тестирования студентов по различным учебным дисциплинам.
55. Тестирование модулей среды объектно-ориентированного моделирования.
56. Разработка интерфейса пользователя среды объектно-ориентированного моделирования.
57. Веб-приложение для стоматологической клиники.
58. Автоматизация выполнения практической работы по ПТЦА «Проектирование автомата Мура».
59. Автоматизация выполнения практической работы по ПТЦА "Микропрограммный автомат Мура с жесткой логикой".
60. Визуальный редактор структуры pdf-файла.
61. Распознавание речевых сигналов с использованием библиотеки машинного обучения.
62. Информационная система поддержки процесса проектирования.
63. Информационная система для комплекса библиографических данных.
64. Сетевые протоколы.
65. Подсистема измерения тока программно-аппаратного комплекса управления электроприводом.
66. Система автоматизированного управления базами данных.
67. Система автоматического управления микроклиматом фитотрона.
68. Стратегическая игра с применением адаптивного искусственного интеллекта.
69. Мобильный органайзер.
70. Автоматизированная гидропонная ферма для низкорослых растений.

**Направление подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии
(КИ22-11Б, КИ22-12Б)**

1. Одевание ребенка в одежду по сюжету.
2. Автоматическая верстка фото в шаблон.
3. «Оживление» ребенка в «оживленном» сюжете.
4. AI-менеджер для продаж на маркетплейсах.
5. Разработка алгоритма расчета трудоемкости обработки заказа на допечатной подготовке.
6. Разработка программного модуля по преобразованию изображения графа в электронный вид.
7. Составление денотатного графа на основе анализа текста определений понятий по глаголам и глагольным формам.
8. Разработка модуля визуализации связей дисциплин в учебном плане.
9. Разработка модуля заполнения журнала посещений по фотографии.
10. Информационная система анализа служебной информации текстового файла об оформлении документа.
11. Создание системы подсказок в изучаемом тексте.
12. Разработка модуля визуализации информации (дашборда).
13. Разработка телеграмм-бота «Абитуриент» с использованием искусственного интеллекта.
14. Разработка мобильного приложения для изучения учебных дисциплин на платформе «Андроид».

15. Интеллектуальная система проверки документов на соблюдение стандартов оформления с обучающими функциями.
16. Применение методов машинного обучения для прогнозирования спроса на блюда в ресторане.
17. Создание блокчейн-платформы для отслеживания цепочек поставок товаров.
18. Разработка образовательной игры для школьников с элементами программирования.
19. Создание игровой платформы для корпоративного обучения сотрудников.
20. Создание игровой платформы на основе ИИ для борьбы с профессиональным выгоранием.
21. Web-приложение для помощи в подготовке к экзаменам и тестам.
22. Разработка информационной системы для учебных материалов по китайскому языку.
23. Разработка мобильного приложения "Благополис".
24. Разработка механизма определения ложноположительных срабатываний системы защиты корпоративной электронной почты".
25. Разработка пользовательского интерфейса CRM-системы для стоматологической клиники.
26. Мобильное приложение «Навигация внутри помещений с использованием дополненной реальности».
27. Приложение для каталогизации фотографий с использованием систем ИИ.
28. Мобильное приложение «Навигация по экопарку "Гремячая грива" с использованием дополненной реальности».
29. Разработка мобильного приложения для управления умным домом.
30. Разработка веб-приложения для автоматизированной системы управления рестораном.
31. Разработка веб-приложения "Портфолио для дизайнера".
32. Разработка методов и алгоритмов контроля качества выполнения физических упражнений с использованием машинного зрения.
33. Применение компьютерного зрения для обнаружения аномального поведения водителя.
34. Обнаружение насекомых-вредителей леса по данным ДЗЗ.
35. Распознавание фактов утечки информации с помощью компьютерного зрения.
36. Распознавание наличия средств индивидуальной защиты.
37. Система искусственного интеллекта для автоматической генерации и автоматического заполнения рабочих программ дисциплин.
38. Система искусственного интеллекта для автоматической генерации тестов проверки знаний.
39. Интеллектуальная система проверки документов учебной деятельности на соблюдение стандартов оформления.
40. Обучающая интеллектуальная система по стандартам оформления документов учебной деятельности.
41. Интегрированная система автоматического учёта посещения учебных занятий студентами.
42. Искусственный интеллект в системе электронного оборота бумажных документов.
43. Автоматизация процесса классификации документов по заданным параметрам.
44. Технология создания базы данных для СЭД.
45. Автоматизация формирования маршрута корректировки и согласования документов.
46. Применение методов искусственного интеллекта при обработке бумажных документов.
47. Контроль засоренности сельхозугодий по данным ДЗЗ.
48. Разработка GUI мобильного приложения "Гайм-трекер".
49. Разработка серверной части мобильного приложения "Тайм-трекер".

50. Обратный инжиниринг программной системы ePrinting.
51. Модуль сопряжения Vega Science с автоматизированной системой мониторинга пожарной обстановки СФУ.

**Направление подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии
(КИ22-10Б, КИ22-13Б, КИ22-14Б)**

1. Разработка мобильного приложения на Android для изучения правил настольных и спортивных игр GameRules.
2. Разработка 2-D видеоигры на основе графической библиотеки SFML.
3. Разработка 2D-игры с использованием движка Unity.
4. Разработка алгоритма искусственного интеллекта в компьютерной игре жанра «Стелс-экшн».
5. Разработка компьютерной игры в жанре "Roguelike" с применением алгоритмов искусственного интеллекта.
6. Разработка бота-агрегатора сообщений из нескольких групп (пабликов) мессенджера.
7. Разработка бота-агрегатора сообщений из пабликов соцсетей и групп мессенджеров.
8. Разработка системы транслирования сообщения из соцсетей в группу мессенджера.
9. Разработка интеллектуальной системы категоризации обращений пользователей.
10. Разработка системы мониторинга сообщений в группах мессенджера по набору ключевых слов.
11. Восстановление пропущенных данных при моделирование безынерционных систем с запаздыванием.
12. Математическая модель расчета сопротивления с плёночных терморезисторов электронных плат.
13. Разработка компьютерных игр и приложений.
14. Прикладной искусственный интеллект (разработка интеллектуальной системы моделирования процессов, разработка системы управления процессом на основе ядерных оценок).
15. Алгоритмы машинного обучения.
16. Разработка автоматизированной системы учета заказов.
17. Использование МАИ для автоматизации бизнес-процессов.
18. Разработка системы управления информационным содержанием веб-ресурса.
19. Применение искусственного интеллекта в разработке компьютерных игр.
20. Исследование архитектур систем хранения и анализа больших данных.
21. Развитие и использование цифровых инструментов аналитики данных в медицине.
22. Разработка программного обеспечения, реализующего парсинг историй болезней.
23. Сравнительный анализ алгоритмов кластеризации текстовых сообщений.
24. Сравнительный анализ моделей линейных динамических систем.
25. Разработка веб-приложений.
26. Управление нелинейной динамической системой в условиях недостаточной априорной информации.
27. Синтез и исследование алгоритма оптимизации сдвигов плана координации при координированном управлении.
28. Разработка алгоритма выявления рассылок в сообщениях, и текстов, не относящихся к рассылкам.
29. Разработка алгоритма автоматизации подбора метрики для наилучшей точности оценивания классов на примере классификации медицинских данных.
30. Проектирование информационной системы сбора жалоб граждан о состоянии городской среды, автоматизация установления компаний-исполнителей: работа

с картой, разбор текста жалобы, адреса. Связка с погодой жалоб на определенные критерии.

31. Системы поддержки принятия решений для определения (оценивания безопасности) тематик рассылок (сообщений).
32. Оптимизация словаря корпуса сообщений в задаче определения тематики сообщения
33. Автоматизация настройки регуляторов промышленного объекта.
34. Автоматическая коррекция модели промышленного объекта в условиях недостаточной априорной информации.
35. Разработка алгоритмов детекции транспортных средств по видео на основе вычитания кадров.
36. Разработка программного обеспечения для программно-аппаратного комплекса.
37. Разработка информационной системы автоматического подбора автомобиля на основе искусственного интеллекта.
38. Разработка системы контроля преобразования данных на основе фреймворка dbt.
39. Разработка системы автоматизированного формирования сейсмологических бюллетеней (с возможным контролем надежности включаемых данных).
40. Разработка BI-системы для визуализации и аналитики данных компании по разработке и внедрению информационных систем.
41. Разработка клиентского приложения на базе ОС Android для бронирования жилья.

Направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

1. Разработка интерактивного мобильного приложения на платформе iOS для отслеживания психологического состояния здоровья работников предприятия.
2. Система мониторинга на базе контейнерной виртуализации.
3. Разработка мобильного приложения Smart Planner.
4. Разработка и создание интернет-магазина.
5. Разработка веб-приложения Online-агрегатора вакансий на платформе .NET.
6. Разработка веб-приложения для организации олимпиад абитуриентов.
7. Разработка мобильных игр и приложений.
8. Приложение для управления устройствами Zota.
9. Разработка Web-приложения в сфере социальных сетей.
10. Разработка методики применения пиксельного анализа для распознавания символов.
11. Динамическое тестирование обучения.
12. Виртуальная и дополненная реальность.
13. Разработка компьютерных игр и приложений.
14. Разработка веб-приложения: база данных о кинематографе.
15. Разработка Web-приложения для доступа пользователей к информационным ресурсам образовательного характера.
16. Система многокритериальной поддержки принятия решений на основе эволюционных алгоритмов.
17. Мобильная игра на Unity.
18. Дневник Тренера. Клиентская часть.
19. Дневник Тренера. Серверная часть.
20. Дневник Тренера. Мобильное приложение.
21. Клиентская часть модуля кадрового учета для охранного предприятия.
22. Разработка мобильного приложения, для организации одежды пользователя (виртуальный шкаф).
23. Клиентская часть модуля кадрового учета для охранного предприятия.

24. Клиентская часть модуля для обзвона кандидатов на поиск работников для охранного предприятия.
25. Мобильная игра на Unity.
26. "Adaptify" – Сервис СФУ для адаптации иностранных студентов с элементами геймификации. Проект одобрен Адаптационным Центром СФУ.
27. Единый шлюз авторизации ЦСР.
28. Веб-приложения To-Do планер с интегрированным тайм-трекером и нейросетью для анализа продуктивности и адаптивного планирования.
29. AR – зоопарк.
30. Игра на Unity.
31. Мобильное приложение на ios/android связанное с фитнесом.
32. Разработка мобильного приложения.
33. Разработка компьютерной игры в жанре rogue-lite на платформе Hears.
34. Разработка мобильной платформы на Unity для пользователей криптовалют.
35. Разработка интернет-магазина кондитерских изделий на 1С «Битрикс».
36. Разработка мобильного приложения для сервисов онлайн-курсов.
37. Разработка веб-приложения для совместного рисования с элементами социальной сети.
38. Создание искусственного интеллекта для стратегической игры с переходом хода.
39. Разработка компьютерной игры в жанре «Action RPG, Hack and slash» на базе игрового движка Unity.
40. Разработка социальной сети (frontend mobile).
41. Разработка платформы-маркетплейса для it-специалистов различной направленности.

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

1. Программное обеспечение для обработки данных с БПЛА.
2. Разработка интеллектуальной RAG-системы для поддержки правотворческой и правоприменительной деятельности на основе технологий извлечения и генерации юридически значимых текстов.
3. Разработка low- или no-code-сервиса для решения прикладных оптимизационных задач.
4. Программная система определения эмоционального портрета человека по изображениям.
5. Разработка информационной платформы для изучения английского языка в IT-сфере на основе алгоритмов микрообучения.
6. Проект от Лаборатории прикладного ИИ ИФиРЭ.
7. Программная система планирования оптимального маршрута полёта БПЛА.
8. Программно-аппаратный комплекс предиктивной аналитики физиологических данных с IoT-устройств на основе технологий искусственного интеллекта.
9. Программное обеспечение для решения задачи течения и теплообмена жидкости на поверхности вращающегося диска.
10. Программное обеспечение для решения задачи движения жидкости со свободной поверхностью.
11. Разработка интеллектуальных алгоритмов и программного обеспечения для SMART-систем в плане автоматизации процессов электронного научного издательства.
12. Проектирование и реализация программной системы автоматизированного контроля процессов управления научно-образовательными конференциями.
13. Информационно-алгоритмическая платформа для интеграции, размещения и продвижения сведений о научных событиях.

14. Создание программно-алгоритмического инструментария поддержки и расширения функциональности издательской платформы Open Journal Systems (OJS).
15. Разработка комплексного программно-алгоритмического решения для SMART-автоматизации электронных журнальных и издательских процессов.
16. Разработка VR-тренажёра под SteamVR «Газобаллонное оборудование и его эксплуатация» (проект с ИЦМ СФУ).
17. Разработка мультиплеерного VR-приложения под SteamVR (проект ИКИТ СФУ).
18. Разработка VR тренажера под SteamVR «Допуск к процессу получения баллонов со сжиженными углеводородными газами, кислородом» (проект с ИЦМ СФУ).
19. Разработка VR тренажера под SteamVR «Допуск к процессу транспортировки баллонов со сжиженными углеводородными газами, кислородом» (проект с ИЦМ СФУ).
20. Разработка VR приложения «Генерация уровня 3D сцены случайным образом по указанным в интерфейсе-задании меткам».
21. Программное обеспечение для классификации комментариев в социальных медиа.
22. Программная система анализа голосовых сообщений.
23. Программная система анализа трендов комментариев на различных языках.
24. Классификация речевых актов насмешки в пользовательских текстах на основе методов машинного обучения.
25. Разработка системы классификации инфоповодов в трансляциях на стриминговых платформах.
26. Мобильное приложение для планирования отдыха и маршрутов.
27. «PetHub»: цифровой помощник для владельцев собак.

**Направление подготовки 10.03.01 Информационная безопасность;
Специальность 10.05.03 Информационная безопасность автоматизированных систем**

1. Разработка инструмента для обнаружения обфусцированного веб-трафика в сетевых системах.
2. Разработка antifraud-приложения для пользователей популярных мессенджеров.
3. Исследование системы информационной безопасности районной библиотеки.
4. Разработка программного обеспечения для шифрования файлов с использованием алгоритма ГОСТ Р 34.12—2018 в различных режимах работы.
5. Исследование системы информационной безопасности ПАО «Россети МЭС Сибири».
6. Обзор и анализ средств автоматизированного выявления ошибок в конфигурации веб-серверов.
7. Разработка программного комплекса для обнаружения атак на Kerberos.
8. Разработка программно-аппаратного комплекса доверенной загрузки с аутентификацией по динамической биометрической характеристике клавиатурного почерка.
9. Разработка системы контроля целостности данных видеонаблюдения в проекте "Безопасный город".
10. Разработка и оценка внедрения Zero Trust модели в организациях.
11. Исследование системы информационной безопасности городской администрации.
12. Разработка системы обнаружения и противодействия фишинговым атакам в электронной почте.
13. Разработка инструмента обнаружения скрытого канала связи на основе протокола SCTP.
14. Разработка инструмента для анализа активности пользователей и расследования инцидентов.

15. Разработка инструмента для анализа поведения докер-контейнеров.
16. Применение эдьютэйтмент-технологии обучения для повышения осведомлённости персонала в вопросах противодействия угрозам информационной безопасности.
17. Организационные и технические меры противодействия кардингу при совершении онлайн платежей.
18. Применение функциональных возможностей USB-токенов Рутокен в медицинском учреждении для выполнения требований защиты ИСПДн.
19. Средство мониторинга корпоративной сети Wi-Fi с целью предотвращения инцидентов ИБ.
20. Разработка приложения криптозащиты обмена сообщениями в условиях квантовых вычислений.
21. Разработка защищённого электронного органайзера.
22. Разработка инструмента для автоматизированной проверки соответствия государственной информационной системы требованиям Приказа ФСТЭК России № 117.
23. Проектирование системы управления доступом к корпоративным ресурсам на основе отечественных решений.
24. Разработка инструмента выявления аномалий в сетевом трафике с применением технологий искусственного интеллекта.
25. Анализ возможностей межсетевого экрана usergate для построения защищённой информационной среды медицинского учреждения.
26. Разработка текстовой компьютерной игры для обучения персонала методам противодействия киберугрозам.
27. Разработка инструмента анализа результатов фаззинг-тестирования ПО.
28. Исследование и модернизация системы управления информационной безопасностью медицинского информационно-аналитического центра.
29. Исследование системы информационной безопасности в МАОУ «КУГ №1».
30. Анализ и оценка мер информационной безопасности ИСПДн в ООО «Заря».
31. Разработка защищённого корпоративного мессенджера с использованием end-to-end шифрования.
32. Разработка honeypot для противодействия ботнетам.
33. Разработка инструмента расчёта уровня защищённости и определения мер ИБ ИСПДн.
34. Проведение анализа на предмет утечки информации по техническим каналам в организации.
35. Разработка приложения для обмена информацией с использованием криптографических методов защиты информации.
36. Разработка инструмента выявления угроз информационной безопасности CMS.
37. Разработка средства обеспечения информационной безопасности для пользователей веб-браузера.
38. Разработка инструмента контроля соответствия безопасности сетевых настроек в ОС «Альт Рабочая станция».
39. Исследование соответствия информационной безопасности АО «Прииск Удерецкий» требованиям 187-ФЗ.

Направление подготовки
27.03.04 Управление в технических системах

1. Автоматизация процесса управления микроклиматом с применением SCADA-технологий.

2. Лабораторный стенд на базе ПЛК REGUL R500.
3. Автоматизированная система увлажнения воздуха в помещении.
4. Система управления климатом в помещении «криптокотёл».
5. Интерактивная лаборатория «Чувствительные элементы и датчики в мехатронике».
6. Учебный лабораторный стенд «Исполнительные механизмы и приводы в мехатронике».
7. Автоматизированная система противоаварийной защиты опасных производственных объектов.
8. Автоматизированная система подготовки комплекта аккумуляторов для их сборки в батарею.
9. Автономная система электропитания с экстремальным регулированием мощности первичного источника энергии.
10. Алгоритмическое и программное обеспечение для системы управления процессом охлаждением инструмента.
11. Алгоритмическое и программное обеспечение для системы управления местоположением товаров на складе.
12. Разработка конструктивных решений компонентов системы обнаружения БПЛА.
13. Разработка пользовательского интерфейса системы обнаружения БПЛА.
14. Управление технологическими параметрами металлургического процесса.
15. Автоматизированная система контроля и верификации показаний приборов учета электроэнергии.
16. Автоматизированная система анализа энергоданных и обнаружение аномалий.
17. Система управления автоматической линией посадки семян.
18. Система водоподготовки для заливки катка с искусственным льдом.
19. Система управления температурой льда на катке с искусственным льдом.

Направление подготовки 27.03.03 Системный анализ и управление:

1. Алгоритм распространения свидетельств в байесовской сети с циклами.
2. Декартовое генетическое программирование.
3. Эвристический алгоритм решения двухкритериальной задачи о назначениях.
4. Построение системы анализа данных точного земледелия.
5. Семантический анализ текста.
6. Разработка ПО для биомеханического анализа велосипедной посадки на основе методов компьютерного зрения.
7. Интеллектуальная система анализа данных для беговых мероприятий.
8. Решение вычислительно сложных задач оптимизации бионическими алгоритмами.
9. Разработка методов поиска новых типов архитектур нейронных сетей.
10. Автоматическое проектирование алгоритмов с помощью генетического программирования.
11. Диагностика воздушных линий электропередачи с использованием методов анализа видеоизображений с беспилотных летательных аппаратов.
12. Непараметрические алгоритмы идентификации многомерных безынерционных систем с запаздыванием.
13. Многошаговые алгоритмы управления многомерными процессами с запаздыванием в условиях непараметрической неопределенности.
14. Применение технологии воздушного лазерного сканирования (LiDAR) для диагностики дефектов изоляторов на воздушных линиях электропередачи.
15. Многокритериальная условная оптимизация.
16. Алгоритмы решения задач большой размерности.

17. Создание и исследование алгоритмов компьютерного зрения для задачи биометрической идентификации и анализа аффективного состояния.
18. Повышение качества генерации изображений через оптимизацию текстовых промптов на основе тонкой настройки языковой модели.
19. Доработка языковой модели для системы поддержки дизайнерских решений на основе анализа текстовых и визуальных данных.

Врио директора ИКИТ



Р.В. Брежнев