

## 2013 m. pavasario sezonas



Skiepy patarėjas

**agmis**  
innovative IT solutions

Mobilus interaktyvus  
muziejaus gidas

 datafon

Callmenot



Devices

Wireless sound

**edu**<sup>2</sup>

Garsinis žaisliukas  
Tingu lingu

 esperonus

Tinklinio ir tinklininkų  
portalas

**GAMINU. EU**

Ultravioletinis 3D  
Blind person navigation  
tool-2

**hnit•baltic**

Virtualus kelionių gidas  
visur ir visada



Fotopatarėjas

**ROBOTIKOS**  
MOKYKLĀ

Magišiausia knyga  
pasulyje



Sanoma accelerator

**SNAIGĖ**

Lietuviškų šaldytuvų  
išskirtinumas



Mobilieji mokėjimai



## Skiepų patarėjas

### Trumpai

Kokliušas, difterija, hepatitas B, tymai, raudoniukė, tuberkuliozė ir daugybė kitų ligų, nuo kurių skiepijami žmonės nuo pat gimimo. Ar žinai, kur kaupiama tavo skiepų istorija?

### Apie įmonę

App Camp yra Lietuvos mobiliųjų aplikacijų gamybos ir jų leidybos įmonė, rengianti kasmetinį App Camp renginį. Įmonė suteiks konsultacijas mobiliųjų aplikacijų kūrimo klausimais ir visapusišką pagalbą įvedant programėlę į rinką.

### Problema

Laisvė pasirinkti gydymo įstaigą sukelia papildomų nepatogumų greitai gauti su sveikata susijusią informaciją. Kaip galimas pavyzdys - informacija apie tavo skiepus, kuriais esi skiepytas dar būdamas kūdikiu. Visa tai yra rašoma į skiepų pasą, ar turi tokį? O norėdamas apsisaugoti nuo infekcinių ligų ar skiepijasi papildomai? Jeigu taip, tai turi žinoti, kad efektyviam vakcinės veikimui skiepyjimasi reikia planuoti iš anksto ir griežtai laikytis nustatyto kelių etapų grafiko. Šiuo metu visi skiepų įrašai daromi į popierines laikmenas, kurios saugomos sveikatos priežiūros įstaigose arba šių įtaigų archyvuose. Paprastai žmogui, norinčiam sužinoti šią informaciją, reikia duoti specialią užklausą šeimos gydytojui, pralaukti tam tikrą laiką iki informacijos suteikimo.

### Sprendimas

Norėtume asmeninių skiepų įrašų istoriją padaryti lanksčią ir lengvai prieinamą. Skiepų patarėjas galėtų būti realizuotas kaip mobili programėlė asmeniniame telefone, galbūt tai padėtų gyventojams ugdyti įprotį rūpintis sveikata nuolatos ir iš anksto, o ne kai liga jau įsibėgėjusi. Idėjos įgyvendinimui kviečiami IT, dizaino, verslo vadybos, medicinos studentai.

## Mobilus interaktyvus muziejaus gidas

### Trumpai

Ar nors kartą pagalvojote, kaip būtų smagu bevaikščiojant botanikos sode skenuoti medžių pavadinimus ir pasiskaityti apie augalo kilmę, ypatybes, prisitaikymą prie vietinių gamtinių sąlygų, ar netgi jo įsigijimo galimybes, kainą ir priežiūros sąlygas? Mūsų idėja – sukurti universalią interaktyvių gidų platformą, skirtą turizmo objektams ir veikiančią lankytojų atsineštuose išmaniuosiuose įrenginiuose.

### Apie įmonę

UAB "Agmis" - 2007 m. patyrusių IT profesionalų komandos įkurta įmonė. "Agmis" vadovai turi daugiau nei 15 metų patirties tarptautiniuose programinės įrangos kūrimo projektuose bei produktų kūrimo. Studentų komandai "Agmis" suteiks technologinį ir rinkos kontekstą, galimybę taikyti ir adaptuoti jau sukurtus sprendimus.

### Problema

Šiuo metu išmanieji gidai dar yra mažai naudojami. Išmanieji įrenginiai, turėdami vietos nustatymo, audio ir video medžiagos perteikimo funkcijas yra daugeliu atžvilgių pranašesni už šiuo metu naudojamus „automatizuotų gidų“ sistemas. Tikėtina, kad muziejai nesugeba įsisavinti mobiliųjų paslaugų teikiamos vertės, nes nesupranta reikalingos infrastruktūros, jiems neaiškūs reikalingi ištekčiai ir jie nemoka užsidirbti iš tokio tipo paslaugų. Išmaniųjų gidų privalumų yra ne vienas: muziejams nebereikia nuomoti, pakrauti, prižiūrėti ir turėti specializuotos įrangos, nes ją su savimi atsineša kiekvienas lankytojas; lankytojui taip pat maloniau naudotis savo įrenginiu, savo ausinėmis ir pan.; esant dideliems lankytojų srautams, interaktyvių ekranų pasiekiamumas taip pat būna ribotas - prie jų susidaro eilės, žmonės nori peržiūrėti skirtingą turinį, naudotis skirtingomis kalbomis ir pan.; o paplitę išmanieji įrenginiai suteikia visiškai naujas informacijos pateikimo galimybes, kurių standartinė turizmo objektuose naudojama įranga neturi, pavyzdžiui: rodyti informaciją vartotojui pagal jo buvimo vietą, atpažinti objektus ir kt.

### Sprendimas

Manome, kad muziejų ir lankytojų situaciją galėtų pagerinti universali įvairiems objektams tinkama interaktyvių gidų sistema. Tam ieškome studentų komandos, kuri išanalizuotų muziejų bei lankytojų poreikius, panaudojant esamas mobiliųjų ir interneto technologijų galimybes, nustatytų svarbiausias funkcijas bei savybes, ir sukurtų "debesyje" veikiančios universalios interaktyvių gidų sistemos demo. Sistemoje galėtų būti numatyta, kaip muziejai įkelia informaciją, jos perdavimas į mobilius įrenginius ir atvaizdavimas. Sistemos aprašymas be viso kito galėtų aprašyti tokius sprendimus: infrastruktūrą muziejams, kuri apima tiek aparatūrą, tiek programinę įrangą, turinio valdymo ir jo autorinių teisių apsaugos aspektus, muziejų darbuotojų įsitraukimą į projektą ir motyvaciją, tikslinę rinką, rinkodaros priemones.

## Callmenot

### Trumpai

„Callmenot“ idėja - padėti žmonėms lengvai susipažinti gatvėje. Šio sprendimo tikslas yra besivaržantiems žmonėms suteikti galimybę drąsiau užkalbinti patinkantį asmenį gatvėje ir sumažinti nusivylimo dėl galimo neigiamo atsakymo tikimybę.

### Apie įmonę

Įmonė komandai suteiks konsultacijas IT ir verslo vystymo klausimais.

### Problema

Pagrindinė problema yra mažėjantis realus žmonių bendravimas, kurį vis dažniau pakeičia interaktyvi komunikacija. Žmonės, užuot susitikę ir pabendraavę ar bent pasikalbėję telefonu, rašo elektroninius laiškus, sms žinutes arba bendrauja interneto svetainėse. Šis bendravimo būdas žmonėms patrauklus, nes apie save jie gali pasakoti, ką nori, dėl be tiesioginio kontakto jie jaučiasi saugesni. Deja, tokių įpročių ugdymas iššaukia žmonių susvetimėjimą realiame gyvenime - atsiranda tokios baimės, kaip susipažinimo, užkalbinimo, neigiamo atsakymo ir pan., ypač ieškant draugės ar draugo. Atsiradę bendravimo barjerai labai apriboja žmogaus galimybes užmegzti pažintį.

### Sprendimas

Sprendimas turėtų padėti matyti mobiliame įrenginyje, kiek norinčių susipažinti asmenų yra vienoje ar kitoje vietoje, ar galima šiuo metu užkalbinti dominantį asmenį, ir padėti tai padaryti. Komandoje reikalingi: psichologas, dizaineris, programuotojas, verslo vadybos, rinkodaros studentai.



## Devices

### Wireless sound

#### Trumpai

Mūsų sukurtas CARAMBOLA bevielio tinklo modulis gali būti įvairiai pritaikomas. Viena iš įdomių sričių – belaidis garso perdavimas.

#### Apie įmonę

UAB "8devices" yra kompanija, sukūrusi bevielio tinklo modulį CARAMBOLA, kurį mūsų klientai naudoja įvairiems taikymams.

Daugiau informacijos: [http://8devices.com/wiki\\_carambola/doku.php/carambola](http://8devices.com/wiki_carambola/doku.php/carambola)

#### Problema

Modernizuodami namų sistemas stengiamės naudotis išmaniais ir nepriklausomais įrenginiais. Tipiškai muzika perduodama iš grotuvo į kolonėlę laidais, kas yra nepatogu.

#### Sprendimas

Norėtume padėti komandai sukurti belaidę sistemą, kuri leistų muziką perduoti per WiFi, išvengiant laidų. Siūloma prisijungti 3-4 studentams iš IT, elektronikos, mechanikos ir vadybos sričių. Įmonė studentams suteikia: technines konsultacijas, CARAMBOLA modulį, kitus elektronikos komponentus. Sėkmingo projekto atveju studentai turės galimybę kurti įmonę ir toliau vystyti verslą šioje srityje.

## Garsinis žaisliukas Tingu lingu



### Trumpai

Įkvėpk gyvybės žaisliukui Tingu-lingu!

### Apie įmonę

"Innospark" turi ilgametę patirtį vaikų lavinimo psichologijoje ir specializuojasi edukacinių kūrybiškumą ir vaizduotę lavinančių žaislų kūrime jaunesnio amžiaus vaikams, juose apgalvotai naudojant technologijas. Plačiau: <http://www.edu2.lt/> Technologinėms konsultacijoms teikti "Innospark" bendradarbiauja su UAB "Gaminu" (3D spausdintuvų ir robotikos ekspertai). "Innospark" turi bendradarbiavimo sutartį su VDA, kuriai priklauso intelektinės nuosavybės turtinės teisės.

### Problema

Vaikai mokosi ir auga žaisdami. Vilniaus dailės akademijos absolventė sukūrė unikalios formos lavinamąjį žaisliuką, kuris puikiai atitinka šiuo metu vyraujančią žaislų tendenciją - skatinti vaikų vaizduotę, kūrybiškumą ir priežasties-pasekmės dėsnio suvokimą, savybes kurios ateityje lems labai daug. Jas galime ugdyti naudojant tokias interaktyvias priemones kaip Tingu lingu jau patiems mažiausiems, kuriems žaisliukas padėtų pažinti aplinką ir lavinti įgūdžius. Tingu lingu – vaizduotę lavinantis apvalių formų žaisliukas, kuris vaikams sukelia teigiamas asociacijas, tačiau šios formos neperša jokio konkretaus personažo. Tingu lingu gali linguoti, tėvams primindamas populiarių jų vaikystės žaislą. Tačiau Tingu lingu nemoka bendrauti, t.y. negali į vaiko veiksmą (jei fiziškai nėra pajudintas) reaguoti.

## Tinklinio ir tinklininkų portalas

### Trumpai

Mylėkime ir palaikykime Tinklinį! Projektu siekiame sukurti fanų klubą-socialinį tinklą tinklinio sportui internete, kuriame žaidėjai, komandos, treneriai, parduotuvės ir renginių organizatoriai galės organizuoti renginius, skelbti nuotraukas, komentarus, varžybų rezultatus ir t.t.

### Apie įmonę

Mūsų bendrovė specializuojasi informacinių verslo valdymo sistemų projektavime, jų kūrimo bei diegime. Taip pat atliekame kliento poreikio informacinių technologijų įdiegimui analizę, įvertiname esamą situaciją įmonėje bei pateikiame rekomendacijas dėl esamo vadybinio proceso įmonėje gerinimo pasitelkiant informacines technologijas.

### Problema

Šiuo metu nėra tinklinio portalo, kuris apjungtų šio žaidimo mėgėjus, todėl jiems tenka naudotis atsitiktinėmis priemonėmis internete organizuojant renginius ir dalinantis informacija bei įspūdžiais.

### Sprendimas

Norime išsiaiškinti, kas galėtų būti aktyvūs tokios interneto paslaugos naudotojai, kokios apimtys yra rinka ir kokie jos poreikiai, koks verslo modelis galėtų būti sėkmingas, numatome sukurti portalo struktūrą, dizainą ir suprogramuoti (pvz. naudojant Plone karkasą). Komandoje laukiame verslo vadybos ir administravimo, rinkodaros-viešųjų ryšių, web dizaino kūrimo, programinės įrangos kūrimo įgūdžius siekiančių lavinti ir pritaikyti studentų!

## Ultravioletinis 3D

### Trumpai

Namuose jau turime 3D televizorius. Jau veikia 3D spausdintuvai. Pasaulyje sukurti ir DLP 3D projektoriai, o juos panaudojant 3D spausdintuvuose, iš šviesai jautraus polimero tiksliau ir greičiau nei plastiko liejimo būdu spausdinami trimačiai objektai. Siekiame iš standartinių komponentų sumontuoti pirmą Lietuvoje nebrangų ultravioletinių spindulių principu veikiančią DLP 3D spausdintuvą, kuris pakeis mūsų pramonę ir buitį. Prisidėkite prie mūsų ir jūs!

### Apie įmonę

UAB "Gaminu" jauna ir ambicinga kompanija. Mes tikime, kad robotinės sistemos turės ypač didelę reikšmę siekiant padaryti mūsų kasdienį gyvenimą lengvesnį ir saugesnį. Esame įsitikinę, kad robotika gali būti draugiška ir įdomi, ji gali būti naudojama švietime bei kitose kasdieninio gyvenimo srityse. UAB "Gaminu" studentams suteiks technologines konsultacijas 3D spausdintuvų surinkimo, derinimo ir veikimo klausimais, aprūpins komponentais.

### Problema

Pasaulyje 3D spausdintuvai jau nebe naujovė, o jų kaina lemia atspausdinto objekto tikslumą. Paprasčiausias 3D spausdintuvas kainuoja 1-2 tūkst. litų, tuo tarpu pramoniniai, sudėtingi ir ypač tikslų matmenų objektus galintys atspausdinti produktai kainuoja virš 1 mln. Lt. Be kainos, spausdintuvai skiriasi ir veikimo principu. Lietuvoje populiarūs "plastikiniai" 3D spausdintuvai gaminio kokybe nusileidžia projektoriniams šviesos DLP 3D spausdintuvams. Iki šiol šių spausdintuvų plėtrą stabdžiusi itin brangi fotopolimerinė medžiaga (skystis, kietėjantis nuo ultravioletinių spindulių) vis sparčiau pinga. Būdami paprasti technologiškai ir kurdami objektus iš beveik nematomų sluoksnių, jie leidžia iš skaitmeninio brėžinio lengvai ir greitai gauti ypač tikslius objektus. Tokie spausdintuvai, kurie jau graibstomi iš prekystalių užsienyje dėl savo tikslumo, Lietuvoje būtų dar per brangūs. Tačiau jei įvaldysime naują technologiją, galime mūsų dizaineriams ir mikropramonei, mokykloms, o gal ir meistraujantiems namuose pasiūlyti puikią lietuvišką alternatyvą!

### Sprendimas

Studentų komanda, kartu su įmonės atstovu turėtų sukonstruoti ir išbandyti pirmą "lietuvišką" DLD 3D spausdintuvą. Kviečiame prisijungti elektronikos, pramoninio dizaino, chemijos bei rinkodaros (vadybos) krypties studentus



## Virtualus kelionių gidas visur ir visada

### Trumpai

Smagu kelionės metu turėti palydovą, kuriam gali užduoti klausimus ir pasitikslinti. Tuomet gali atsipalaiduoti, mėgautis įspūdziais, ir nesukti galvos dėl kelionėse nuolat išskylančių bei daugeliui keliančių nemažai streso "kaip?", "kur?", "kada?" ir "kodėl?". O dar smagiau, kai tas palydovas visur ir visada su tavimi.

### Apie įmonę

UAB „Hnit-Baltic“ yra viena didžiausių ir labiausiai patyrusių geografinių informacinių sistemų (GIS) programinės įrangos bei jos pagrindu veikiančių sprendimų kūrėjų Rytų ir Vidurio Europoje. Idėją įgyvendinančiai komandai įmonė suteiks GIS programavimo priemones (ArcGIS for Developers). Į šių priemonių paketą įeina įvairioms platformoms skirti žemėlapių API, SDK, be to, komanda turės galimybę naudotis ir Maps.lt bei ArcGIS Online žemėlapių resursais.

### Problema

Realaus gido paslaugomis dažniausiai gali pasinaudoti tik su kelionių agentūromis keliaujantys poilsiautojai. Keliaujantys savarankiškai internete gali rasti daugybę įdomios ir naudingos informacijos apie lankytinus objektus ir tokiu būdu pasiruošti kelionei. Tačiau informacijos pateikiama labai daug, ji būna labai išbarstyta. Dažnai informacija internete pateikiama pasyvia forma - ją reikia atsispausdinti ir pan., kas sukelia papildomų nepatogumų tiek ruošiantis, tiek keliaujant.

### Sprendimas

Siūlomos idėjos tikslas sukurti virtualų kelionės gidą, pateikiantį kelionės informaciją ir nuorodas keliautojui tokia forma, kad informacija visada būtų „po ranka“. Kadangi skaitmeninis žemėlapis ir modernios navigavimo priemonės jau tampa neatsiejama kelionių dalimi, virtualiam gidui sukurti siūloma pasitelkti įvairius GIS funkcionalumus: vietos ar maršrutų paiešką, kompasą, GPS alokaciją, Geo triggerius, buferinių zonų nustatymą, pasiekiamumo zonų, erdvinio sukirtimo ir kt. Siūlome virtualaus gido sistemą realizuoti mobilioje aplinkoje. Idėjos išpildymui buriami IT, dizaino, verslo vadybos, rinkodaros sričių studentai.



## Foto patarėjas

### Trumpai

Sukurkime „Fotografo patarėją“ (toliau – FP) – išmanųjį fotografinių patarimų rinkinį, kuriuo kiekvienas foto mėgėjas gali pasinaudoti specifinėje situacijoje renkantis fotografavimo parametrus, lengviau, greičiau ir suprantamiau.

### Apie įmonę

„Naujoji komunikacija“ leidžia žurnalą „Foto“ ir virtualioje portalo erdvėje <http://www.efoto.lt/> vienija daugiau nei 24 000 fotomėgėjų, čia aktyviai talpinančių savo nuotraukas. Įmonė studentams perteiks sukauptą patirtį ir priemones studentų darbui ir idėjos įgyvendinimui. „Informacinių technologijų organizacija“ atsakingai ir profesionaliai kuria ir teikia novatoriškas informacinių technologijų paslaugas bei idėjas, įgyvendina unikalius technologinius sprendimus. Studentams įmonė suteiks konsultacijas ir galimybę padirbėti kartu su IT specialistais, bei pamatyti, kaip vyksta naujų produktų kūrimas įmonėje.

### Problema

Lietuvoje yra apie 50 000 aktyviai fotografuojančių mėgėjų. Kiekvienais metais Lietuvoje parduodama per 17 000 aukštesnės klasės veidrodinių ir sisteminių fotoaparatus, kurių pilnaverčiam naudojimui reikia specifinių žinių. Rinkoje esanti literatūra apie fotografavimą yra išsami, tačiau nekoncentruota. Dažnai vartotoją išgąsdina storos knygos ar ilgos, dažnai technine kalba parašytos ir į konkrečią situaciją neorientuotos fotoaparatus naudojimo instrukcijos.

### Sprendimas

Sukurti programėles išmaniesiems įrenginiams, kurios pateiktų trumpus ir informatyvius, pritaikytus konkrečiai situacijai patarimus ir kitą turinį aukštesnės klasės fotoaparatus turintiems foto mėgėjams. Prie idėjos įgyvendinimo yra kviečiami prisijungti fotografijos, IT, verslo, edukologijos/psichologijos ir grafinio dizaino studijų krypties studentai.

## Magiškiausia knyga pasaulyje

### Trumpai

Sukurk elektronikos ir programavimo mokymosi rinkinį paaugliams ir vyresniems! Sukonstruok knygą, kurią atvertus pradeda veikti įvairūs elektros prietaisai, pasakojamos netikėtos misijos, kupinos įtampos, azarto ir ... daugybė užkoduotų programavimo ir elektronikos pamokų!

### Apie įmonę

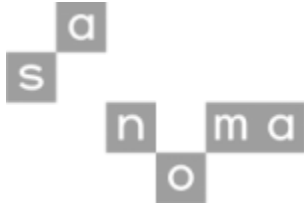
Sėkmingam idėjos išpildymui "Gaminu" ir "Robotikos mokykla" buria literatūros ir tautosakos (būtų puiku, jei atsilieptų besidomintys fantastine literatūra), elektronikos, dizaino (siekiančius išmokti tapyti planšete), paauglių psichologijos bei rinkodaros sričių studentus. Studentams bus suteikiama reikalinga įranga (jutikliai, mikrovaldikliai, programos) ir technologinės žinios produktui sukurti.

### Problema

Esančioje mokomojoje literatūroje programavimo teorija ir praktika pateikiama akademiškai, schematiškai ir nepatraukliai. Todėl mokiniai dažnai nesusidomi ir neįsitraukia į mokymosi procesą, nėra ugdomas jų kūrybiškas mąstymas.

### Sprendimas

Knyga realizuos neįtikėtinus scenarijus per skirtingų technologijų sintezę. Naudodamiesi sukurta knyga, mokiniai nejučia įtvirtins teorines mokslų žinias, įsisavins elektronikos ir programavimo principus.



## Sanoma accelerator

### The brief

The Commerce Accelerator is the third innovation Accelerator at Sanoma, a European Media & Learning company. We challenge 200 participants – half from within Sanoma, half Students – to come up with new ideas in the field of digital commerce. The participants will learn the latest in lean development and business model innovation by following sessions from top speakers. They will get to develop their ideas with the guidance of experts, and for the best, build it in an intensive, all-expenses-paid bootcamp in Amsterdam. All at the same time, the participants get to show their talent to the leaders of Sanoma, with the chance of getting recruited to turn their idea into a real business. And of course, have a lot of fun throughout the Accelerator.

### The background

Digital commerce (buying/selling/renting that happens online) is a key business area for Sanoma, whose portfolio includes leading price-comparison services (incl. Kieskeurig and Hintaseuranta.fi), online classifieds (Auto Trader, Oikotie) and marketplaces (Huuto.net). With services like Fashionchick, Sanoma helps consumers find products and drives business to online stores. Businesses in the domain can occupy many roles, from lead generation to actual shipping & customer service, but Sanoma is not actively looking to play a part in the fulfillment part. We are looking for new ways that the reach (audience) and trusted brands of Sanoma can play a role in the future of commerce.

### The problem

People turn to media to get inspiration and information for their purchasing decisions. This means there is a growing opportunity for media companies to take advantage of this role in commerce with new digital services. Areas like performance-based advertising, affiliate shopfronts or commerce linked to editorial content can be the new core businesses of media. At the same time advertising is changing, and media companies need to engage their audiences with ads that are relevant, beautiful and interactive. In the Accelerator, we are looking for product innovations: what types of new services can we create to facilitate commerce? What is the advertising of the future? We are aiming for disruptive and radical concepts, not incremental innovations.

## Lietuviškų šaldytuvų išskirtinumas

### Trumpai

Kokios asociacijos tau kyla išgirdus "lietuviškas šaldytuvus"? Kuo mūsų šalyje gaminamas produktas galėtų nustebinti pasaulį?

### Apie įmonę

AB "Snaigė" parduoda savo gaminius daugiau kaip 30-tyje Europos ir Azijos šalių. Gamybiniai pajėgumai - 550 000 vnt. šaldytuvų ir šaldiklių per metus, įmonėje dirba 650 darbuotojų. Idėjos įgyvendinimui įmonė komandai suteiks reikalingas konsultacijas ir galimybę padirbėti su šaldytuvų gamybos specialistais.

### Problema

AB "Snaigė" globaliu mastu yra labai mažas gamintojas, tačiau labai lankstus ir gebantis padaryti tai, ką didiesiems įgyvendinti būna labai sunku. Pavyzdžiui, "Snaigė" dažo šaldytuvus bet kuria RAL paletės spalva, gamina šaldytuvus su įvairiais lipdukais. Bendrovei sekasi būti nišine, tačiau ji negali konkuruoti nei kaina, nei prekinio ženklo jėga. Kaip galime išnaudoti savo "lietuviškus" privalumus konkuruodami ir rasdami savo klientą rinkoje?

### Sprendimas

Iššūkis studentų komandai yra pasiūlyti AB Snaigė sprendimus, kurie suteiktų šiai kompanijai "svorio" pasaulinėje rinkoje. Prie idėjos vystymo kiečiami jungtis verslo vadybos, rinkodaros, dizaino, IT, inžinerijos, aplinkosaugos sričių studentai.



## Mobilieji mokėjimai smulkiesiems verslininkams: patogiai, greitai ir saugiai

### Trumpai

Atsiskaitymai mobiliuoju telefonu populiarėja. Jų dėka pirkėjams nebereikia laukti padavėjos su čekiu, po to - su kortelių skaitytuvu ir grąža, nereikia eiti į eilę degalinėje užsipylus degalus, galima nusipirkti prekių parduotuvėje tiesiog „iš lentynos“, net nesustojant prie kasos. WoraPay kuriama mobiliųjų mokėjimų ekosistema jau veikia keliose maitinimo įstaigose, degalinių tinkle. Ar galima šį greitą, saugų ir patogų būdą priimti klientų atsiskaitymus už suteiktas prekes ir paslaugas pritaikyti mažų prekybos ir paslaugų įmonių veikloje? Kokie klientų segmentai perspektyviausi, ir ko jiems reikia - papildomų funkcijų, kitokio dizaino, ar tiesiog noro keistis?

### Apie įmonę

"WoraPay" yra greitai auganti jauna įmonė kurianti mobiliųjų mokėjimų ekosistemą, kuri sujungia banko ir mokėjimo įstaigų mobiliąsias pinigines su pardavėjais (jų kasomis). Naudojant šią ekosistemą jau galima atsiskaityti keliuose restoranuose bei degalinių tinkle. Įmonė komandai pateiks prieigą prie sistemos (API), kurios pagrindu galima sukurti produktą smulkiajam verslui priimti mobiliuosius mokėjimus, turint bet kokį įrenginį su interneto naršykle ir prijungtą prie interneto ryšio (kompiuteris, planšetė, mobilus telefonas ir pan.).

### Problema

Auga klientų poreikis atsiskaityti negrynaisiais pinigais - viena vertus, žmonės nešiojasi vis mažiau grynųjų, tačiau mokėdami jie tuo pačiu nori įsitikinti, kad sumokėti pinigai patenka į pardavėjo apskaitą, ir nuo jų sumokami mokesčiai. Verslo atstovai, nenorėdami prarasti pažangių klientų, jaučia poreikį modernizuoti atsiskaitymo būdus už suteiktas paslaugas ar prekes, ir tai tuo pačiu tampa jų konkurenciniu pranašumu. Tuo jau naudojasi stambieji verslininkai. Ar gali šia naujove pasinaudoti ir ją pritaikyti savo verslo poreikiams ir smulkusis verslas?

### Sprendimas

Komanda turėtų nustatyti kelis klientų segmentus, kur šis sprendimas turėtų didžiausią paklausą, ir jiems aktualias funkcijas, prioritetus, realizuoti kelias pagrindines funkcijas (prijungiant prie esamo WoraPay API) ir pasitikrinti, ar produktas atitinka klientų lūkesčius. Idėjos įgyvendinimui buriami dizaino, IT ir verslo vadybos studentai.

## 2013 m. rudens sezonas



Be multimedia student



My kid's world



iROBOLAB, iRobert



OptimalTaxes



Animuota „Demola Vilnius“ vizitinė kortelė



Devices

Smart house in practice



Blind person navigation tool



Bicycle drivers navigation app  
Indoor navigator



Maisto platforma  
(FoodLab Market)  
Zinukavalgau.lt  
introducing into market



Soundscape Investigator



Vehicle usage  
paperwork reduction  
with new mobile  
applications



Sales efficiency growing tool



Smart EV-2



MiFRenderFarm



## **My kid's world**

### **The brief**

Online albums for kindergarten to report kid artwork activities to parents.





## **iROBOLAB**

### **The brief**

Remote Lego robots applications testing service.



## **iRobert**

### **The brief**

A game for mobile and Lego robots and additional sensors.



## **OptimalTaxes**

### **The brief**

Business needs a tool to find the optimal taxation. As well as custom officers need a tool to get assistance if code declared with goods is optimal.

### **The background**

Bull software for customs.

### **The solution**

Bull software add-ons for optimal taxation calculations.

## **Animuota „Demola Vilnius“ vizitinė kortelė**

### **Trumpai**

Dar vienas įdomus iššūkis Tau - studente! Kviestume panaudoti savo turimas žinias kuriant „Demola Vilnius“ vizitinę kortelę.

### **Apie įmonę**

„Demola“ modelis Lietuvai yra nauja patirtis, kuri iš principo keičia požiūrį į nusistovėjusią universitetų ir įmonių bendradarbiavimo praktiką Suomijoje šis modelis akivaizdžiai pasiteisino, todėl siekiame, kad jis prigytų ir įsitvirtintų kaip standartas ir Lietuvoje.

### **Problema**

Problema su kuria susiduriame būdami Demola operatorius – kaip motyvuoti ir pritraukti studentus į „Demola“ projektus. Vasaros ir rudens „Demola“ sesijoje įmonių idėjų turėjome daugiau nei studentų, norinčių jas vystyti... Šiuo metu taikome tradicines viešinimo priemones per studentų naudojamus kanalus, tiesiogiai pristatome Demola universitetuose ir kolegijose, buriame „Demola“ ambasadorių – dėstytojų ratą.

### **Sprendimas**

Galvojame, kad į „Demola“ sklaidą reikia įtraukti ir pačius studentus. Kaip vieną iš viešinimo formų siūlome studentams sukurti animuotą pačių jų „pamatytą“, suprastą ir perteiktą „Demola Vilnius“ pristatymą- „Demola“ vizitinę kortelę. Kursime 2 min. trukmės įtaigų ir informatyvų animuotą filmuką, kuris galėtų tapti „Demolai“ web reklamos įrankiu, vizualios metaforos dėka (animacija, grafika), informacijos pateikimo būdu (scenarijus ir įgarsinimas) bei emociniu turiniu (animacijos veikėjai, spalvų deriniai) potencialaus studento dėmesio pritraukimui. Tokio pristatymo trukmė ribota, todėl informacija turėtų būti pateikiama aiškia forma, suprantama vienareikšmiškai, atspindėti auditorijos lūkesčius ir intencijas bei pačią auditoriją. Jis turėtų atsakyti į klausimus, kokią problemą „Demola“ sprendžia, kaip ji vyksta (Demola etapai), kokią naudą studentai gauna ir pakviesti studentus dalyvauti.



Devices

## Smart house in practice

### **The brief**

New Carambola embedded devices based smart house solutions



## Blind person navigation tool

### The brief

Creating a new toolset for blind people



## Bicycle drivers navigation app

### **The brief**

Mobile toolset for bicycle drivers navigation will be created.



## Indoor navigator

### The brief

Building indoor navigation toolset based on recognition, compass, atpažinimas, kompasas, pedometer, QR codes, WiFi spots etc.





## Maisto platforma (FoodLab Market)

### Trumpai

Daugelis yra susidūrę su situacija, kai turėdami tam tikrus savo mitybos poreikius, esame priversti tyrinėti mažomis raidelėmis surašytas maisto produktų sudėtis ant jų pakuočių. "ŽinauKąValgau" komanda DEMOLA projekte jau realizavo projekto idėją ir sukūrė sistemą kurios pagalba pirkėjai gali patys sukurti Lietuvoje parduodamų maisto produktų duomenų bazę.

### Apie įmonę

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

### Problema

Sukurta sistema buvo vykdyta kaip socialinis projektas, ir neturi aiškios segmentuotos rinkos, todėl iki šiol nėra plačiai naudojama. Nėra verslo modelio, negeneruoja pinigų srauto. Siekiame nustatyti, kokios vartotojų grupės turi didžiausią poreikį tokiai sistemai, ištirti rinką ir sukurti verslo modelį, tuo pačiu padidindami naudojimąsi ir vertę vartotojams.

### Sprendimas

Pasinaudojus programėle vartotojas gali nuskenuoti prekės brūkšninį kodą ir akimirksniu gauti visą informaciją apie savo mobiliojo įrenginio ekrane. Tai ypač pravartu žmonėms su silpnesniu regėjimu bei tiems kas rūpinasi savo sveikata ar tiesiog nori žinoti ką valgo. Pasinaudojęs programėle ar tinklapiu, vartotojas greitai ir patogiai gali sužinoti ingredientų poveikį organizmui, reakciją ir poveikį naudojant su maisto priedais. Lietuvos rinkoje egzistuoja keli panašūs projektai: [www.sveikasvaikas.lt](http://www.sveikasvaikas.lt) - savo duomenų bazėje turintis apie 3000 produktų, tarp jų daugelis turi bar kodą. Projektas nėra tobulinamas, mob. versijos nėra. [www.maistogidas.lt](http://www.maistogidas.lt) - duomenų bazėje turi apie 1000 Lietuvoje pagamintų maisto produktų. Barkodai nepateikiami. Vartotojai gali tik vertinti produktus, tačiau negali jų įtraukti. Programėlės ar mob. versijos nėra. [www.gaspadine.lt/produktai](http://www.gaspadine.lt/produktai) - duomenų bazėje turi apie 500 produktų. Duomenų bazė nėra atnaujinama. Barkodai nepateikiami. Yra produktų filtras (su konservantais ir be konservantų). Programėlės ar mob. versijos nėra. Kaip matome, rinkoje nėra nei vieno rimto konkurento, kuris būtų intensyviai plėtojamas ar būtų praktiškai panaudojamas vartotojų apsipirkinėjant. Neatmetama galimybė su šiais projektais bendradarbiauti produktų duomenų bazių klausimu. Galimi komercinimo būdai: Integruota reklama tinklapyje bei programėlėse; Vardinis sprendimas vienam iš prekybos tinklų; Sprendimo pardavimas kitų šalių prekybos tinklams.



## **Zinaukavalgau.lt introducing into market**

### **The brief**

Introduction of new Demola Vilnius Fall 2012 created service for mobile + web based food products information to the market.

## Soundscape Investigator

### The brief

Have you ever faced a situation, when the music or sound is inadequate? too loud, or poor acoustics, when you cannot hear your mate, or hear sounds you shouldn't, and cannot understand what is wrong?

### The background

Kaunas University of Technology – the largest technical university in Lithuania. Known for its linkages with business, leadership in scientific research, flexible interdisciplinary study programmes and unforgettable study experience, KTU is fast forwarding to becoming an internationally acknowledged institution of higher education.

### The problem

In each room acoustic environment is different. We are looking for a solution which being aware of what acoustic conditions are available in order to choose the best sound solutions to have best results, e.g. in a living room - very audible, in a bedroom - silence.

### The solution

Since people are more visually oriented, so when we create an environment there is more attention to the visual appearance, but to a much lesser extent the audio. Sound condition analysis helps taking decisions in planning & design. Sound is not only about loudness, but also about range of frequencies. The team will have to determine 3 dimensions: -Users ? (professional design, home self-design ...) - Context? (Home, bar or restaurant, any public place) - Sound environment factors? (as many as possible) Possible use cases: 1. Where to put audio (speakers) in the living room? For example, a person enters a room, points a smartphone at objects in a room, gets a graph and suggestions. Where to place the speakers? Where do people sit in the room to get the best audio environment? 2. How to design your bedroom based on sound in the environment (and Feng-sui :) ) ?



## **Mobile vehicle usage reporting tool**

### **The brief**

Vehicle usage paperwork reduction with new mobile applications

## **E-content selling platform**

### **The brief**

Hi quality multimedia content selling and delivering platform for various end user devices.



## **Sales efficiency growing tool**

### **The brief**

Building sales efficiency growing toolset for small and medium companies



## Smart EV-2



### **The brief**

One seat city cheap electric dream car is going to be built during Spring season.

### **The background**

DEMOLA Vilnius Autumn 2012 Smart EV project.



## MiFRenderFarm

### The brief

Lets use supercomputer for super tasks.

### The background

Faculty has a supercomputer with 1920 processor cores, 3,6 TB of RAM, 620 TB data storage.

### The problem

Rendering tasks require high computing capacities. Companies nor students can afford to aquire capacities needed for short projects or ad hoc tasks.

### The solution

Organize supercomputer based render farm for education and experimental development. Students: architects, animators, IT Pros together with Vilnius University Faculty of Mathematics and Informatics will create services for various rendering tasks using software packages: 3DS Max, Sketchup, Solidworks etc. and will test services with target groups of customers: creative architects, engineers, animators from experimental development organizations and universities.

