

УТВЕРЖДЕН

протоколом академического совета  
ООП по направлениям подготовки  
38.03.05 Бизнес-информатика,  
09.03.04 Программная инженерия,  
38.04.05 Бизнес-информатика  
НИУ ВШЭ-Пермь  
от 07.10.2019 г. № 8.2.2.1-38-25/04

**Список тем выпускных квалификационных работ на 2019/2020 учебный год,  
рекомендуемых для выбора студентам 4 курса  
образовательной программы бакалавриата «Бизнес информатика»,  
очной формы обучения**

1. Автоматизация бизнес-процесса принятия решения по заявке на лизинг.
2. Автоматизация бизнес-процессов внутреннего документооборота компании.
3. Автоматизация бизнес-процессов предприятия по антикоррозийной защите труб.
4. Автоматизация процесса подписания протокола по заявке на принятие решения по кредитным операциям.
5. Анализ алгоритмов маршрутизации для сетей VANET методами имитационного моделирования.
6. Внедрение цифровой трансформации бизнеса.
7. Интеграция программных средств DSL и имитационного моделирования для снижения рисков в бизнес-процессах.
8. Оценка снижения аварийности в оптических телекоммуникационных сетях.
9. Применение методов машинного обучения для прогнозирования личной информации пользователя с использованием данных из социальных сетей.
10. Проектирование информационной модели умного города.
11. Проектирование модуля построения сценариев для системы управления умным домом.
12. Проектирование подсистемы сбора информации для умного города.
13. Разработка BPMN регламента офиса на платформе RUNAWFE.
14. Разработка IoT приложения для Умного офиса с цифровым двойником.
15. Разработка автоматизированного рабочего места для руководителей студенческих отрядов
16. Разработка автоматизированного рабочего места менеджера IP-телефонии
17. Разработка архитектурного описания учебного офиса университета.
18. Разработка бизнес-архитектуры компании.
19. Разработка бизнес-архитектуры предприятия
20. Разработка информационной панели руководителя учреждения здравоохранения.
21. Разработка информационной системы для коммуникации участников цифровой инфраструктуры жилого комплекса.
22. Разработка компьютерной игры в жанре roguelike/RPG.
23. Разработка методов класса Subgroup Discovery для задачи оценки индивидуального эффекта от воздействия.
24. Разработка мобильного приложения для модели умного города.

25. Разработка модели влияния цифровой трансформации экономики и развития сектора информационно-коммуникационных технологий региона на ключевые показатели экономического развития Пермского края.
26. Разработка модуля предиктивной аналитики для системы диагностики промышленного оборудования.
27. Разработка портала управления инвестициями в игровые проекты.
28. Разработка приложения для анализа изменений трендов в футбольных лигах.
29. Разработка приложения для поддержки гибкой методологии разработки программного обеспечения.
30. Разработка приложения для управления оборудованием офисного помещения.
31. Разработка программной системы для распознавания эмоций человека на основе мимики лица с помощью нейросетевых технологий.
32. Разработка регламента бизнес-процесса закупок для предприятия нефтегазовой отрасли.
33. Разработка сервиса для свободного обмена одеждой.
34. Разработка системы для идентификации употребления видовременных форм глаголов в корпусе студенческих работ на английском языке.
35. Разработка системы управления бизнес-процессом перехода студентов с платного обучения на бесплатное.
36. Разработка системы управления бизнес-процессом предоставления стипендиального обеспечения и других форм материальной поддержки студентам.
37. Разработка тематической социальной сети для музыкантов.
38. Реализация гибкой модульной архитектуры для Data Mining.
39. Реализация программной системы для поиска оптимальной позиции катушки для проведения транскраниальной магнитной стимуляции.
40. Реализация системы мониторинга ключевых показателей бизнес-процессов клиентского сервиса.
41. Сравнительный анализ распределенных алгоритмов в среде агентного моделирования NetLogo.