

2012 m. pavasario sezonas



Altechna

Stiklo pjaustymas lazerio
spinduliu
Perspektyvių sensorių
gamybos technologijos
kūrimas



baltic
amadeus

Perspektyvių sensorių
gamybos technologijos
kūrimas



BMG
Consulting

Daugiafunkcinė mokinio
kortelė
Daugiafunkcinė mokinio
kortelė
BMG Bilietų kortelė



cloudlix

Neribotų resursų
platforma tinklalapių
talpinimui



Duomenų Centras

SmartServers paslaugos
sukūrimas



esperonus

Patikimas atostogų
gidas: informacinis
turizmo kurortų portalas



INTA

Reljefų uždarose erdvėse
tyrinėjimas akustinių
metodų pagalba



iTo

Kids Apps



Kvalitetas[™]
Gyvenimo kokybė

Ekonomikos programa
„Mano verslas“



MOKUS)))

Vieno paspaudimo
mokėjimų paslauga



paySera

„WebToPay“ paslaugos
pritaikymas fiziniams
mokėjimams

Stiklo pjaustymas lazerio spinduliu

Trumpai

Projekto įgyvendinimo metu turės būti sukurtos staklės, kurių pagrindas bus opto-mechaniniai originalūs sprendimai efektyviam stiklo pjaustymui bei IT sprendimai valdyti šiuos procesus greitai, efektyviai ir saugiai.

Apie įmonę

Altechna – Lietuvos lazerinių technologijų įmonių grupė, nuo 1996 m. dirbanti fotonikos ir lazerinių tyrimų srityse. Atvira inovacijoms, pasaulines tendencijas formuojanti šviesos technologijų įmonių grupė, kurioje gera dirbti. Įmonė siekia kurti klientui vertę ir konkurencinį pranašumą teikiant inovatyvius šviesos technologijų sprendimus.

Sprendimas

Projekto įgyvendinimo metu turės būti sukurtos staklės, kurių pagrindas bus opto-mechaniniai originalūs sprendimai efektyviam stiklo pjaustymui bei IT sprendimai valdyti šiuos procesus greitai, efektyviai ir saugiai. Opto-mechaniniai sprendimai bus daugelio metų Lietuvos lazerių specialistų įdirbio ir patirties realizacija naujoje, perspektyvioje medžiagų apdirbimo industrijoje. IT sprendimai bus nemažiau gabių ir gerą vardą turinčių Lietuvos IT specialistų potencialo realizacija prietaisų ir gamybos valdyme, procesų efektyvumo ir saugumo užtikrinime.

Perspektyvių sensorių gamybos technologijos kūrimas

Trumpai

Ar geriamajame vandenyje yra biologinės, radioaktyvios ar cheminės taršos? Ar dirbtinai auginamos kamieninės ląstelės yra geroje būklėje? Kokių nenaudingų priemaišų atsirado gaminamuose anglies nanovamzdeliuose? Norite žinoti atsakymus ir pasigirti prieš draugus? Tuomet šis projektas skirtas JUMS!

Apie įmonę

Altechna – Lietuvos lazerinių technologijų įmonių grupė, nuo 1996 m. dirbanti fotonikos ir lazerinių tyrimų srityse. Atvira inovacijoms, pasaulines tendencijas formuojanti šviesos technologijų įmonių grupė, kurioje gera dirbti. Įmonė siekia kurti klientui vertę ir konkurencinį pranašumą teikiant inovatyvius šviesos technologijų sprendimus.

Problema

Šiuo projektu siekiama sukurti gamybos technologiją naujo tipo paviršiumi aktyvuotos Ramano sklaidos jutikliams. Tokie jutikliai yra naudojami farmacijos, biotechnologijų bei maisto pramonėse, taip pat pritaikomi kriminalistikoje – tiriant medžiagų likučius nusikaltimo vietoje. Šie sensoriai leidžia aptikti ir identifikuoti labai mažus kiekius medžiagos, kurie gali būti tiek skysčiai, tiek dujos ar milteliai. Dažni klausimai, į kuriuos bandoma atsakyti panaudojant panašius jutiklius kinta nuo labai paprastų iki labai sudėtingų: - Ar geriamajame vandenyje yra biologinės, radioaktyvios ar cheminės taršos? - Ar dirbtinai auginamos kamieninės ląstelės yra geroje būklėje? - Kokių nenaudingų priemaišų atsirado gaminamuose anglies nanovamzdeliuose? Panašių sensorių rinkoje jau yra. Preliminariais skaičiavimais galėtų būti apie 5 gamintojus, kurie komerciškai gamina SERS jutiklius. Daugelio tokių jutiklių konstrukcija yra gana paprasta – stiklinis padėkliukas su užgarinta aukso arba sidabro danga. Tačiau nemažai žinojimo slypi tame, kaip paruoštas stiklo paviršius ir kaip padengta minėta danga.

Sprendimas

Šiame projekte būtų kuriama gamybos technologija SERS jutikliams, kurie buvo sukurti ir užpatentuoti lietuvių mokslininkų, dirbančių Svinburno universitete, Australijoje. Prototipiniai jutikliai pasižymėjo apie 10 kartų didesniu jautrumu, nei artimiausias rinkoje esantis analogas. Pastebėta ir kitų technologinių pranašumų, kurie leidžia manyti, kad šie jutikliai bus konkurencingi. Norint šį projektą paversti sėkminga komercine veikla reikės dirbti trijose pagrindinėse srityse: 1. SERS padėklų gamybos procesų išdirbimas 2. SERS padėklų taikymų išdirbimas 3. Rinkotyra ir klientų paieška.

Interaktyvūs grafikai Windows Phone 7

Trumpai

Kursime programinę biblioteką interaktyviems grafikams mobiliai Windows Phone 7 aplinkai

Apie įmonę

UAB „Baltic Amadeus“ – pirmoji privati informacinių technologijų (IT) kompanija Lietuvoje, įkurta 1988 m. rugsėjo 27 dieną ir skaičiuojanti jau trečiąjį veiklos dešimtmetį. Nuo pat įkūrimo įmonė buvo „užprogramuota“ sėkmei, nes pamatų kertiniai akmenys, ant kurių ir buvo statoma jos ateitis – įkūrėjų intelektas, žinios, patirtis, iniciatyva ir verslumas. Vieni iš pagrindinių UAB „Baltic Amadeus“ tikslų veiklos pradžioje buvo kurti Lietuvos informacinę visuomenę, optimizuoti kompanijų veiklos procesus bei įvesti harmoniją kiekvieno kliento IT pasaulyje. Įmonė siekė būti daugelio IT sričių inovatoriais. Šiandien UAB „Baltic Amadeus“ specializuojasi tik kaip programavimo projektus ir paslaugas teikianti bendrovė.

Problema

Šiuo metu WP7 įrenginiai užima pakankamai mažą vietą mobilijoje rinkoje ir kuriant šiai aplinkai mobilias aplikacijas dažnai susiduriama su įvairiais standartinių paketų/bibliotekų apribojimais arba jų nebuvimu lyginant su Android Os arba iOS.

Sprendimas

Projekto idėja yra sukurti programinę grafikų vizualizavimo biblioteką Windows Phone 7 aplinkai, kuri leistų grafiškai atvaizduoti duomenis skirtingais grafikų tipais, užtikrinti interaktyvumą – aplinkos temų panaudojimą, mastelio keitimą, parametrizavimą, parametrų vaizdavimą, navigavimą ir t.t.



e.Bilietu kortele

Trumpai

Kaip platintumete bilietus, budamas nedideliu renginiu organizatoriumi? Ar galima IT pagalba bilietus isigyti is bet kurios vietos, sumažinti bilietu ju platinimo kaštus, sugalvoti nauja, patogų renginio lankytoji apmokėjimo būdą?

Apie įmonę

UAB „BMG consulting“ veikia nuo 2003 m. Nuo pat įmonės įkūrimo įmonės veikla yra susijusi su projektų, inovacijų diegimu, rengimu. Įmonėje dirba aukščiausios kvalifikacijos informacinių technologijų srities specialistai. Įmonė yra parengus eilę projektų, kurie yra gavę ES Struktūrinių fondų paramą.

Problema

Šiuo metu esančios bilietų į renginius pardavimo sistemos orientuotos į didelius renginius, kuriuos organizuoja stambūs renginių organizatoriai. Numatoma sukurti sistemą, skirtą mikro ir mažoms įmonėms. Ji turi būti universali, skirta labai įvairiems renginiams, vykstantiems įvairioje aplinkoje; paprasta, kad ją galėtų administruoti patys smulkūs renginių organizatoriai; integruota su kitomis organizatorių klientų valdymo ir apskaitos sistemomis. Taip pat turi būti galimybė realizuoti automatizuotą įeigos kontrolę renginio vietoje naudojant mobilius elektroninius informacijos nešėjus (elektronines korteles, gal būt mobilius telefonus ir pan.). Paslaugų teikėjams sistema sudarys sąlygas išnaudoti naujus bilietų platinimo kanalus, automatizuojama bilietų kontrolė, galima organizuoti renginių rinkodarą panaudojant CRM sistemose sukauptus duomenis apie lankytojus, ko neįmanoma realizuoti platinant popierinius bilietus.

Sprendimas

Projekto idėja yra sukurti bilietų kortelės pagrindu veikiančią sistemą įvairių renginių (koncertai, spektakliai, klubai ir kt.) organizatoriams. Siekiamas rezultatas – veikianti e.bilietų pardavimo sistema, išmėginta realiomis sąlygomis. Sistemos sukūrimui numatoma panaudoti NFC korteles bei skaitytuvus su valdikliais, užtikrinančius bilietų įrašymo į korteles ir jų nuskaitymo galimybes, daugiafunkcinės e-paslaugų apskaitos ir valdymo sistemos portalą centralizuotam bilietų valdymui.



Daugiafunkcinė mokinio kortelė

Trumpai

Jei būtumėte mokinio tėvai, ar norėtumėte žinoti, kiek laiko jūsų vaikas būna mokykloje, kam išleidžia jūsų duotus dienpinigius, ar valgo pietus? Ar savivaldybių socialinės paramos skyriams būtų lengviau, jei galėtų stebėti, kiek mokinių valgo valstybės skirta parama apmokamus pusryčius, pietus ir naudojasi parama kelionei į mokyklą? Ar mokiniams ir valgykloms mokyklose būtų lengviau ir saugiau vykdyti apmokėjimą už maitinimą kortele ir mažinti grynųjų pinigų apimtį?

Apie įmonę

UAB „BMG consulting“ veikia nuo 2003 m. Nuo pat įmonės įkūrimo įmonės veikla yra susijusi su projektu, inovacijų diegimu, rengimu. Įmonėje dirba aukščiausios kvalifikacijos informacinių technologijų srities specialistai. Įmonė yra parengus eilę projektų, kurie yra gavę ES Struktūrinių fondų paramą.

Problema

Jau šiandien nemažai mokinių kortele naudojasi kaip e-bilietu, mokinio pažymėjimu, tapatybės nustatymui bibliotekose ir kitoms paslaugoms. Planuojama sukurti mokiniams universalią e.kortelę, skirtą identifikavimui, apmokėjimams už mokykloje teikiamas paslaugas (maitinimas, kopijavimas, metodinė medžiaga ir pn.), taip pat automatizuojant miesto savivaldybės skiriamos socialinės paramos mokinių maitinimui bei atvykimui į mokyklą administravimą ir kitas susijusias e-paslaugas. Projekto apimtyje kuriamos sistemos pagrindinės funkcijos: užsakymo maitinimui priėmimas, duomenų mainai tarp Savivaldybės socialinio skyriaus ir daugiafunkcinės e-paslaugų apskaitos ir valdymo sistemos portalo, atsiskaitymas už paslaugas per bepiniginio atsiskaitymo terminalą, ataskaitos apie mokinių maitinimąsi.

Sprendimas

Sistemos sukūrimui numatoma panaudoti NFC korteles bei skaitytuvus su valdikliais, užtikrinančius atsiskaitymus už e-paslaugas, daugiafunkcinės e-paslaugų apskaitos ir valdymo sistemos portalą centralizuotam mokyklos e-paslaugų valdymui. Šias galimybes sudarys e-paslaugų klasterio įmonės (UAB “BMG Consulting”, UAB “Tapsis”).



BMG Bilietu kortele

Trumpai

Kaip platintumete bilietus, budamas nedideliu renginiu organizatoriumi? Ar galima IT pagalba bilietus isigyti is bet kurios vietos, sumažinti bilietu ju platinimo kaštus, sugalvoti nauja, patogų renginio lankytoji apmokėjimo būdą?

Apie įmonę

UAB „BMG consulting“ veikia nuo 2003 m. Nuo pat įmonės įkūrimo įmonės veikla yra susijusi su projektų, inovacijų diegimu, rengimu. Įmonėje dirba aukščiausios kvalifikacijos informacinių technologijų srities specialistai. Įmonė yra parengus eilę projektų, kurie yra gavę ES Struktūrinių fondų paramą.

Problema

Šiuo metu esančios bilietų į renginius pardavimo sistemos orientuotos į didelius renginius, kuriuos organizuoja stambūs renginių organizatoriai. Numatoma sukurti sistemą, skirtą mikro ir mažoms įmonėms. Ji turi būti universali, skirta labai įvairiems renginiams, vykstantiems įvairioje aplinkoje; paprasta, kad ją galėtų administruoti patys smulkūs renginių organizatoriai; integruota su kitomis organizatorių klientų valdymo ir apskaitos sistemomis. Taip pat turi būti galimybė realizuoti automatizuotą įeigos kontrolę renginio vietoje naudojant mobilius elektroninius informacijos nešėjus (elektronines korteles, gal būt mobilius telefonus ir pan.). Paslaugų teikėjams sistema sudarys sąlygas išnaudoti naujus bilietų platinimo kanalus, automatizuojama bilietų kontrolė, galima organizuoti renginių rinkodarą panaudojant CRM sistemose sukauptus duomenis apie lankytojus, ko neįmanoma realizuoti platinant popierinius bilietus.

Sprendimas

Projekto idėja yra sukurti bilietų kortelės pagrindu veikiančią sistemą įvairių renginių (koncertai, spektakliai, klubai ir kt.) organizatoriams. Siekiamas rezultatas – veikianti e.bilietų pardavimo sistema, išmėginta realiomis sąlygomis. Sistemos sukūrimui numatoma panaudoti NFC korteles bei skaitytuvus su valdikliais, užtikrinančius bilietų įrašymo į korteles ir jų nuskaitymo galimybes, daugiafunkcinės e-paslaugų apskaitos ir valdymo sistemos portalą centralizuotam bilietų valdymui.



Neribotų resursų platforma tinklalapių talpinimui

Trumpai

Idėjos esmė yra sukurti neribotų resursų platformą tinklalapių talpinimui (angl. Unlimited Hosting).

Apie įmonę

UAB "LIX Solutions"- tai hostingo kompanija, teikianti aukštos kokybės paslaugas bei hostingo sprendimus klientams beveik iš 50 pasaulio šalių.

Problema

Šiuo metu rinkoje daugumoje egzistuoja sprendimai su siūlomais ribotais resursais, disko vieta, duomenų bazių kiekis, el. pašto dėžučių kiekis, srutas ir pan. Rinkoje esant tokiam poreikiui, šis projektas numato neribotus šių pagrindinių resursų kiekius už prieinamą kainą.

Sprendimas

Tikslas yra sukurti pilnai automatizuotą sistemą, nereikalaujančią didesnio įsikišimo į jos veikimą.

SmartServers paslaugos sukūrimas

Trumpai

Projekto tikslas - sukurti sistemą kuri klientams leistų automatiškai nuomotis serverius su jau įdiegta virtualizacijos sistema bei gan paprastu serverių valdymu. Visi paslaugos procesai turėtų būti automatizuoti.

Apie įmonę

Nuo 2001-ųjų metų, UAB „Duomenų Centro“ (nuo 2015 m. – UAB „Cherry servers“) kolektyvas sukūrė patikimą verslo modelį su puikia infrastruktūra bei lūkesčius viršijančiu aptarnavimu. Būtent lūkesčius viršijančiu- mūsų kokybės valdymo sistema matuoja ne įprastai gerai atliekamus darbus, bet darbus apie kuriuos klientai atsiliepia kaip atliktus geriau nei jie tikėjosi. Šiuo metu mes aptarnaujame daugiau nei 10 000 klientų iš 146 pasaulio šalių.

Problema

Daugelis klientų nenori gilintis į IT sistemas. Projekto metu sukurta paslauga leis klientui pačiam susikurti virtualius serverius, paprastai juos administruoti. Tai leis taupyti klientų laiką.

Sprendimas

Per 12 mėnesių planuojame sukurti naują paslaugą Smart Servers. Šios paslaugos esmė- klientams pasiūlyti nuomotis serverius su įdiegta virtualizacijos sistema. Virtualizacija leis teikti Private Cloud/SmartServer paslaugą (viename serveryje klientas gali susikurti keletą serverių) ir naudotis skirtingomis paslaugomis pvz.- email, backup, web ir t.t. Privalumai ir inovacijos:

- Inovatyvus paslaugos teikimo procesas (užsakymas-apmokėjimas-teikimas-remontas-nutraukimas) bus visiškai automatizuotas. To bent Lietuvoje niekas šiuo metu neturi.
- Klientas galės daug darbų/gedimų/perinstaliavimų pasidaryti pats be aptarnavimo specialistų pagalbos.
- Viename serveryje galės veikti kelios skirtingos operacinės sistemos.
- Serveryje diegiant kelių klientų sistemas bus taupomi resursai/mažinamos sanaudos t.y. didinamas veiklos.

Patikimas atostogų gidas: informacinis turizmo kurortų portalas

Trumpai

Ši verslo idėja – tai iššūkis studentams, kurį siekiant įgyvendinti reikės atlikti turizmo verslo internete rinkos analizę, sugalvoti verslo modelį, aprašyti portalo reikalavimus, sukurti/išplėtoti portalo prototipą, suplanuoti ir paleisti viešųjų ryšių kampaniją internete (socialiniai tinklai ir kita tam tinkama media).

Apie įmonę

Esame rinkoje tam, kad klientai galėtų sutelkti savo dėmesį į savo vykdomą veiklą, jos plėtrą ir sklandžiai dirbti, nes mūsų konsultacijos ir įdiegtos informacinės sistemos leidžia jiems tai daryti efektyviai ir operatyviai aprūpinti reikalinga informacija apie organizacijos veiklą būklę. Esame Lietuvoje įkurta organizacija ir veikiame rinkoje nuo 2003 metų metų birželio mėnesio. Jau daugiau nei 10 metų esame lojalūs savo klientams ir atvirojo kodo technologijoms.

Problema

Ši verslo idėja plėtotina ne nuo „0“. Įmonė „Esperonus“ 2009 metais yra sukūrusi atostogų gido Lietuvos kurortuose informacinį portalą www.kurortas.lt (www.resorts.lt). Portalas apima pagrindinius turizmo objektus keturiuose Lietuvos kurortuose: Palangoje, Neringoje, Birštone ir Druskininkuose. Portalas šiuo metu veikia kaip socialinis, o ne verslo projektas – neneša jokių pajamų, naudojimasis juo yra nemokamas tiek turizmo paslaugų teikėjams, tiek portalo lankytojams.

Sprendimas

Kaip paversti jį pelną nešančiu verslu? Idėją toliau plėtotų studentų komanda, vadovaujant mentoriui ir prisidedant/konsultuojant kitiems įmonės darbuotojams realizacijos, technologijų bei verslo modeliavimo klausimais. Todėl idėjos konkretybių griežtai apibrėžtų nebus. O galimos kryptys yra šios: a) galbūt portalas turėtų būti ne vien apie Lietuvą lietuviams ir svečiams, bet tarptautinis, aprėpt ir kitų kaimyninių šalių kurortus, o gal dar plačiau? b) galbūt portalas turėtų būti ne tik informacinis gidas, bet kambarių rezervacijos sistema? c) gal portalas turėtų turėti ir e-parduotuvę ir prekiauti – kuo (turizmo gidais, knygomis apie kurortus, kuponais/bilietais į lankytinas vietas)? d) gal įkainoti reklamą portale: kam? kokią? kaip? e) gal jį paversti tikru atostogų gidu, kur svetainės lankytojas galėtų planuoti savo maršrutą po lankytinas vietas ir susikomplektuoti visas reikalingas paslaugas? Toks portalas yra tuo patrauklus klientui, kad jis randa tiek informaciją apie renginius, tiek apgyvendinimo ar maitinimo paslaugas vienoje vietoje. Daugiausiai investuota į informacijos išvedimo lankytojui dizainą, kad informacija būtų gausi, bet neperteklinė, patogi analizei ir įsivertinimui.



Reljefų uždaroje erdvėje tyrinėjimas akustinių metodų pagalba

Trumpai

Kuriame sensorių, leisiantį identifikuoti objektų, esančių uždaroje erdvėje, judėjimą.

Apie įmonę

UAB „Inta“ – viena iš pirmųjų asmeninių kompiuterių, kopijavimo ir ryšių įrangos tiekėjų, dirbančių nepriklausomos Lietuvos rinkoje.

Sprendimas

Projekto metu siekiama plėtoti fizikos mokslinius tyrimus siekiant Lietuvos pramonės konkurencingumo, eksporto. Reljefų uždaroje erdvėje tyrinėjimas akustinių metodų pagalba yra nauja ir kol kas Europoje nenagrinėta tema. Tyrinėjimų, bandymų pagalba yra siekiama sukurti sensorių, stebintį uždarytų erdvių reljefų pokyčius. Tokie sensoriai galėtų būti plačiai taikomi signalizacijos sistemose, jų pagalba galima būtų fiksuoti bet kokio objekto, netgi ir tokio, kurio temperatūra nesiskiria nuo aplinkos, judėjimą. Tyrimams reikalinga įranga ir patalpos yra specifinės, tačiau pasitelkus VU FF, o taip pat privačių kompanijų pagalbą, tyrimai bus galimi.



Kids Apps

Trumpai

Projektu siekiama ištyrus 3-7 metų vaikų mobiliųjų įrenginių poreikius, sukurti edukacinių programėlių rinkinį ir patekimo į rinką strategiją

Apie įmonę

UAB "Informacinių technologijų organizacija" naudoja pažangiausias ir pasaulyje pripažintas „Agile“ ir „Scrum“ programinės įrangos kūrimo metodus bei „Jira“, „Jira Agile“ ir „Confluence“ projektų valdymo įrankius, kurie palengvina Jūsų ir mūsų bendravimą ir bendradarbiavimą.

Sprendimas

Projekto komanda turės: 1. iširti 3 - 7 metų vaikų poreikius mobiliųjų įrenginių programėlėms; 2. sukurti programėlių rinkinį skirtą 3 - 7 metų vaikams, kuri leistų mobiliuosius įrenginius panaudoti vaikų edukacijai ir žaidimams; 3. sukurti patekimo į vaikų edukacijos programėlių rinką strategiją.

Ekonomikos programa „Mano verslas“

Trumpai

Norėtum pakeisti būdą, kuriuo tave moko ekonomikos? Sukurkime interaktyvią ekonomikos programą, kuri leistų mokytis linksmai ir efektyviai.

Apie įmonę

UAB „Kvalitetas“ vykdo tokius projektus: inovatyvių vadybos metodų diegimas; vadybos sistemų integravimas (CRM, IT finansų ir procesų valdymo, ISO 9001, ISO 14001, OHSAS 18001, SA 8000, ISO 22000, BRC, IFS, GMP ir kitų); organizacijų veiklos efektyvumo gerinimas; inovatyvių mokymo ir mokymosi metodų kūrimas ir diegimas aukštosiose ir vidurinėse mokyklose; darbuotojų ir susijusių asmenų socialinės gerovės kėlimas; maisto saugos ir aplinkos apsaugos vadybos sistemų įgyvendinimas.

Problema

Mokytis ekonomikos yra nuobodu ir įprasta – mokytojams ir dėstytojams trūksta įdomių metodų išmokyti Tave reikalingų žinių. Ar Tau paskaitose būna įdomu? Ar nori tai pakeisti? Jei taip, šis projektas kaip tik Tau!

Sprendimas

Siekiame jau sukurtą ir mokyklose įgyvendinamą programą perkelti į kompiuterinę sistemą. Programa veikia pagal ekonomikos ir verslo dėsnių imitavimo modelį, kurio principas - kuriamas verslas, o jo sėkmė priklauso nuo komandos ir konkurentų priimtų sprendimų bei situacijos rinkoje. Tokiu metodu jaunimas yra supažindinamas su įmonės kūrimo principais, ugdomi verslumo ir lyderystės įgūdžiai.



Vieno paspaudimo mokėjimų paslauga

Trumpai

Ar esate mėginę padaryti pavedimą e.banku iš mobilaus telefono? Pamėginus mums ir kilo idėja sukurti vieno mygtuko paspaudimu veikiančią mokėjimo sistemą mobiliems įrenginiams, kurios pagalba vartotojai galėtų lengvai ir greitai apmokėti už prekę ar paslaugą.

Apie įmonę

Kompanija „Mokus“ įkurta 2011 metais tam, kad panaudojant sparčiai plintančias mobiliąsias technologijas kurtų ir teiktų verslo klientams sprendimus, padedančius efektyviau organizuoti ne biure užduotis atliekančių žmonių darbą. Subūrę profesionalią komandą, dirbdami susitelkę, būdami lankstūs ir prisitaikydami prie klientų poreikių sparčiai įgijome rinkos pasitikėjimą. 2012 metų pabaigoje prie „Mokus“ plėtros prisijungė norvegiško kapitalo investuotojas – „Mokus“ tapo tarptautine kompanija ir pradėjo eksporto plėtrą.

Sprendimas

Projekto tikslas – sukurti ypač paprastą naudoti apmokėjimų sistemą „OneClick payment service“ mobiliems įrenginiams, kuri leistų atlikti mokėjimą vieno mygtuko paspaudimu.

„WebToPay” paslaugos pritaikymas fiziniams mokėjimams

Trumpai

Projekto tikslas – sudaryti Mokėjimai.lt sukurtos išankstinio mokėjimo paslaugos “WebToPay” vartotojams galimybę atsiskaityti už prekes ar paslaugas visose prekybos vietose, kuriose yra lojalumo kortelių skaitytuvai. Tam reikalinga pritaikyti “WebToPay” fiziniams mokėjimams parduotuvėse ir susieti “WebToPay” sąskaitą su populiariomis lietuviškomis lojalumo kortelėmis.

Apie įmonę

EVP International”, UAB – el. pinigų įstaiga, įsteigta 2004 metų spalį ir teikianti elektroninio atsiskaitymo paslaugas visame pasaulyje. Įstaiga sukūrė ir administruoja pažangią atsiskaitymo sistemą, Lietuvos rinkoje žinoma prekiniu ženklu Mokėjimai.lt, o tarptautiniu mastu – Paysera.

Sprendimas

Naujos idėjos esmė - fiziniai mokėjimai el.priemonėmis (negrynaisiais pinigais) prekybos vietose ir viskas palankiausiomis rinkoje sąlygomis. Fizinių mokėjimų patvirtinimas bus vykdomas klientams patogiu būdu – mobiliuoju telefonu arba įvedant PIN kodą į skaitytuvą. Patvirtinimo mobiliuoju telefonu funkcionalumą numatoma įgyvendinti bendradarbiaujant su ilgalaikiu partneriu SMS žinučių siuntime – Infobip. Patvirtinimo įvedimui į skaitytuvą numatoma naudoti lojalumo kortelių savininkų kortelių skaitytuvų tinklus. “WebToPay” paslaugos vartotojai lėšas, esančias “WebToPay” sąskaitoje, galės naudoti labai įvairiai, užtenka papildyti sąskaitą arba persivesti savo surinktas lėšas (pardavėjams) ir galima atlikti mokėjimo operacijas jau dabar: pinigų perlaidos, mokesčiai už komunalines paslaugas ir VMI.

2012 m. rudens sezonas



Smagios interaktyvios
pamokos mokytojams



VŠĮ „BALTIJOS EKSPERTŲ LYGA“

Sumanių šeimų klubas
Jaunųjų išradėjų lyga

CLAIMS
CONTROL

Tarptautinių reisų
vilkiko vairuotojo „Info-
centras“



e.bankas jaunimui

Informaciniai
projektai

Motyvuojanti edukacinė
sistema



Infolex

Teisinės informacijos
žinių sistema, sukurta
vartotojų kuriamo
turinio pagrindu

ITMC

IT kompetencijos
įvertinimo-testavimo
sistema

LearnKey

Kompiuterinis žaidimas
planšetiniams
kompiuteriams



Smagios interaktyvios pamokos mokytojams

Trumpai

Kaip galėtų atrodyti mokytojui skirta aplinka smagioms, interaktyvioms e.pamokoms saugoti ir kurti?

Apie įmonę

UAB "Baltic Orbis" yra informacinių sistemų serviso privataus kapitalo kompanija, kuri specializuojasi IT infrastruktūriniuose sprendimuose, verslo valdymo programose bei mokymo ir konsultavimo paslaugose.

Problema

Šiandienos mokytojas turi iššūkį sukurti įdomią, patrauklią, interaktyvią pamoką mokiniams, kuri leistų pademonstruoti, kaip pvz. fizikos dėsniai taikomi praktikoje. Tačiau ištekliai, kuriais jis disponuoja, labai riboti – laiko tam jis skirti gali nedaug, ir vietos, kur jis galėtų pasižiūrėti tokių pamokų pavyzdžių, pasidalinti ir pasinaudoti kolegų patirtimi, kol kas nėra.

Sprendimas

Siekiame sukurti portalą smalsiems mokytojams, kur jie galėtų patys mokyti ir dalintis patirtimi, kaip kurti pamokėles su technologijų (STEM) turiniu panaudojant robotikos priemones. Portale bus talpinamos pavyzdinės pamokos ir mokytojų praktiniai darbai - 45 min. apimties pamoka-filmukas, taip pat pamokos skaidrės, klausimynas mokiniams, nuorodos jei mokytojas nori dar pasigilinti į šią temą. Sistema turi padėti greitai susirasti tinkamą (-as) pamokas pagal mokinių amžiaus grupę ir dalyką, temą. Turi būti galimybė reitinguoti pamokas pagal populiarumą, registruotas mokytojas gali įvesti komentarą, sukurti naują, patobulintą versiją. Periodiškai turi būti reitinguojami aktyviausi ir geriausiai vertinamų pamokų kūrėjai.



VŠĮ „BALTIJOS EKSPERTŲ LYGA“

Sumanių šeimų klubas

Trumpai

Kaip sudaryti galimybę užmegzti ir išlaikyti ryšį tarp tėvų ir vaikų ir tuo pačiu per įdomią bendrą veiklą suteikti įgūdžių, ugdyti erudiciją, technologinį raštingumą, kūrybingumą ir kritinį mąstymą?

Apie įmonę

"Baltijos ekspertų lyga" - neformaliojo švietimo suaugusiųjų mokykla.

Problema

Bene kiekvienoje šeimoje pasitaiko barnių, nesutarimų dėl keleto paprastų priežasčių: skirtingi požiūriai, patirtis ir veikla, nesugebėjimas suprasti kito situacijos ir panašiai. Vaikai neįsiklauso į tėvų patarimus, o tėvai, nors ir norėdami gero, nesupranta vaikų poreikių, pasirinkimų, neturi galimybės padėti jiems rasti mėgstamą veiklą ir joje tobulėti. Beveik visi vaikai turi natūralų potraukį technologijų naujienoms, ko neretai nepasakysi apie tėvus. Be to tėvai auklėdami vaikus, ne visada suvokia, kad vaikai yra tokie patys, gal net ir geresni mokytojai.

Sprendimas

Idėjos esmė - sukurti techninės kūrybos (STEM) ir socialinių kompetencijų šeimos klubo modelį, skirtą gerinti tarpusavio supratimą, ugdyti kritinio mąstymo ir kūrybingumo gebėjimus, taip pat šviesti vaikus ir tėvus technologine kryptimi. Tikimės, kad tokių klubų veikla padės Mūsų visuomenei tapti sumania (visai kaip numatyta Lietuvos 2030 strategijoje). Kursime šeimos klubo modelį, kurio tikslas – pagerinti šeimos tarpusavio supratimą ir padėti eiti koja kojon su šiuolaikinėmis technologijomis. Pamažytume: kartais technologijos – net didesnis iššūkis ne vaikams, o tėvams. Šeimos klubo modelyje ne tik tėvai aiškina ir moko vaikus, bet ir vaikai tėvus. Tai puiki saviraiškos galimybė, kuri padės ir tobulėti technologijų srityje, ir geriau suprasti vieniems kitus, įsijausti į kitokius vaidmenis.



VŠĮ „BALTIJOS EKSPERTŲ LYGA“

Jaunųjų išradėjų lyga

Trumpai

Siekiame sudaryti sąlygas ir kurti motyvaciją vaikų saviraiškai technologijų srityje. Tam parengsime renginių-varžybų ciklo modelį, kuris padės susisteminti techninės kūrybos ir mokymosi procesą, tikslus. Varžybose taikysime Lego Education metodiką ir priemones (Lego Mindstorms ir WeDO).

Apie įmonę

Paslaugos/produkto vertė klientui ir išskirtinumas - galimybė praktiškai prisiliesti prie roboto, jį konstruoti, programuoti – matyti rezultatą. - galimybė žaismingai susipažinti su naujomis technologijomis - Interneto sistema (Vienoje vietoje sutelkta, susisteminta informacija apie robotikos varžybas) - vieninga reitingavimo, vertinimo sistema (jaunųjų mokslininkų lygos narys/ reitingas...) Analogiškų, konkuruojančių produktų pvz.: LR olimpiados, FLL, RoboCup, WRO.

Problema

Pagrindinė šių laikų vaikų problema – motyvacijos trūkumas. Visko turime, ko besiekti? Arba galimybių pasiūlymų tiek daug, kad sunku išsirinkti? Kas paskatintų ieškoti, siekti, kurti? Naujos vaikų saviraiškos galimybės, šiuo metu augantis susidomėjimas technologijomis gali pakeisti mažai prasmingą laisvalaikį. Gal varžybos – raktas, kuris padėtų suburti bendruomenę, sudomintų informuotų ir motyvuotų?

Sprendimas

Paskatinta vaikų saviraiška – įdomi ir perspektyvi profesija – pažangi visuomenė. Siūlome studentams galimybę būti technologijų varžybų ciklo kūrėjais. Jūsų parengtas modelis bus taikomas šalies mastu, ir suteiks pagrindą ugdyti būsimą specialistų kartą - jaunuosius išradėjus, -juos motyvuoti ir padėti kryptingai tobulėti. Kartu analizuosime Lego education metodiką ir priemonių (LegoMindstorms robotų) pritaikymo galimybes Lietuvoje, idėjas realizuosime praktiškai ir turėsime galimybę matyti darbo rezultatus.

Tarptautinių reisų vilkiko vairuotojo „Info-centras“

Trumpai

Kursime IT sprendimų rinkinį planšetiniam kompiuteriui, kuris tolimųjų reisų vilkiko kabinoje tarnaus kaip centrinis įrenginys visoms kompiuterinėms ir ryšių funkcijoms.

Apie įmonę

Turime tikslą - sumažinti Europos transporto įmonių nuostolius, patiriamus dėl autoįvykių ir kitų incidentų.

Problema

Šiandien vilkiko vairuotojas savo kabinoje turi GPS įrenginį, mobilų telefoną, kartais - asmeninį nešiojamą kompiuterį, fotoaparata, video-registratorių ir pan. Tačiau ir šių įrenginių nepakanka, kad būtų patenkinti daugelis vairuotojo ir ypač jo darbdavio poreikių. Tuo tarpu planšetinis kompiuteris yra pajėgus savyje sutalpinti beveik viską: - GPS navigacija. - Dokumentų skanavimas ir siuntimas. - Komunikacija su darbdaviu – verslo valdymo sistemos, e-mail, SMS, Skype ... - Laisvų rankų telefono įranga. - Vilkiko ir priekabos būklės monitoringas – sujungus su borto kompiuteriu. - Video-registratorius. - Susidūrimų išvengimo technologijos. - Poilsio režimo kontrolė ir planavimas. - Incidentų fotografavimas, filmavimas. - Vairuotojo žinių testai ir mokymo medžiaga. - Vairuotojo poilsis ir pramogos.

Sprendimas

Tikslinė produkto rinka – Eurazijos regionas, klientai – tolimųjų reisų krovinių pervežimo įmonės. Vėliau galima plėtra ir į kitus regionus bei segmentus. Šiuo metu tokio produkto rinkoje dar nėra, nors sunku įsivaizduoti ateitį be jo. UAB „Claims Control“ turės pranašumą šioje rinkoje, nes turės kita produktą tam pačiam segmentui – žalų administravimo sistemą. Sistemoje kaupiamų įvykių duomenų pagrindu bus rengiami žalų prevencijos sprendimai, pateikiami vairuotojams per planšetinius kompiuterius.

e.bankas jaunimui

Trumpai

Žmonių įpročiai nuolat kinta dėl sparčiai besivystančių informacinių technologijų. Ar bankai spėja reaguoti į pokyčius? Ar jiems aktualu tai, kuo gyvena jaunimas? Ar jaunimas nepasigenda konkrečiai jam skirtų paslaugų? Ar bankai rūpinasi jaunimo finansiniu išprusimu? Kokia nauja paslauga galėtų užkariauti jaunuolių (18-25 m. tarpe) širdis ir protus? O galbūt dėmesio pakanka, tačiau jaunimui būtų priimtinesnė kitokia el. banko vartotojo sąsaja, kitokia prieiga (pvz. tik per išmaniuosius telefonus/planšetes), ar kitaip pozicionuojamos (ir įkainuojamos) paslaugos? Ar žaismingesnė išvaizda?

Apie įmonę

ETRONIKA – Baltijos šalyse pirmaujanti IT bendrovė, jungianti kūrybiškumą ir profesionalumą. Šis derinys padeda kurti išskirtinius elektroninės bankininkystės, mobilaus el. parašo ir mažmeninės prekybos sprendimus. Kompanija siekia, kad klientai gautų tik saugias ir efektyvias technologijas.

Problema

Šiuo metu rinkoje bankai siūlo atskiras programas jaunimui, pvz. ZOOM (tai „Swedbank“ jaunimo programa, kuri skatina moksleivių ir studentų kūrybiškumą, padeda ugdyti finansų valdymo ir investavimo įgūdžius ir, žinoma, suteikia progą pasinaudoti patraukliais programos pasiūlymais). Kitas pvz. – SEB bankas jaunimą bando sudominti ir klientus vilioti tinklalapio begalinisrokenrolas.lt pagalba. Kokio el. banko nori jaunimas? Ką pakeistumėte? Ką padarytumėte geriau? Ar gali asmeninių finansų planavimas ir valdymas el. banke būti toks pats paprastas ir intuityvus kaip nuotraukos įkėlimas socialiniame tinklalapyje? Ar gali el. bankas padėti jaunimui ugdyti finansų valdymo įgūdžius? Mes siūlome jums tapti kūrėjais ir išrasti el. banką iš naujo.

Sprendimas

Koks el. banko tinklalapis verstų jaunimą jame apsilankyti kasdien? Jaunimo finansinių poreikių ir el. banko naudojimo įpročių tyrimas padėtų atsakyti į šiuos klausimus. Tyrimas turėtų atskleisti kokio el. banko nori ir kokiomis finansinėmis paslaugomis naudojasi 15 – 25 metų amžiaus jaunimas BEI pasiūlyti galimus sprendimo variantus. Siekiamas rezultatas: Paslaugos, orientuotos į jaunimą, ugdančios finansinį mąstymą, koncepcija, maketas.

Informaciniai projektai

Motyvuojanti edukacinė sistema

Trumpai

Norime sukurti motyvuojančią edukacinę sistemą, skirtą smagiai registruoti ir apdovanoti už mokymosi pasiekimus!

Problema

Kaip pamatuoti bet kurio iš mūsų mokymosi ar tobulėjimo greitį? Kaip įvertinti žinias ir įgūdžius ne testais, o per praktines užduotis? Kaip pamatuojamai įvertinti „minkštąsias“, sunkiai apibrėžiamas kompetencijas – komunikabilumą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą, komandiškumą? Kaip išlaikyti susidomėjimą ir azartą mokantis?

Sprendimas

Siekiame sukurti tam tikrą sistemą, kurią naudojant pats mokymo(si) procesas būtų SMAGUS, TEISINGAI į(si)vertintas bei individualiai APDOVANOTAS. Jis leistų pasidžiaugti ir tarpiniais tobulėjimo pasiekimais, siekiant žinių ir mokantis visą gyvenimą. Sistemos vizija: ji turėtų sudaryti galimybes smagiai, interaktyviai, gal būt panaudojant mobilias technologijas, užfiksuoti – „padaryta“, įvertinant patį rezultatą (vidutiniškai, gerai, puikiai) ir matyti, lyginti tarpusavyje mokymosi pasiekimus. Pirmiausia planuojama pritaikyti šią sistemą naudojimui robotikos mokykloje - būrelyje, kur vaikai jos pagalba būtų skatinami siekti aukštesnio žinių ir įgūdžių laiptelio.



Teisinės informacijos žinių sistema, sukurta vartotojų kuriamo turinio pagrindu

Trumpai

Socialinės tinklaveikos sprendimus kursime ir taikysime teisės aktų portale.

Apie įmonę

Esame komanda, kurianti pridėtinę vertę teisininkams bei visiems teise besidomintiems. Siekiame pateikti savalaikę, kokybišką ir aktualią informaciją teisininkams profesionalams. Mes nuoširdžiai tikime, kad kokybė - tai ne atsitiktinumas. Todėl aktyviai bendradarbiaujame su privačiomis bei valstybės struktūromis, akademinė visuomene - visais suinteresuotais kokybiškos teisinės informacijos kūrimu.

Problema

Teisės portalo www.infolex.lt teisinių diskusijų forumas yra vienas žinomiausių ir populiariausių Lietuvoje. Per eilę metų jame susikaupė didelis kiekis informacijos teisine tematika. Pats diskusijų forumo formatas nebeatitinka šiandienų vartotojų informacijos paieškos įpročių ir bendravimo poreikių.

Sprendimas

Portale sukaupta teisinė informacija gali būti organizuota naujomis efektyvesnėmis priemonėmis, sukurtas patogus paieškos mechanizmas, įdiegti papildomi socialinės tinklaveikos funkcionalumai, diskusijų turinio aktuali informacija suintegruota su pirminiais teisinės informacijos šaltiniais: teismų praktika ir teisės aktais.



IT kompetencijos įvertinimo-testavimo sistema

Trumpai

Kaip išsiaiškinti potencialaus kursų lankytojo žinių lygį ir parinkti jam tinkamą mokymo programą? Projektu siekiame sukurti interaktyvią simuliacinę testavimo sistemą IT kompetencijų nustatymui. Sistemos pagalba išsiaiškinus ir įvertinus kliento žinių lygį ir poreikius, galima įvertinti kokio lygio kursus rekomenduoti rinktis ir pagal tai suformuoti mokymo grupes.

Apie įmonę

VšĮ Informacijos technologijų mokymo centras turi daugiau nei dešimties metų darbo patirtį IT mokymų ir konsultavimo srityje siūlo profesionalius mokymus specialistams ir pradedantiesiems. Paskaitas veda sertifikuoti savo srities dėstytojai, turintys ilgametę praktinio darbo patirtį, aukštųjų mokyklų dėstytojai.

Problema

Kompiuterinių kursų klausytojų testavimas, prieš pasirenkant mokymus, nustatant jų vienos ar kitos programos (pvz., MS Excel, Photoshop) kompetencijų lygį. Poreikis – suformuoti atitinkamo lygio mokymo grupes: pradedančiųjų, pažengusiųjų. Poreikį parodysime praktiniu pavyzdžiu: įmonė pirko kursus 100-ui darbuotojų. Grupės buvo suformuotos ne pagal žinių bagažą. Vadinasi, kiekvienoje grupėje buvo ir pradedančiųjų, ir pažengusiųjų klausytojų. Tokiu atveju nukentėjo dėstyto kokybė, nes vienu metu dėstytojui reikėjo aiškinti ir pradmenis, ir sudėtingas programos funkcijas bei aiškinti skirtingų lygių užduotis.

Sprendimas

Suformavus vienodo ar labai panašaus lygio klausytojų grupes, būtų pasiektas žymiai didesnis mokymo efektyvumas.



Kompiuterinis žaidimas planšetiniams kompiuteriams

Trumpai

Siekiame sukurti papildytos realybės žaidimą "Augink drakoną"!

Apie įmonę

UAB „LearnKey“ interaktyvias paslaugas teikianti įmonė, užsiimanti edukacinių filmų, elektroninių mokymų, mokomųjų žaidimų, dizaino, 2D ir 3D animacijų kūrimu, filmavimu. Taip pat teikiame garsinimo paslaugas įvairiomis kalbomis. Nuo 2013 metų pradėjome diegti LearnCast sistemą darbuotojų mokymams, kvalifikacijos kėlimui ir valdymui.

Problema

Papildyta realybė (Augmented reality) yra tik pradinėje stadijoje, rinka dar neperpildyta ir tokie žaidimai tik atsiranda. Žaidimo išskirtinumas – galimybė bendrauti veikėjams daugelio žaidėjų režime, rungtis.

Sprendimas

Panaudojant papildytos realybės galimybes siekiame sukurti žaidimą, kuriame būtų galima auginti savo drakoną, o kelių žaidėjų drakonai papildytos realybės pagalba galėtų bendrauti tarpusavyje (pvz. ant stalo). Jie augtų stiprėtų, galėtų būti mokomi įvairių triukų ir galėtų tarpusavyje rungtis (kovoti). Tikslinė rinka, klientas – vaikai ir paaugliai turintys išmaniuosius telefonus bei planšetinius kompiuterius. Gali būti platinama per Google store, Apple store ir pan sistemas visame Pasaulyje. Galutini produktas projekte – „proof of concept“