

ПРЕМИЯ  
**ХАКАТОНЫ**  
РОССИИ



2025

# СОДЕРЖАНИЕ

СПРАВКА О ПРЕМИИ ХАКАТОНОВ РОССИИ	4
ХАКАТОН ГОДА: МАСШТАБ И ВЛИЯНИЕ И ЛУЧШИЙ ОНЛАЙН ХАКАТОН	5
ЛУЧШИЙ ОФФЛАЙН ХАКАТОН	6
ЛУЧШАЯ КОМАНДА	7
ЛУЧШИЙ ХАКАТОН ДЛЯ РАЗВИТИЯ IT-ПРОДУКТА	8
ЛУЧШИЙ ПРОДУКТОВЫЙ ХАКАТОН	10
ЛУЧШИЙ ХАКАТОН ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ	11
ЛУЧШАЯ ЭКОСИСТЕМА СОРЕВНОВАНИЙ	12
ДЕБЮТ ГОДА	13
СИСТЕМНЫЙ ВКЛАД	15
ЛУЧШИЙ ХАКАТОН В СФЕРЕ ИИ	17
ЛУЧШИЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ СЕРВИС ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОНЛАЙН-СОРЕВНОВАНИЙ	18
ЛУЧШИЙ ТРЕНЕР	19
ЛУЧШИЙ CTF DEFENCE ONLY	21
ЛУЧШИЙ ПРОМЫШЛЕННЫЙ ХАКАТОН	22
ЛУЧШИЙ GAMEJAM С ПРОДУМАННОЙ ТЕМАТИКОЙ	23
ЛУЧШИЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ХАКАТОН	24
ЛУЧШИЙ ХАРДАТОН	26
ТЕХНОЛОГИЯ БУДУЩЕГО	27
ЛУЧШИЙ ТУРИСТИЧЕСКИЙ ХАКАТОН	28
МАСТЕРСКАЯ ПОБЕДЫ: ЛУЧШАЯ КОМАНДНАЯ ПОДГОТОВКА	29
КУЛЬТУРНЫЙ КОД	31
ЛУЧШИЙ ХАКАТОН ПО VR	32
ЛУЧШАЯ КОМАНДА ТРЕКЕРОВ ХАКАТОНОВ	34
ЛУЧШИЙ ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ	36
ЛУЧШАЯ РАБОТА С ПОБЕДИТЕЛЯМИ ХАКАТОНОВ	37

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	38
ЛУЧШАЯ СЕРИЯ ИТ-МАРАФОНОВ	39
СПЕЦ.НОМИНАЦИЯ: ЗА ПОБЕДЫ НА ХАКАТОНАХ И КОМАНДНУЮ ПОДГОТОВКУ	41
О ХАКАТОНЫ.РУС	42

# СПРАВКА О ПРЕМИИ ХАКАТОНОВ РОССИИ

Премия «Хакатоны России» — национальная премия в области организации и проведения хакатонов и ИТ-соревнований.

Концепция: объединяем профессионалов в сфере организации хакатонов и ИТ-соревнований, чтобы обмениваться опытом, демонстрировать возможности хакатонов и награждать лучшие практики в этой области.

Цель: показать потенциал и перспективы хакатонов и ИТ-соревнований, а также выявить лучшие практики, которые следует считать образцом и масштабировать для применения в различных сферах.

[хакатоныроссии.рус](http://хакатоныроссии.рус)

## ОРГАНИЗАТОР ПРЕМИИ: АНО «ЦИФРОВАЯ МОЛОДЕЖЬ»

### КОММЕНТАРИЙ

Мы видим российское хакатонное движение как живую, энергичную экосистему колоссального масштаба – сотни событий, десятки тысяч талантливых участников, решающих реальные задачи. Премия «Хакатоны России» призвана стать главным смотром достижений этого сообщества. И для нас очевидно: поддержка хакатонов – это стратегические инвестиции. Ведь каждое такое событие – словно посевное зерно: вложения в него дают всходы в виде инновационных решений и сильнейших кадров для будущих побед российского ИТ.

*Иван Ключев,  
Директор АНО «Цифровая молодежь», основатель хакатоны.рус*



### АНАЛИТИКА

В ушедшем году в России прошло более 300 хакатонов, причем каждый день 2024 года (с 1 января по 31 декабря) был возможностью для участия. Общая аудитория хакатонов и ИТ-соревнований превысила 100 000 человек.



# ХАКАТОН ГОДА: МАСШТАБ И ВЛИЯНИЕ И ЛУЧШИЙ ОНЛАЙН ХАКАТОН

## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ЛИДЕРЫ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

### ОПИСАНИЕ

Международный хакатон, где участники разрабатывают новые цифровые продукты и сервисы по запросу города, бизнеса и регионов РФ.

С 2019 года участниками хакатонов стали более 40 тысяч человек, которые разработали свыше 2,2 тысяч цифровых решений для заказчиков и создали более 150 стартапов.

При этом 60 процентов команд-победителей после конкурса тестируют решения, используя инфраструктуру заказчика, доказывая рыночную востребованность создаваемых продуктов.

### РЕЗУЛЬТАТЫ ЛЦТ 2024

- 25 задач от города, корпораций и регионов РФ
- 9 000+ участников со всей страны и 45 стран мира
- 900+ команд приняли участие в разработке
- 400+ разработанных решений прошло экспертизу
- 2 дня ЛЦТ.Феста – офлайн мероприятие для лучших команд, экспертов и партнеров конкурса
- 50 млн призовой фонд

### КОММЕНТАРИЙ

Хакатон «Лидеры цифровой трансформации» 6 лет поддерживает талантливых разработчиков цифровых продуктов и сервисов, создающих уникальные ИТ-разработки, которые используются крупнейшими российскими компаниями и государственными органами. В 2024 году удалось провести масштабное мероприятие с грандиозным финалом – ЛЦТ.Фест.

- 25 задач от города, корпораций и регионов РФ
- 50 млн руб. общий призовой фонд
- 9 000+ участников
- 900+ команд
- 400+ разработанных решений
- 7 000+ посетителей 2-дневного фестиваля



*Максим Власов,  
Руководитель центра внедрений и развития спроса,  
Фонд «Московский инновационный кластер»*

# ЛУЧШИЙ ОФФЛАЙН ХАКАТОН



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: УРАЛЬСКИЙ КОД

### ОПИСАНИЕ

Хакатон Сбера для школьников и студентов. Проходит в крутом Технохабе в Екатеринбурге. Школьники и студенты решают полезные и важные кейсы для развития и улучшения процессов заказчиков – в 2024 году ими выступили Челябинский кузнечно-прессовый завод (ЧКПЗ), Уральский Федеральный университет (УрФУ), администрация Екатеринбурга.

### КОММЕНТАРИЙ

«Уральский код» – уже третий хакатон в нашей копилке. Это знаковое соревнование не только для Сбера, но и для Свердловской области. Мы сотрудничаем с администрацией Екатеринбурга, с промышленными предприятиями и вузами региона, так что участники работают над реальными кейсами, которые меняют регион к лучшему. Ещё одна наша особенность – из команды хакатона наши ребята становятся командой стартапа: финалисты дорабатывают свои продукты в акселераторе УрФУ, который также выступает нашим партнёром.

«Уральский код» прошёл только в очном формате, к нам приехали студенты и школьники со всего Урала ради интересных кейсов и насыщенной программы (в 2024 году мы получили больше 600 заявок на участие). В течение 24 часов на площадке были организованы образовательные мастер-классы, спортивные активности, развлечения, зоны сна и релакса.

*Василий Тюменцев,  
Региональный директор блока «Технологии» в Екатеринбурге*



# ЛУЧШАЯ КОМАНДА



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: КОМАНДА AVENIR

### ОПИСАНИЕ

Команда Avenir: кросс-функциональная продуктовая команда с фокусом на разработку digital-решений и мини-приложений, в том числе для экосистемы VK Mini Apps. Команда которая верит, что любая идея имеет право на реализацию в виде IT решений.

В составе — опытные бэкендеры, фронтендеры, мобильные разработчики, Девопс специалисты, Архитекторы, Системные аналитики, Бизнес Аналитики, дизайнер, продукт-менеджер, проджект менеджеры и маркетологи.

Активные победители конкурсов и грантов.

Из проф. среды за 2024:

- Основатели IT-студии Avenir (ИП Головачев Иван Сергеевич)
- Приглашенные эксперты на мероприятия
- Имеют 6 патентов на разработку

Из хакатонов за 2024:

- Более 14-ти побед в хакатонах и серией из 8-ми побед и серии из 6-ти побед,
- Сильнейшая команда 3-го сезона хакатонов воронки

Из активностей за 2024:

- Победители гранта СТУД СТАРТАП
- Победители гранта от РОСС МОЛОДЁЖ ГРАНТЫ в 800.000р,
- Организаторы «Самого масштабного хакатона» в партнестве с AVALAB, Организаторы студенческих мероприятий «Арена идей»

### КОММЕНТАРИЙ

Avenir — это команда, для которой нет преград. Вместе мы выросли с хакатонов в компанию, за год протестировали 20+ идей и реализовали проекты даже для Минздрава.

У нас более 14+ побед в хакатонах — потому что мы умеем быть единым целым. У нас сильная экспертиза в разработке, ИИ, аналитике, дизайне и маркетинге.

Но главное — мы друзья, которые побеждают вместе и так же вместе играют в настолки и смотрят кино.

Для нас нет ничего невозможного.

*Арина Шаповалова,*

*Руководитель отдела дизайна команды Avenir*



# ЛУЧШИЙ ХАКАТОН ДЛЯ РАЗВИТИЯ IT-ПРОДУКТА



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: TENDER HACK

### ОПИСАНИЕ

Tender Hack – это уникальное мероприятие, объединяющее разработчиков, дизайнеров, предпринимателей и всех желающих погрузиться в мир инновационных технологий для развития цифровой платформы и госзакупок.

Цель Tender Hack заключается в поиске креативных идей и апробации решений, которые смогут оптимизировать процессы закупок. Участники работают над темами как автоматизации, так и улучшения пользовательского опыта в этой сфере. Например, темой одного из последних хакатонов стала «Реализация ИИ-ассистента для анализа поисковых запросов пользователей в режиме чата», который объединил более 100 участников из Москвы, Казани и Екатеринбурга.

Команды, состоявшие как из молодых студентов вузов, так и из уже опытных специалистов, разрабатывали прототип умного поиска по базе знаний платформы. На защиту своих проектов вышло 29 команд, а победитель хакатона определился после финальной презентации пяти проектов членам жюри.

Хакатоны Tender Hack проходят в формате интенсивной совместной работы в командах. Участники имеют ограниченное время для разработки своих проектов, что создает атмосферу творчества и быстрого мышления. Команды получают доступ к различным ресурсам, таким как API, данные о закупках и поддержку от экспертов отрасли. Участникам предоставляется организованный зал для удобства работы, а также питание по формату фуршета и кофе-брейк.

Одним из плюсов для участников хакатонов является возможность быстро протестировать различные гипотезы. Команды часто выявляют креативные методы для решения заданных проблем и проводят предварительные испытания своих идей.

Хакатоны Tender Hack проводятся в разных городах России, таких как Москва, Санкт-Петербург, Пермь, Иркутск, Новосибирск, Казань, Нижний Новгород, Екатеринбург, Владивосток. Они предоставляют возможность молодым специалистам и обучающимся в ВУЗах страны попробовать на практике свои силы на решении реальных кейсов и разработать интересную современную модель для оптимизации работы цифровой платформы госзакупок.

Такой опыт оказывается полезным как для участников хакатона, позволяя им проверить свои навыки на реальных бизнес-кейсах, так и для города, поскольку наиболее эффективные идеи могут использоваться для улучшения действующих и внедрения новых функциональных возможностей Портала поставщиков.

По завершению хакатона лучшие команды награждаются призами, которые включают денежные средства, подарки с логотипами Правительства Москвы и Портала поставщиков и возможность реализации своих проектов в реальных условиях.

Серия хакатонов Tender Hack зародилась в 2021 году и с тех пор стала важной частью жизни IT-сообщества. Первым городом, принявшим это увлекательное событие, стал Новосибирск.

На протяжении своего существования Tender Hack проводился 24 раза и привлек внимание множества участников, и за все эти годы в нем приняли участие 2405 человек, объединенных в 432 команды.

В 2024 году участие в хакатоне приняло 518 участников из 121 команды. Tender Hack — это отличная возможность для всех, кто хочет проявить свои навыки, встретить единомышленников и внести свой вклад в развитие технологий в сфере закупок.

## КОММЕНТАРИЙ

Серия хакатонов Tender Hack появилась на свет в 2021 году и с тех пор утвердилась как значимый элемент в жизни IT-сообщества. В 2024 году это мероприятие прошло в шести городах, охватив все уголки нашей страны — от Новосибирска до Владивостока. За время его проведения к участию присоединились 518 увлеченных участников из 121 команды.

Наша основная задача — создать атмосферу, которая будет не только увлекательной и комфортной для всех, но и принесет пользу как участникам, так и разработке нашего продукта.

Выбирай будущее закупок. Присоединяйся к Tender Hack!

*Александр Зинин,  
Заместитель руководителя Департамента города Москвы  
по конкурентной политике*



# ЛУЧШИЙ ПРОДУКТОВЫЙ ХАКАТОН



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ЭКСПОХАК

### ОПИСАНИЕ

Онлайн хакатон, который прошел в период с 01 по 10 августа 2024 года. Мероприятие было построено вокруг задачи создать единый механизм, позволяющий оптимизировать взаимодействие с клиентами и предлагать релевантные продукты и услуги компаний-партнеров Экспобанка.

В хакатоне приняли участие 10 компаний из числа партнеров Экспобанка, объединенных автотематикой.

### КОММЕНТАРИЙ

Хакатон — это прекрасная возможность выхода из своей «комфортной области» как для команды банка, так и для привлеченных специалистов.

Мы очень рады тому, что решили провести хакатон в прошлом году. Коллеги из хакатоны.рус помогли с организацией и дали возможность организовать все в довольно короткие сроки и на высоком уровне.

Хочется отдельно отметить команды молодых ребят, которые, несмотря на свой небольшой практический опыт, удивляли оригинальностью и жизнеспособностью своих идей. Самое главное, что они смогли довести свои идеи до логического завершения и грамотно презентовать свои решения.

Обязательно будем организовывать хакатоны в будущем, и обязательно с привлечением коллег из хакатоны.рус

*Владимир Штаба,  
Руководитель службы, фабрика разработки  
ИТ сервисов АО «Экспобанк»*



# ЛУЧШИЙ ХАКАТОН ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «МОЯ ПРОФЕССИЯ – ИТ»

### ОПИСАНИЕ

Описание хакатона: Всероссийский конкурс «Моя профессия – ИТ» – масштабная инициатива для школьников 6–11 классов, студентов колледжей и вузов, направленная на раннюю профориентацию и развитие навыков в сфере информационных технологий.

За 10 лет проведения конкурс стал мощной платформой для карьерного роста и профессионального становления:

- более 40 000 участников со всей страны;
- свыше 300 профориентационных мероприятий и кейс-хакатонов;
- более 250 выпускников конкурса трудоустроены в ИТ-компаниях;
- запущено более 15 стартапов силами участников.

«Моя профессия – ИТ» – это не просто конкурс, а движение, объединяющее будущее цифровой России.

### КОММЕНТАРИЙ

В 2025 году стартует 10-й юбилейный конкурс «Моя профессия – ИТ». В его рамках пройдут образовательные и профориентационные мероприятия, а также отборочные региональные и окружные очные хакатоны более чем в 20 регионах России. В конкурсе примут участие свыше 30 000 школьников и студентов со всей страны. Мы стремимся сделать проект ещё более ярким, полезным и вдохновляющим – чтобы он по-настоящему завоевывал сердца участников. Наша миссия – помогать молодёжи находить свой путь в ИТ и становиться лидерами отрасли. Приглашаем партнёров и участников присоединиться к конкурсу, чтобы вместе создать мощный импульс развитию цифровых навыков и формировать кадровый потенциал страны. Давайте вместе строить цифровое будущее России.



*Мичил Стручков,  
Генеральный директор АНО Дирекция конкурса  
«Моя профессия – ИТ»*

# ЛУЧШАЯ ЭКОСИСТЕМА СОРЕВНОВАНИЙ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: I МЕЖДУНАРОДНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ИТ-ФОРУМ «СВОЙ КОД» В Г. СМОЛЕНСКЕ

### ОПИСАНИЕ

Описание хакатона: I Международный молодежный ИТ-форум «Свой код» проходил в период с 10 по 11 октября 2024 года в г. Смоленске. Целевая аудитория форума — школьники, студенты, молодые специалисты в возрасте от 14 до 35 лет. Активности, проводимые в рамках форума:

- хакатон «Смолатон»;
- киберчемпионат;
- чемпионат по роботехнике;
- чемпионат по спортивному программированию;
- киберучения;
- пленарная сессия;
- лекции и мастер-классы;
- кейс-шоу историй успеха;
- карьерные консультации;
- демонстрация ИТ-решений ведущих ИТ-компаний страны.

Участие в форуме приняли 500 человек очно, и более 1000 человек «онлайн».

Партнеры Форума: Сбер, Ростелеком, 1С, Росэнергоатом, Фонд «АТР АЭС», РЖД, ВК, Т2, Российское общество «Знание», Федерация компьютерного спорта России, АНО «Россия – страна возможностей» и др.

### КОММЕНТАРИЙ

Проведение международного молодежного ИТ-форума «Свой код» в Смоленске — это прежде всего возможность найти и поддержать молодых талантливых ребят, помочь им раскрыть потенциал, дать мотивацию и открыть перспективы в сфере информационных технологий. Для нас такой форум — эффективная площадка для обмена опытом с ведущими международными экспертами, а также возможность объединить усилия органов власти, бизнеса и самой молодежи. Подобные события помогают формировать сильное, инициативное сообщество молодых специалистов, дают импульс развитию региона в области новых технологий и программирования, повышая статус Смоленска как растущего центра цифровых компетенций и технологического предпринимательства.

То, что более полутора тысяч молодых людей ощутили атмосферу ИТ-сообщества и вдохновились связать свое будущее с цифрой — это уже существенный результат для региона!

*Андрей Рудометкин,  
Министр цифрового развития Смоленской области*



# ДЕБЮТ ГОДА



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: GORKYCODE

### ОПИСАНИЕ

Хакатон GORKYCODE — это социально-ориентированный городской оффлайн-хакатон, который проводился в период с 28 ноября по 1 декабря 2024 года на базе отдыха в Нижегородской области. Мероприятие объединило студентов ВУЗов города Нижнего Новгорода с целью разработки цифровых решений для городского управления.

Участникам были предложены реальные треки, связанные с цифровизацией, улучшением работы городских служб, повышением качества городской среды, что позволило сосредоточиться на практически значимых и общественно полезных задачах. Хакатон проводился в полностью оффлайн-формате: участники жили и работали на одной площадке в течение четырёх дней, что способствовало интенсивному обмену идеями, командной работе и глубокой вовлечённости в процесс.

Организатором хакатона выступила АНО «Аналитический центр города Нижнего Новгорода» при поддержке Администрации города Нижнего Новгорода. Благодаря высокому уровню организации, полному обеспечению проживания, питания и логистики для участников, хакатон GORKYCODE получил положительные отзывы. По результатам мероприятия было принято решение о проведении хакатона на регулярной основе.

### КОММЕНТАРИЙ

С 28 ноября по 1 декабря 2024 года на базе отдыха в Нижегородской области состоялось масштабное мероприятие — первый оффлайн-хакатон GORKYCODE, организованный АНО «Аналитический центр города Нижнего Новгорода» при поддержке администрации города Нижнего Новгорода и лично главы города Нижнего Новгорода Ю.В. Шалабаева.

В отборе приняли участие более 60 команд, а это более 360 участников. В финал было отобрано 18 команд — 108 студентов из 10 крупнейших нижегородских вузов.

Участники работали над цифровыми решениями для городского управления в рамках 12 тематических треков — от экологии и спорта до поддержки семей участников СВО и цифровизации процессов городского хозяйства. Студенты нижегородских вузов привнесли новые мысли и идеи: молодое поколение проанализировало городскую проблематику и предложило свои варианты их решений.

Хакатон проходил в оффлайн-формате: команды жили



и работали на одной площадке, получая менторскую и экспертную поддержку от представителей администрации города Нижнего Новгорода, крупных ИТ-компаний Нижегородской области и федеральных структур. Победу одержала команда, представившая проект внедрения голосового помощника на основе искусственного интеллекта в городское мобильное приложение «Мой Нижний Новгород».

Финалисты были награждены подарками, а с лучшими командами налажено взаимодействие для дальнейшей доработки проектов.

По итогам мероприятия глава города Нижнего Новгорода Ю.В.Шалабаев принял решение сделать хакатон GORKYCODE ежегодным.

*Алексей Синичкин,  
директор АНО «Аналитический центр города Нижнего Новгорода»*



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: VTB API HACKATHON, MORE.TECH И ARCHI.TECH

### ОПИСАНИЕ

В 2024 ВТБ провел сразу три хакатона по ИТ-тематике:

ARCHI.Tech — первый на российском рынке хакатон для архитекторов, который проходил с 31 мая по 30 июня 2024 в онлайн-формате. Для хакатона эксперты из команды департамента ИТ-архитектуры банка разработали специальную методологию двухуровневого отбора участников: на первом этапе жюри выявляли «архитектурный» профиль участников, а на втором — оценивали их гибкие навыки (soft skills). В ИТ-соревновании приняло участие более 430 команд, а также индивидуальные участники — всего более 1200 человек со всей страны. Призовой фонд хакатона — 1,2 млн рублей — разделили между собой 9 команд-победителей, по 3 в каждой категории.

MORE.Tech — ежегодный хакатон, в рамках которого участники решают задачи по актуальным технологическим направлениям. В 2024 участникам было предложено решить одну из задач в трех треках: озеро данных, NFT или Vault. В основе каждой задачи — кейсы, с которыми работают технологически команды банка. В офлайн-финале 9 команд, занявших первое, второе и третье места в каждом треке, разделили между собой 1,5 млн рублей. В ИТ-соревновании приняли участие более 1000 молодых специалистов в составе 210 команд со всей России. Проводится ВТБ с 2019.

VTB API hackathon — ежегодный хакатон от Платформы API ВТБ. С 21 октября по 23 ноября более 1200 молодых специалистов в составе 167 команд со всей России приняли участие в ежегодном ИТ-соревновании VTB API hackathon. Три задачи хакатона составляют жизненный цикл API: Open API, gRPC, Единая платформа аутентификации API. С задачами всех трех треков Платформа API ВТБ работает прямо сейчас. Проводится ежегодно, с 2021. Стал первым на российском рынке хакатоном с фокусом на работу с открытыми программными интерфейсами.

В 2024 хакатон проходил при участии представителей Банка России и Ассоциации «ФинТех». 12 команд, занявшие первое, второе, третье места, а также призеры в отдельных номинациях разделили между собой общий призовой фонд в размере 2 млн рублей.

## КОММЕНТАРИЙ

Работа с сообществом молодых ИТ-профессионалов — одно из приоритетных для банка направлений сегодня. Мы видим колоссальную отдачу от участников, их вовлеченность и, что немаловажно, много по-настоящему интересных технологических решений, нестандартное видение и др. Мы активно развиваем линейку хакатонов и ИТ-соревнований ВТБ и стремимся каждый год показывать рынку нечто новое

*Сергей Безбогов,  
заместитель руководителя технологического блока и старший  
вице-президент ВТБ*



# ЛУЧШИЙ ХАКАТОН В СФЕРЕ ИИ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: DATA FUSION CONTEST 2024

### ОПИСАНИЕ

Ежегодное соревнование по машинному обучению и анализу данных для data science специалистов с презентацией лучших решений и награждением победителей на конференции Data Fusion.

В 2024 году соревнование состояло из двух задач («Геоаналитика», «Модели оттока») и специальной номинации за публичные решения.

### КОММЕНТАРИЙ

Работа с сообществом молодых ИТ-профессионалов — одно из приоритетных для банка направлений сегодня. Мы видим колоссальную отдачу от участников, их вовлеченность и, что немаловажно, много по-настоящему интересных технологических решений, нестандартное видение и др. Мы активно развиваем линейку хакатонов и ИТ-соревнований ВТБ и стремимся каждый год показывать рынку нечто новое

*Сергей Безбогов,  
заместитель руководителя технологического блока и старший  
вице-президент ВТБ*



# ЛУЧШИЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ СЕРВИС ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОНЛАЙН-СОРЕВНОВАНИЙ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: КОНТУР.ТОЛК

### ОПИСАНИЕ

Контур.Толк — это российская платформа для проведения видеоконференций, разработанная компанией СКБ Контур. Она предоставляет инструменты для организации видеовстреч, вебинаров, онлайн-досок и других способов коммуникации внутри компании и с внешними партнерами. Сервис включает в себя функции записи встреч, планирования, интеграции с телефонией, шифрования и другие возможности для эффективного и безопасного общения.

### КОММЕНТАРИЙ

Мы очень рады высокой оценке одного из наших флагманских сервисов — Контур.Толка, который использовался при проведении онлайн-соревнований. Для нас это невероятно ценно. Мы развиваем Контур.Толк как единое пространство для коммуникаций. Стремимся сделать работу тысяч команд по всей стране проще и эффективнее. Все инструменты — видеовстречи, чаты, вебинары и доски — собраны в одном окне. Контур.Толк — это не просто связь. Это умный помощник, который с помощью нейросети расшифровывает встречи, составляет краткий пересказ, выделяет ключевые тезисы и решения. Это помогает восстановить контекст, оформить результаты, не упустить ни одной гениальной идеи интенсивных хакатонов! И для нас большая честь, что это решение активно применяется в соревнованиях, где в дружелюбной атмосфере студенты и опытные профессионалы вместе пробуют силы и создают новые алгоритмы и проекты, определяя будущее ИТ-индустрии.



*Кирилл Синицын,  
директор Московского макрорегионального центра СКБ  
Контур, член правления АРПП «Отечественный софт»*

# ЛУЧШИЙ ТРЕНЕР



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ОЛЕСЯ САВЕЛЬЕВА

### ОПИСАНИЕ

Савельева Олеся Вячеславовна Тренер команд по продуктовому программированию, эксперт в области подготовки IT-специалистов.

Олеся Вячеславовна Савельева — высококвалифицированный тренер и наставник, специализирующийся на подготовке команд по продуктовому программированию.

Обладает доказанной экспертизой в развитии IT-тантов от начального уровня до призеров всероссийских соревнований.

Ключевой этап ее деятельности начался в июле 2024 года, когда Министерство цифровых технологий и связи Калининградской области совместно с АНО «Цифровое развитие» поставили амбициозную задачу — вывести регион в ТОП-3 всероссийских соревнований по продуктовому программированию.

В рамках этой инициативы Олеся Вячеславовна была отобрана в качестве одного из ключевых экспертов-тренеров для проведения флагманского образовательного буткемпа «БалтАртек». После интенсивной смены она продолжила системную подготовку команд, и разработанная ею методология позволила в короткие сроки добиться выдающихся и измеримых результатов.

### КЛЮЧЕВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ ПОДОПЕЧНЫХ КОМАНД

(2024гг.):

Под руководством О.В. Савельевой калининградские команды продемонстрировали высокий уровень на престижных всероссийских конкурсах:

Команда «Центрифуга»:

1 место — Всероссийский конкурс «Моя профессия — IT».

3 место — Всероссийский конкурс «Цифровой прорыв».

4 место — Финал Всероссийских соревнований от Федерации спортивного программирования (ФСР).

Команда «404»:

2 место — Финал Всероссийских соревнований ФСР.

2 место — Всероссийский конкурс «Моя профессия — IT».

4 место — Всероссийский конкурс «Цифровой прорыв».

Команда «4Digit»:

2 место — Всероссийский конкурс «Моя профессия — IT».

4 место — Всероссийский конкурс «Цифровой прорыв».

Другие успешные команды:

«black it»: финалисты ФСР, 2 место в 1-й лиге «Моя профессия — IT».

«Технологические творцы»: 2 место в 1-й лиге «Моя профессия — IT», 5 местона Всероссийском хакатоне «Цифровой прорыв».

«Be better»: 2 место «Моя профессия – ИТ», 6 место «Цифровой прорыв».  
«Teapot»: 2 место в 1-й лиге «Моя профессия – ИТ».

Многочисленные призовые места и стабильно высокие результаты команд, подготовленных Олесей Вячеславовной Савельевой, наглядно демонстрируют исключительную эффективность ее тренерского подхода. Ее работа внесла решающий вклад в достижение стратегических целей Калининградской области по развитию IT-кадров и укреплению позиций региона на всероссийской арене.

#### КОММЕНТАРИЙ

За каждой победой наших ребят стоит огромный труд и поддержка множества неравнодушных людей, и я хочу выразить искреннюю благодарность всем, кто помогает развивать IT-сферу в регионе. Мы особенно признательны администрации Калининграда и АНО «Цифровое развитие» за блестящую организацию подготовки с экспертами, которая заложила фундамент нашего успеха. Именно хакатоны стали для команд настоящей школой мастерства, где ребята смогли проявить себя, но ничего бы не вышло без той невероятной атмосферы веры и сплочённости внутри коллектива, которая давала силы двигаться вперёд. Это наша общая победа!

*Олеся Савельева,  
тренер сборной команды Калининградской области*



# ЛУЧШИЙ CTF DEFENCE ONLY



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: REDSHIFT.ECLIPSE 2

### ОПИСАНИЕ

RedShift.Eclipse 2 — ежегодное соревнование, организованное командой o1d\_bu7\_go1d, состоящей из энтузиастов из Колледжа программирования и кибербезопасности МИРЭА.

В отборочном этапе приняли участие более трёхсот команд из России, Китая, Индии, Казахстана и Кыргызстана. Участникам было предложено решить 28 задач, разделённых на следующие категории: Crypto, Forensics, Reverse, Stego, Pwn, Web.

По итогам отборочного тура в финал вышли семь сильнейших команд. Финал прошёл в формате Defence Only на специально разработанной платформе AvoidAttack. Это стало первым CTF, проведённым в таком формате на уникальной, созданной организаторами, платформе.

### КОММЕНТАРИЙ

С 3 ноября по 7 декабря преподаватели и студенты Колледжа программирования и кибербезопасности организовали соревнование по компьютерной безопасности «RedShift.Eclipse 2» — Defense CTF (Capture the Flag). Студенческая команда разработчиков называется o1d\_bu7\_go1d и уже не первый год не только активно участвует в подобных соревнованиях, но и разрабатывает собственные мероприятия в области информационной безопасности.

В отборочном этапе приняли участие более 600 команд из разных стран, среди которых: Россия, Китай, Индия, Казахстан, Кыргызстан и другие страны СНГ.

Главная идея такого формата, и, соответственно, платформы в том, что участники, в отличие от классического Attack Defence CTF, намного глубже прорабатывают навыки анализа вредоносного трафика за счет включения в платформу генератора легитимного трафика, так и навыки безопасной разработки при «патчинге» небезопасных участков кода в исходниках. Эти навыки присущи одним из наиболее редких профессий в сфере ИБ — инженер сетевой безопасности и специалист по безопасной разработке, а также DevSecOps.

*Павел Дмитренко,  
преподаватель Колледжа программирования  
и кибербезопасности РТУ МИРЭА*



# ЛУЧШИЙ ПРОМЫШЛЕННЫЙ ХАКАТОН



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ХАКАТОН ЕВРАЗА 3.0

### ОПИСАНИЕ

Третий хакатон металлургического гиганта ЕВРАЗ — 40-часовое соревнование для разработчиков по решению ИИ-задачи для автоматизации code review, объединившее более 600 IT-специалистов со всей страны.

Хакатон ЕВРАЗ 3.0 привлек более 600 участников, включая выпускников топовых вузов (МФТИ, МИСиС, ВШЭ, МИРЭА и др.). Всего было подано около 130 командных заявок, а охват мероприятия достиг 500 000 человек.

Хакатон прошел в гибридном формате: разработка велась онлайн, а финал прошёл в студии в Москве. Участники в течение 40 часов создавали ИИ-решения для автоматизации code review — ресурсоемкого этапа разработки, требующего участия сеньор-разработчиков. Для задач использовались реальные проекты ЕВРАЗ на стеках TypeScript, C# и Python. Команды получали поддержку от экспертов компании, а лучшие решения отличались не только качеством кода, но и архитектурой, UI и аналитикой.

### КОММЕНТАРИЙ

«Мы ценим технологичные решения, способные изменить образ металлургии, делая отрасль более эффективной и безопасной. Code review — это важнейший элемент разработки, в котором участвуют наши старшие программисты», — сказал в своем приветственном слове Артем Натрусов, вице-президент ЕВРАЗ по информационным технологиям.

Мы собрали в рамках хакатона начинающих и опытных программистов. 600 человек пробовали свои силы в новой задаче, которую до этого доверяли ИИ.

Спасибо участникам за работу, нашим экспертам — за оперативную обратную связь и свои профессиональные рекомендации, а нашему провайдеру — за отличную организацию.

*Артем Натрусов,  
Вице-президент ЕВРАЗ по информационным технологиям*



# ЛУЧШИЙ GAMEJAM С ПРОДУМАННОЙ ТЕМАТИКОЙ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ГЕЙМТОН DATSMAGIC

### ОПИСАНИЕ

Онлайн-геймтон от DatsTeam под названием DatsMagic прошёл 11.10.2024 и 12.10.2024. В нём приняли участие почти 500 команд, что указывает на постоянно возрастающий интерес среди разработчиков и к подобным соревнованиям, и к деятельности организатора, который успел заслужить себе отличную репутацию.

Участников ожидали захватывающие приключения: гонки на коврах-самолётах, поиск сокровищ в пустыне, сражения друг с другом и, конечно же, программирование. Перед каждым стояла задача разработать такую стратегию, которая точно приведёт к победе. При этом игроки не были никак ограничены в языках программирования или технологиях. Условие победы было простым и очевидным: набрать максимальное количество очков по итогам всех раундов.

### КОММЕНТАРИЙ

DatsMagic стал одиннадцатым игровым хакатоном от DatsTeam.

Мы погрузили всех участников в сказочный мир восточных легенд — начиная от атрибутов сцены до образов ведущих и призов на трансляции финала.

Задача участников была — собрать достаточно сокровищ, лавируя на коврах-самолетах между ловушками и тайнами пустыни.

Этот геймтон открыл пространство для экспериментов, творчества и яркой командной работы наших участников.

Мы снова убедились: когда вместе собираются участники геймтонов — случаются чудеса!

*Денис Токарев,  
Senior Java Developer DatsTeam, разработчик геймтонов  
DatsTeam*



# ЛУЧШИЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ХАКАТОН



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ХАКАТОН «ПАЗЛ И КОД» 2024

### ОПИСАНИЕ

Описание хакатона: Хакатон «ПАЗЛ и КОД» — это масштабное и вдохновляющее мероприятие, объединяющее молодых талантов из детских домов и малых городов России в возрасте от 14 до 17 лет.

Дети, участвующие в Хакатоне, являются участниками образовательных проектов «ПАЗЛ» и «КОД».

Цель данных проектов – популяризация информационных технологий среди подрастающего поколения, Проекты дают возможность бесплатно освоить востребованные в ИТ-сфере навыки и профессии, способствуют всестороннему развитию подростков в современном обществе.

Направление «ПАЗЛ» включает работу с воспитанниками детских домов и ориентировано на развитие мотивации, раскрытие внутреннего потенциала и формирование самодисциплины. Лучшие практики образовательных программ «ПАЗЛ» формируют осознание подростками своей ценности, уникальности и веры в собственный успех.

Направление «КОД» рассчитано на детей из малых городов отдаленных регионов страны с населением до 100 тысяч человек и развивает у подростков профессиональную ориентацию по основным аспектам информационных технологий, глобальной цифровизации отраслей экономики, науки и социальной жизни общества. «КОД» призван заинтересовать детей миром ИТ-индустрии и помочь им определиться с профессией в этой области.

Мероприятие включает в себя интенсивную работу в командах по направлениям UX/UI-дизайна, frontend- и backend-разработки. Участники имели возможность не только применить полученные знания на практике, но и получить ценный опыт взаимодействия с профессионалами из ведущих компаний города, таких как Сбер и VK. В процессе подготовки к Хакатону участники работали с наставниками и преподавателями, а также проходили дополнительные занятия и лекции, направленные на развитие как hard skills (программирование, дизайн), так и soft skills (публичные выступления, командная работа, тайм-менеджмент).

Особое значение придается развитию командного духа, креативности и навыков презентации. В финале мероприятия участники представляют свои разработки перед жюри, состоящим из профессионалов индустрии. Мероприятие было освещено телевидением (телеканал «Санкт-Петербург»), что подчеркнуло его важность и масштабность.

## КОММЕНТАРИЙ

Мы проводим Хакатон «ПАЗЛ и КОД», который предоставляет уникальную возможность детям из социально уязвимых групп раскрыть свои таланты и сделать первые шаги в мире IT. Участие в нашем проекте помогает ребятам осознать личностный потенциал и дает им шанс выступить с защитой своих идей перед экспертными жюри, что для многих становится первым опытом публичного выступления. Благодаря поддержке наставников и партнеров, участники, которым на старте было сложнее, чем их сверстникам, получают возможность развиваться, находят новых друзей и увереннее двигаются к достижению своих целей. С каждым годом к нам присоединяется все больше партнеров, разделяющих нашу миссию и готовых поддерживать проект. По окончании Хакатона представители IT-компаний приглашают выдающихся участников на учебные стажировки, что является важным показателем для нас, так как предоставляет участникам отличную возможность для старта в развитии своей карьеры.

*Маргарита Федорова,  
Руководитель социального направления Фонда поддержки талантливой молодежи "Будущие лидеры"*





## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ИТ ИНЖЕНЕР

### ОПИСАНИЕ

Хакатон «ИТ ИНЖЕНЕР» — это уникальное мероприятие, прошедшее на базе МГТУ «СТАНКИН», где школьники из инженерных и ИТ-классов объединились, чтобы решать реальные технические задачи. Более 400 участников прошли отборочный этап, и только 50 команд вышли в финал. Им предстояло за короткий срок спроектировать и собрать работающие прототипы — от роботов-манипуляторов до систем трекинга, браковки и мониторинга.

Задания были оформлены в виде увлекательной истории: участники «высадились» на планету роботов, чтобы помочь им справиться с разными инженерными вызовами. Школьники работали с САД-системами, 3D-печатью, серводвигателями, микроконтроллерами и сенсорами. Многие впервые участвовали в подобном формате, но уже к концу хакатона с гордостью представляли свои проекты на защите перед жюри из преподавателей и экспертов промышленных компаний.

### КОММЕНТАРИЙ

Хакатон «ИТ ИНЖЕНЕР» 2024 года — яркий пример настоящего хардато́на для школьников. Мероприятие, организованное МГТУ «СТАНКИН» в 2024, объединило более 250 участников 7-8 и 10-11 классов в финале, которые в течение двух дней решали сложные инженерные задачи, требующие работы с реальным «железом»: механикой, электроникой, САД-системами и 3D-печатью. В финале команды проектировали и собирали работающие прототипы — от роботов-манипуляторов до систем визуального контроля и телеметрии.

Хакатон отличался высоким уровнем инженерной проработки и практической ориентацией: участники не только программировали, но и физически конструировали устройства, отлаживали схемы и проверяли прототипы в условиях, приближенных к реальным. Благодаря этому «ИТ ИНЖЕНЕР» стал для ребят не просто конкурсом, а полноценным образовательным пространством и настоящей точкой роста для будущих инженеров.

*Илья Ковалев,  
директор молодежного проектного центра МГТУ «СТАНКИН»*



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ALFA HACK

### ОПИСАНИЕ

Alfa Hack 2024 — это не просто ещё одно соревнование по коду, это ворота в настоящую ML-лабораторию банка, где модели участников видят прод, а эксперты — их потенциал. Коллеги из Альфа-Банка впервые провели такой масштабный хакатон.

2 000 участников из 220 вузов, 70+ городов и 4 стран встретились на одном хакатоне. 3 задачи в онлайн туре, а на финале хакатона участникам дали AutoML задачу, чтобы код участников позволял решить сразу 15 задач бизнеса. Это был второй подобный хакатон в России.

Вместо «одного хитрого трюка» им предложили цепочку задач; рейтинг строился по средней точности, поэтому ценились только устойчивые end-to-end решения. Победу и награды получили команды, чьи модели стабильно показали лучший результат — доказав упорством и целеустремлённостью, что автоматизацию машинного обучения они действительно «умеют».

Финал Alfa Hack проходил в течении двух дней с Live Coding и чекпоинтами днем и ночью, йогой, просмотром фильмов с попкорном, купанием в бассейне с шариками, конкурсом костюмов и многими другими активностями.



# ЛУЧШИЙ ТУРИСТИЧЕСКИЙ ХАКАТОН



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: МОСКОВСКИЙ ТУРИСТИЧЕСКИЙ ХАКАТОН

### ОПИСАНИЕ

В 2024 году Московский туристический хакатон впервые вышел за пределы TravelTech и поставил задачи в смежных технологичных сферах. Участники предложили решение задачи, выбрав один из 5 треков: BookingTech, FinTech, RoadTech, ServiceTech и E-Com.

Хакатон прошел в два этапа. Первый – онлайн, второй – офлайн в Москве.

Участники онлайн-этапа разработали концепцию продукта, решающего задачу их трека. Финалисты, прошедшие в офлайн-этап в Москве, создали MVP, включающий в себя наработки из онлайн-этапа.



# МАСТЕРСКАЯ ПОБЕДЫ: ЛУЧШАЯ КОМАНДНАЯ ПОДГОТОВКА



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ХАКАТОН КЛУБ ИТАМ

### ОПИСАНИЕ

Сообщество включает как начинающих специалистов, так и лидеров отрасли, работающих в крупнейших IT-компаниях. Основная идея клуба — создание удобных инструментов для обмена знаниями и укрепления социальных связей между участниками и профессионалами индустрии.

В клубе реализуются различные проекты: IT-курсы в формате Student-to-Student, хакатон-митапы, которые проводятся дважды в год и призваны суммаризировать достижения участников клуба за прошедший период, а также передать накопленный опыт в формате Student-to-Student. В этот раз был запущен новый формат, который заключался в том, что от каждой приглашенной команды выступало по одному представителю, которые рассказывали о своей роли и пути к успеху.

Еще одним из наших проектов является внутренний хакатон ShortHack, в рамках которого все желающие могут попробовать свои силы в решении разных кейсов под руководством более опытных участников клуба.

В ходе хакатонов, клуб также осуществляет поддержку команд – как сугубо техническую (выделение серверов, регистрация доменов), так и информационную в рамках комьюнити (советы, опыт). Участники также имеют доступ к обширной базе знаний объединения, включающую основные методики и практики, а также примеры успешных решений, занявших призовые места.

Хакатон клуб активно развивается в рамках itatmisis.ru – платформы для реализации инициатив студентов Университета МИСИС в сфере IT, объединяющей клубы, посвященных различным IT-направлениям. Хакатон клуб курируется и поддерживается Центром технологических конкурсов и олимпиад в рамках программы Приоритет 2030.

## КОММЕНТАРИЙ

Признание работы и вклада участников клуба для нас особенно важно — это показывает, что мы движемся в правильном направлении и что наши усилия действительно приносят пользу. Для нас подготовка студентов к хакатонам - это не просто участие в соревнованиях или стремление к победам. Это возможность вовлечь их в реальную практику, познакомить с современными подходами к созданию продуктов, научить быстро находить решения и работать в команде. Мы рассматриваем эту работу как важнейшую часть учебного процесса и стараемся создавать среду, где ребята могут пробовать, ошибаться, поддерживать друг друга и становиться уверенными специалистами, готовыми к любым вызовам и способными погружаться в индустрию уже с первого курса. Хакатон клуб ИТАМ - место экспертизы, в котором широко распространена практики наставничества и менторства со стороны старших и опытных команд. Открытость и дружелюбность нашего комьюнити стали прочным фундаментом для развития начинающих ребят как в НИТУ МИСИС, так и за его пределами. Работая над образовательным результатом студентов, мы параллельно формируем ценности передачи навыков от поколения к поколению хакатонщиков.

*Даниил Ефимов,  
Председатель Хакатон клуба ИТАМ*





## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ВСЕРОССИЙСКИЙ ХАКАТОН «ПРИКОСНИСЬ К КУЛЬТУРЕ САХАЛИНСКИХ КОРЕЙЦЕВ»

### ОПИСАНИЕ

С 17 июня по 17 августа 2024 года участники со всей России погрузились в культуру и традиции сахалинских корейцев — сообщества, которое насчитывает около 45 000 человек и обогащает регион своим уникальным наследием.

Бизнес-заказчиками выступили Сахалинский областной краеведческий музей и РОО «Сахалинские корейцы». Участникам — школьникам и студентам — предстояло разработать интерактивное 3D/VR-приложение на платформе Varwin, посвященное приготовлению кимчи — одного из главных символов корейской кухни.

Лучший проект войдет в постоянную экспозицию музея, помогая сохранить культурное наследие сахалинских корейцев в цифровом формате.

### Участники и география

- 87 участников из 25 регионов
- 36 полуфиналистов из 11 регионов
- 22 финалиста из 7 субъектов РФ: Республика Коми, Алтайский и Приморский края, Нижегородская, Новгородская, Сахалинская и Свердловская области

### КОММЕНТАРИЙ

Хакатон «Прикоснись к культуре сахалинских корейцев» стал не только соревнованием разработчиков, а настоящим культурным проектом, созданным при поддержке наших партнеров GS Group, Сахалинского областного краеведческого музея и Региональной общественной организации «Сахалинские корейцы».

87 участников из 25 регионов погрузились в культуру сахалинских корейцев: изучали историю, традиции, даже процесс приготовления кимчи — чтобы затем оцифровать это в формат VR-приложения. Итоговый результат — не просто игра «в стол», а часть экспозиции Сахалинского краеведческого музея. Теперь каждый посетитель может не только увидеть артефакты исторической эпохи, но и буквально «прикоснуться» к культуре с помощью виртуальной реальности.

Особенно вдохновляет, что технологии здесь работают на сохранение культурной идентичности и исторической памяти. Это больше, чем хакатон — это миссия. И то, что наш проект теперь живет в музее, доказывает: будущее традиций можно не просто беречь — его можно программировать.

*Александр Пикулев,  
Руководитель образовательного направления Varwin Education*



# ЛУЧШИЙ ХАКАТОН ПО VR



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: VARWIN ХАКАТОН 2024

### ОПИСАНИЕ

С 1 февраля по 27 апреля 2024 года участники со всей России погрузились в мир 3D/VR-технологий для создания инновационных и прикладных решений под конкретные запросы бизнеса.

На хакатон зарегистрировалось 1374 человек (547 команд) из 64 регионов России, из них в отборочный этап прошли 177 команд. В финал вышли 25 команд: 65 школьников и студентов боролись за звание лучших 3D/VR-разработчиков и призы!

Всего было два трека: «Виртуальная реальность (VR)» и «3D-моделирование». VR-трек был поделен на возрастные категории: 5-8 классы, 9-11 классы, студенты.

В рамках трека «Виртуальная реальность» школьники разработали VR-симулятор с элементами игры для иллюстрации самых распространенных кейсов столкновения с киберугрозами в сети для компании Киберпротект. Школьники 9-11 класс создавали VR-экскурсию с игровыми элементами для знакомства с одним из объектов исторического значения, включенных в комплекс зданий кампуса СПбГУ, а студенты работали над профориентационным VR-приложением для знакомства с профессиями стропальщика, слесаря КИПиА и оператора БПЛА.

В треке «3D-моделирование» бизнес-заказчиком выступил сам Varwin, для которого участники создавали 3D-модели талисманов - символа компании маскота Енота и главного героя сферы «Технологии и Виртуальная реальность» НТО Junior Блоклю.

Финал проходил в Кампусе «Михайловская дача» Высшей школы менеджмента СПбГУ в Санкт-Петербурге (Стрельна) с 24 по 27 апреля 2024 года. Для участников были организованы встречи с бизнес-заказчиками, мастер-классы по Varwin SDK и технические консультации с экспертами, а также экскурсии по кампусу. Наставники приняли участие в нетворкинге с командой Varwin, а также приняли участие в квизе по 3D/VR-технологиям.

Победители хакатона получили лицензии для ПО Varwin Education на 1 год и другие ценные призы от организаторов и партнеров. Лучшие проекты были переданы бизнес-заказчикам для дальнейшего использования и реализации в своих внутренних мероприятиях.

## КОММЕНТАРИЙ

Varwin Хакатон 2024 - первый в истории Varwin Education собственный хакатон с очным финалом. Более 5 лет мы выступали в качестве технологических и индустриальных партнеров, бизнес-заказчиков и соорганизаторов, провели около 40 совместных мероприятий, но для достижения максимальной эффективности необходимо было воплотить в жизнь собственное мероприятие. Цель - организовать масштабный хакатон и объединить сотни 3D/VR-разработчиков на одной площадке. Мы не только справились с этой задачей, поскольку в хакатоне приняло участие больше 1300 школьников и студентов из 64 регионов страны, но и создали событие, которое вдохновило и зарядило энергией всех: участников, партнёров и, конечно, нашу команду.

Команда Varwin Education работала как единый организм и выложилась на максимум. Мы пробовали новые форматы, экспериментировали с вовлечением и медиа, и в итоге заложили основу для чего-то большего. Благодаря этой работе уже в 2025 году Varwin Хакатон вошёл в перечень Минпросвещения России – и это только начало.

*Александр Пикулев,  
Руководитель образовательного направления Varwin Education*



# ЛУЧШАЯ КОМАНДА ТРЕКЕРОВ ХАКАТОНОВ



**ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ:  
КОМАНДА ТРЕКЕРОВ ХАКАТОНА  
ПО ИИ «ЦИФРОВОЙ ПРОРЫВ»:  
АЛЕНА ЛЕТНЕВА, ИВАН МОРЩАГИН, КИРИЛЛ  
ЗЕЛЕНОВ, ВЕРА КОЧЕРОВА.**

## ОПИСАНИЕ

Команда наставников (трекеров) — уникальная команда хакатонов, которая не просто собрала порядка ста сильнейших бизнес-тренеров от Владивостока до Калининграда, но и управляла через трекеров абсолютно всеми командами хакатонов Цифровой прорыв, проводя трекшн-сессии и ведя команды к финалам и победам.

## КОММЕНТАРИИ

Во время проекта я получила прозвище «мать драконов», потому что управлять умными, сложными и профессиональными бизнес-наставниками настоящий вызов. Я создатель, идеолог, главный организатор и капитан команды. Участвовала в организации хакатонов Цифровой прорыв. Сезон Искусственный интеллект 4 года (36 хакатонов) и с нуля сформировала команду наставников (трекеров), систему обучения внутри команды, которая позволила создать эффективный и многочисленный пул трекеров, готовых к вызовам любого уровня

*Алена Летнева*

В проекте я совмещал сразу несколько ролей: трекер, методолог, эксперт, жюри, Амбассадор, лектор, соведущий, представитель кейсодержателей, модератор, супервайзер — совмещение этих ролей, а так же сильный технический бэкграунд, позволили гибко подходить к вопросу эффективности команды трекеров, при этом учитывать индивидуальные особенности каждого, соблюдая баланс и вовлечённость.

*Иван Морщагин*

В течение проекта я занималась формированием кейсовых заданий, проводила сессии-погружения, помогала трекерам, экспертам и участникам работать над кейсом, следила за соблюдением правил по Положению и обрабатывала апелляции. Мы смогли пройти через весь этот путь — с сотнями участников, десятками кейсов и неизбежным накалом страстей — потому что выстроили прозрачную и гибкую методологию и процессы, где каждый знал, за что отвечает, и зачем он здесь.

*Вера Кочерова*

В течение проекта я занимался координацией трекеров: направлял, адаптировал подходы, распределял задачи и обеспечивал бесперебойную коммуникацию. Мы справились с огромным количеством участников, потому что выстроили гибкую и чёткую структуру, где каждый понимал свою зону ответственности, чувствовал поддержку и мог быстро реагировать на любые вызовы.

*Кирилл Зеленов*



# ЛУЧШИЙ ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: RLT.HACK

### ОПИСАНИЕ

Серия хакатонов в онлайн и офлайн форматах — мероприятий по разработке и поддержке продуктов и сервисов для отрасли электронных торгов.

Все созданные участниками предложения оцениваются практикующими экспертами — бизнес-аналитиками, маркетологами, дизайнерами, экономистами.

### КОММЕНТАРИЙ

Хакатоны от RLT. Университет — просветительский проект Росэлторг, крупнейшего в России федерального оператора электронных торгов для государственных заказчиков, госкомпаний и коммерческих предприятий. Мы помогаем активным специалистам воплощать идеи, развиваем кадры для цифровой индустрии и повышаем уровень компетенций на реальных бизнес-задачах и потребностях отрасли электронных торгов. За год мероприятия RLT. Университета посещают более 2000 человек.

Звание «Лучший просветительский проект» — значимая оценка наших усилий. Это признание мотивирует нас и в дальнейшем организовывать хакатоны и интенсивы, профориентационные экскурсии и митапы с фокусом на развитие отрасли электронных торгов и на смежные темы. Мы продолжим строить уникальную среду, где просвещение становится катализатором реальных изменений.

*Виктория Яшина,  
Заместитель генерального директора  
по организационному развитию Росэлторг*



# ЛУЧШАЯ РАБОТА С ПОБЕДИТЕЛЯМИ ХАКАТОНОВ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ИДЕАТОМ

### ОПИСАНИЕ

Командное соревнование по разработке продуктовых решений, направленных на устранение обозначенных в кейсах задач организации. Идеатон проводился среди победителей и призёров соревнований Росатома, проводившихся в течение 2024 года.

Приняло участие:

- 117 участников
- 27 команд
- 11 команд-финалистов
- 7 команд победителей и призёров

### КОММЕНТАРИЙ

Хакатон проводился в рамках ежегодной студенческой конференции ИТ кор. Участниками конференции традиционно становятся призёры и победители хакатонов Росатома, конкурсов, чемпионатов и олимпиад, которые проводятся в течение года. Попадают на конференцию только лучшие и умнейшие молодые ребята. Хакатон ИдеАтом довольно уникальное мероприятие, так как попасть в число участников можно было только заняв призовое место на одном из Росатомовских мероприятий и получив приглашение на конференцию ИТ кор.

*Алёна Летнева,  
Руководитель программ АНО «Корпоративная Академия  
Росатома»*



# НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ПО СПОРТИВНОМУ ПРОГРАММИРОВАНИЮ «КОД МИРА»

### ОПИСАНИЕ

С 29 мая по 2 июня Севастополь стал эпицентром международных соревнований по спортивному программированию.

Хакатон не только объединил 18 команд с разных уголков России и мира, но и открыл участникам новые возможности — решая специальный кейс в HR-сфере от IT-компании «Т1».

Призовой фонд составил 1 800 000 рублей.

### КОММЕНТАРИЙ

С гордостью представляем фестиваль «Код мира» в номинации «Новые открытия» — как знаковую инициативу, впервые интегрировавшую крупный международный хакатон в Севастополь. Это событие стало мощным катализатором для развития IT-сферы региона: оно не только собрало более 100 талантливых участников из 5 стран, но и принципиально укрепило местное технологическое сообщество, привлекло внимание молодежи к программированию и ярко обозначило Севастополь как перспективный центр IT-образования и инноваций. «Код мира» доказал, что внедрение хакатонов в новые локации открывает уникальные возможности для роста технологического потенциала и создания основ для будущих прорывов в регионе.

*Александр Росляков,  
Исполнительный директор Федерации спортивного  
программирования*



# ЛУЧШАЯ СЕРИЯ ИТ-МАРАФОНОВ



## ПОБЕДИТЕЛЬ В НОМИНАЦИИ: ИТ-МАРАФОН ЧЕМПИОНАТОВ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

### ОПИСАНИЕ

ИТ-марафон чемпионатов Омской области – это человекоцентричная инициатива по развитию цифровых навыков и технологического мышления у дошкольников, школьников, студентов и начинающих ИТ-специалистов. В течение 2024 года в регионе была запущена комплексная программа соревнований и чемпионатов, объединённая единой миссией – создать устойчивую региональную экосистему ИТ-развития и мотивации талантливой молодёжи.

Программа марафона включила 12 событий, охватывающих ключевые ИТ-направления: кибербезопасность и защита данных, искусственный интеллект и машинное обучение, большие данные и аналитика, разработка программного и мобильного обеспечения, робототехника и 3D-моделирование, управление и обслуживание беспилотных летательных аппаратов, инженерные соревнования и детское цифровое творчество.

Каждое соревнование строилось вокруг реальных задач с привлечением отраслевых партнёров – ИТ-компаний, вузов, колледжей, технопарков и научных центров. Более 6000 участников из Омской области и других регионов России приняли участие в ИТ-чемпионатах, формируя командный дух, прокачивая soft- и hard-skills, получая карьерные треки и профессиональные стажировки.

Соревнования сопровождались образовательными треками, менторской поддержкой и профориентацией.

Проект реализуется в рамках стратегии цифрового развития региона и организован Министерством цифрового развития и связи Омской области при поддержке Правительства Омской области.

## КОММЕНТАРИЙ

В 2024 году в Омской области стартовал уникальный марафон ИТ-чемпионатов, который объединил более 6000 участников всех возрастов — от дошкольников до студентов и молодых специалистов. Эта масштабная региональная инициатива сформировала активную экосистему соревнований по ключевым цифровым направлениям, включая искусственный интеллект, кибербезопасность, робототехнику и управление БПЛА. В течение 2024 года в регионе была запущена комплексная программа соревнований и чемпионатов с единой целью — создать устойчивую экосистему ИТ-развития и мотивировать талантливую молодежь. ИТ-марафон стал объединяющей площадкой для ИТ-сообщества Омской области, активизировав сотрудничество университетов, технопарков, кванториумов, кружков, образовательных организаций, представителей бизнеса и органов власти в развитии цифрового будущего региона.

*Максим Макаленко,  
Первый заместитель Министра цифрового развития и связи  
Омской области*





# ЗА ПОБЕДЫ НА ХАКАТОНАХ И КОМАНДНУЮ ПОДГОТОВКУ

## ПОБЕДИТЕЛЬ В СПЕЦНОМИНАЦИИ: КОМАНДА 16K20 (АКА ЦИФРОВОЙ КОЙОТ)

### ОПИСАНИЕ

16K20 — это команда, где преподаватель — в строю, студенты — в деле, а победы — в привычке. Мы не только выигрываем хакатоны, но и готовим тех, кто победит завтра. Наука, драйв, наставничество и много бессонных ночей — всё это 16K20.

### КОММЕНТАРИЙ

Спасибо за высокую оценку! Мы с ребятами очень рады, что нашу команду 16K20 отметили в спецноминации на премии Хакатоны России. Мы уже не представляем себя без хакатонов — это наш ритм и способ прокачивать навыки. Вся жизнь как хакатон: дедлайны, новые задачи, мозговой штурм на грани сна, но именно на таких мероприятиях мы по-настоящему кайфуем и перезагружаемся. Да это еще и отличный способ собраться всем вместе. Вроде нашей команде уже 5 лет, но нам кажется, что мы только набираем обороты!

*Илья Ковалев,  
директор молодежного проектного центра МГТУ "СТАНКИН"*



# О ХАКАТОНЫ.РУС

Хакатоны.рус — это не просто платформа для проведения IT-соревнований. Это полноценная экосистема для компаний и для участников соревнований. В хакатоны.рус компании могут найти для себя способы и инструменты для развития своего собственного бренда, привлечь талантливых специалистов и развивать свои IT-продукты. А участники всегда имеют доступ к самым интересным ивентам, могут познакомиться с лайфхаками, открыть для себя новые возможности в мире хакатонов и IT-соревнования и стать частью сообщества Community of Hackathon Winner — сообщества лучших IT-специалистов страны.

Мы уже организовали более 150 мероприятий, не ограничиваясь направлениями разработки, форматами или целевой аудиторией. В нашей работе мы всегда отталкиваемся от цели, как от ядра, вокруг которого мы подбираем самую эффективную концепцию мероприятия и внедряем лучшие IT-инструменты для эффективного менеджмента и удобства как заказчиков, так и участников.

А главное — мы всегда стараемся создавать эмоции. Мы продумываем каждый смысл, цель и задачу. Убираем лишнее и оставляем самое главное, что принесёт участнику эмоцию и смысл.

Времена, когда важен был сам факт мероприятия прошли. Ежедневно проходят множество различных активностей и все борются за внимание разработчиков. И лишь единицы стараются давать участникам эмоции.

После наших мероприятий у целевой аудитории остается эмоции и впечатления, которыми они делятся со своими друзьями и рассказывают близким.

**Откройте вместе с нами мир хакатонов!**



