ВРИО губернатора Александр Беглов поздравил команду ГУАП с победой в международном хакатоне «Молодые умы для умного города»

В рамках **Шестого Всероссийского форума IT Диалог** были подведены **итоги международного хакатона «Молодые умы для умного города»,** проводимого Комитетом по информатизации и связи Правительства Санкт-Петербурга.

**В торжественной обстановке Константиновского дворца в рамках форума IT Диалог 2019 временно исполняющим обязанности губернатора Санкт-Петербурга­­ Беглов Александр Дмитриевич лично поздравил победителей**, среди которых была и **команда Института №5 «Института информационных систем и защиты информации» ГУАП**, победившая в номинации **«Самое элегантное решение»** со своим проектом для умного контроля трафика на городских дорогах города.

В этом году тематикой хакатона были решения в области искусственного интеллекта для автоматизации транспортных и логистических задач современного города. Ключевым критерием было наличие работающего прототипа, готового к демонстрации для опытного жюри.

**Позравляем команда Института №5 в составе *Борисовой Марии* *Дмитриевны*, *Савинова Максима Сергеевича* и капитана команды *Дранощука Артема Дмитриевича,* получившей высшие баллы в одной из 6 номинаций!**

Техническим руководителем студенческой команды со стороны ГУАП выступил доцент кафедры №52 «Инфокоммуникационных технологий», к.т.н. *Веселов Антон Игоревич*. Участие команд ВУЗа в хакатоне курировал ведущий программист Управления информатизации *Виктор Олегович Минченков*, опытный наставник, подготовивший десятки победителей в различных хакатонах и студенческих соревнованиях городского, федерального и международного уровней.

Хакатон Code4Piter (получивший в этом году новый слоган «Молодые умы для умного города») проводится в нашем городе уже 5 лет подряд, но в этом году его формат был изменен. Если в предыдущие года мероприятие проводилось в формате 2-3 дневных непрерывных соревнований, то сейчас был применена форма дистанционного участия с персональным куратором течении двух месяцев. Такой формат оправдан тем, что от команд требовалось решение важных задач для города с использованием искусственного интеллекта с представлением для жюри законченного продукта. Также важно отметить, что автором некоторых задач, решаемых в рамках хакатона, была компания IBM, которая предоставила для команд доступ к своим инструментам Искусственного Интеллекта.

Необходимо отметить, что команды ГУАП стабильно побеждают в хакатонах проводимых Комитетом по информатизации и связи. Наивысший результат ГУАП показал в 2016 году, когда тематикой хакатона было близкий нашему ВУЗу «Индустриальный Интернет вещей»: сразу 4 команды нашего ВУЗа стали победителями престижных соревнований.