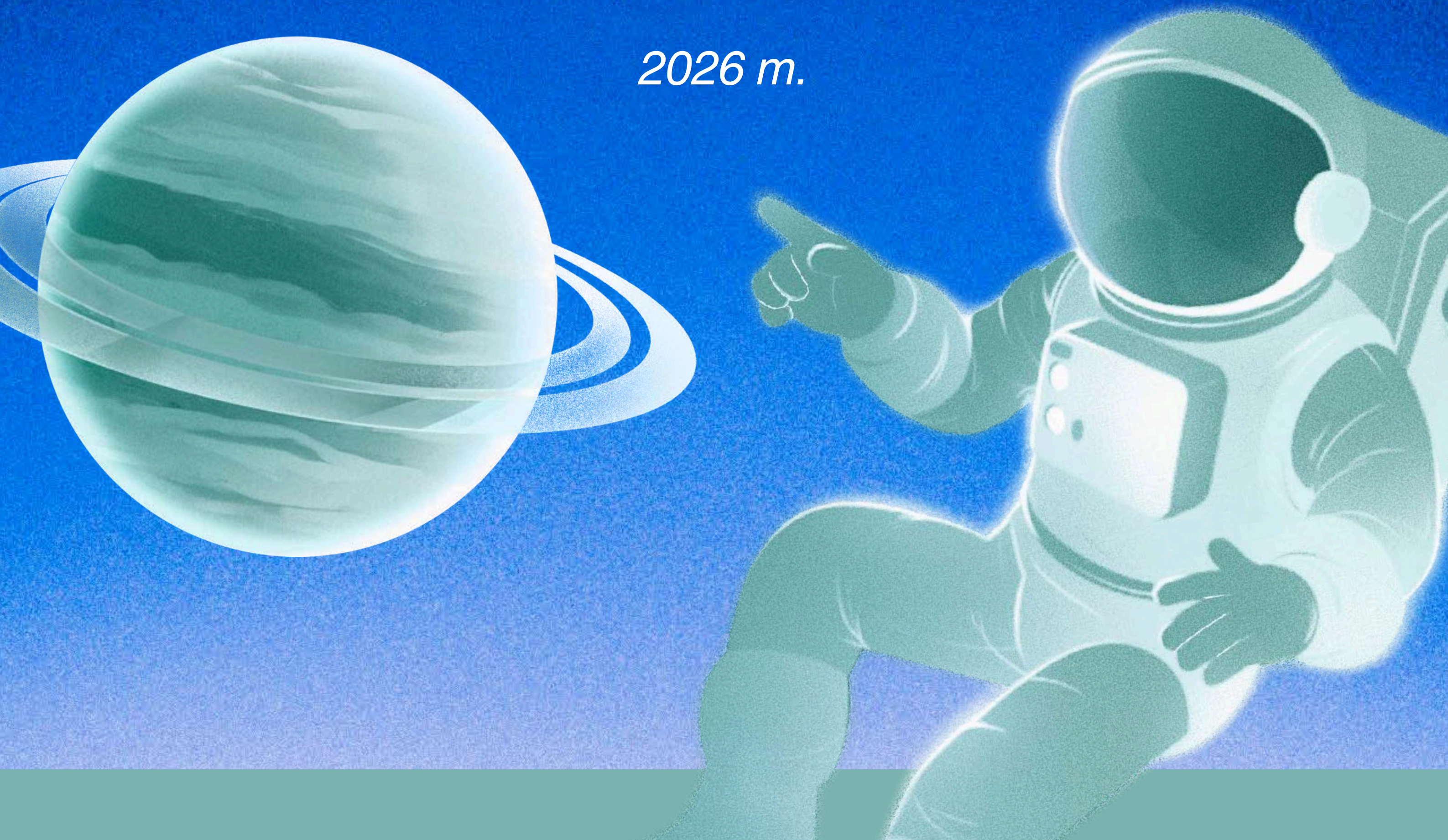


PRE- AKCELERATORIAUS GIDAS

*Intensyvi dviejų mėnesių programa studentams,
kur idėjos virsta pirmaisiais startuoliais*

2026 m.



STUDENTŲ IDĖJOS

01

Mobilioji programėlė „MUSEO“



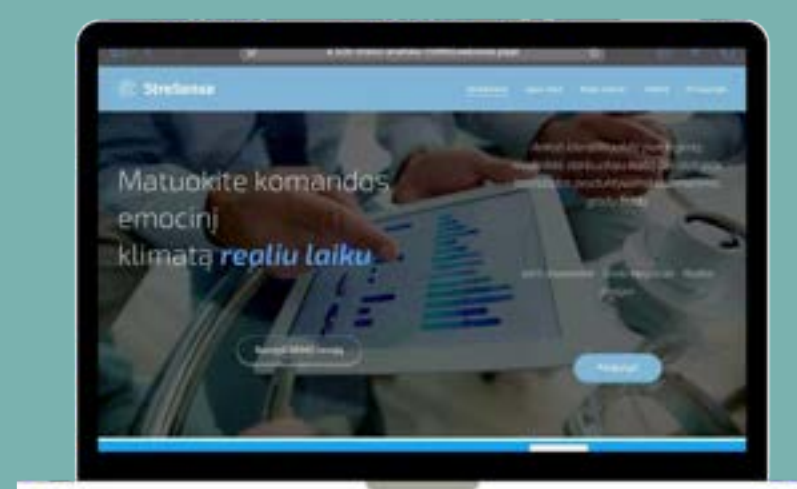
02

Spalvų matavimo prietaisas „SHADEX“



03

Prevencijos sistema „StreSense“



04

Daugkartinė tretinė logistikos pakuotė, „LOGBAG“



05

Interaktyvi finansinio raštingumo ugdymo priemonė „Finansų kelias“



06

Internetinė svėtainė „Keliau kaip vietinis“



07

Išmani sistema „TutorProxy - By Tutors, For Tutors“



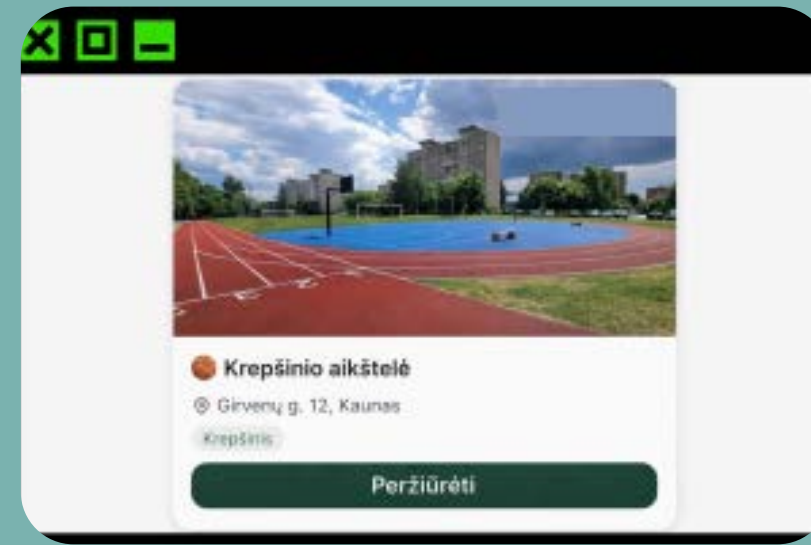
08

Prekės ženklas „Black Bat Flower“

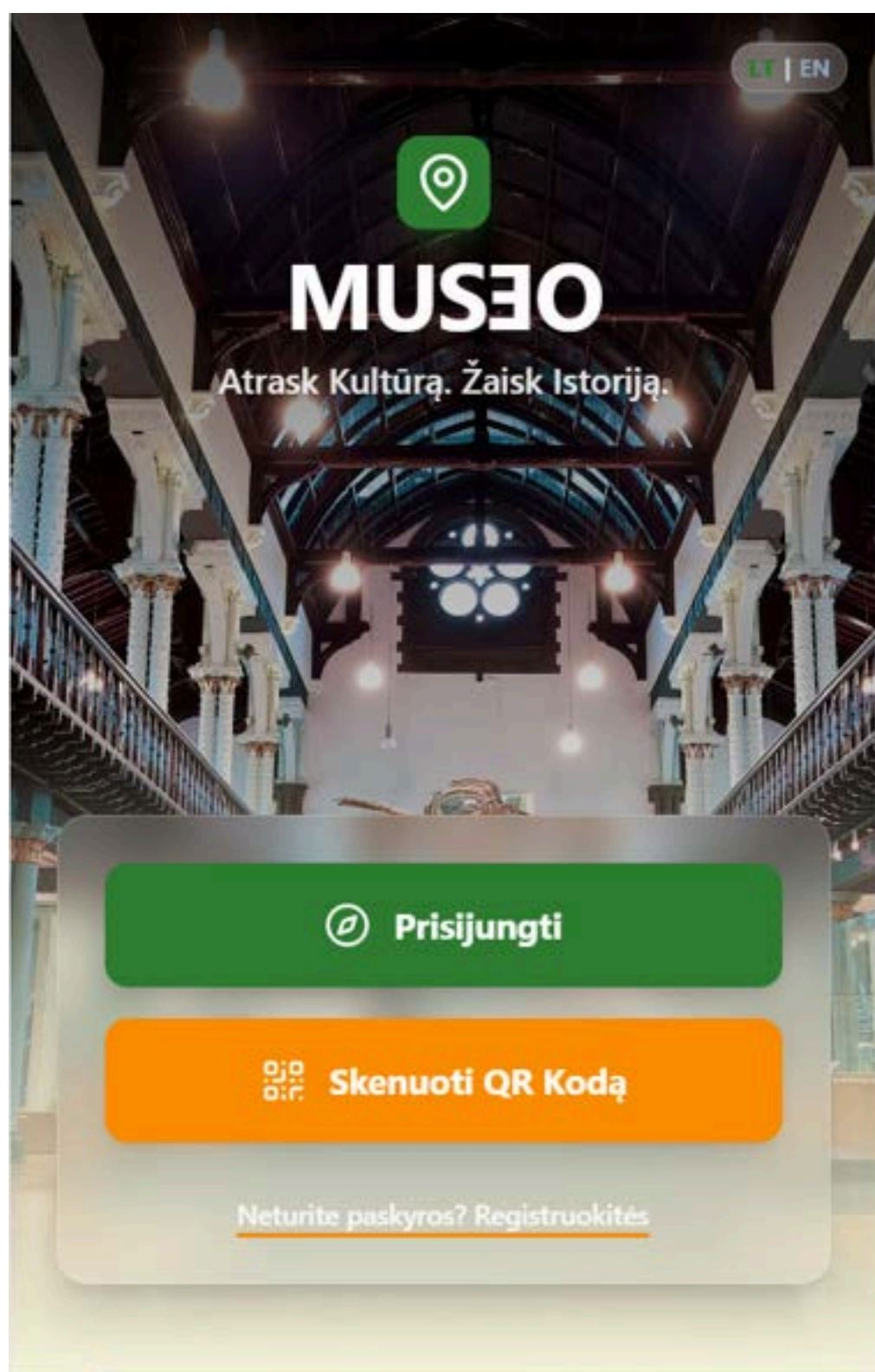


09

Mobilioji sporto programėlė „Winero“



01 MOBILIOJI PROGRAMĖLĖ „MUSEO“



Kas jei muziejai pagaliau taptų įdomūs?

„MUSEO“ tai modernus skaitmeninis muziejų gidas, kuris vienoje platformoje sujungia informacijos pateikimą, navigaciją ir interaktyvią patirtį. Programėlės tikslas yra transformuoti tradicinį muziejų lankymą iš pasyvaus stebėjimo į aktyvų, įtraukiantį ir motyvuojantį procesą.

Vartotojas programėlėje randa interaktyvų Lietuvos žemėlapį su pažymėtais muziejais, gali juos filtruoti pagal kategorijas, temas ar regionus, taip pat peržiūrėti kiekvieno muziejaus aprašymą, lankymo kainą bei siūlomų misijų temas ir sudėtingumą. Vietoj spėliojimo, kur eiti ir ką veikti, vartotojas iš anksto žino, ko tikėtis.

Kam ši programėlė skirta?

Programėlė orientuota į jaunus žmones, ypač 18–25 metų auditoriją ir moksleivius, kuriems muziejai atrodo nuobodūs, neaiškūs arba tiesiog neverti laiko. Taip pat ji skirta tiems, kurie nori pažinti Lietuvą, jos kultūrą ir istoriją, tačiau ieško įdomesnio, aktyvesnio būdo tai padaryti. „MUSEO“ siekia pakeisti požiūrį į muziejus, paversdama juos ne tik informacijos šaltiniu, bet ir patirtimi.

Kaip atrodytų muziejus, jei jis būtų žaidimas?

Kiekvienas muziejus tampa misija. Vartotojas vedamas aiškiu maršrutu per svarbiausius eksponatus ir kiekviename taške susiduria su užduotimis. Tai klausimai ar nedideli iššūkiai, kurie verčia ne tik žiūrėti, bet ir galvoti. Teisingi atsakymai leidžia rinkti taškus, kaupti galias ir įrankius.

Kuo daugiau supranti – tuo stipresnis tampa.



Ką išsineši iš kiekvieno muziejaus?

Svarbi programėlės dalis yra kolekcionavimo sistema, kuri sukuria ilgalaikę motyvaciją. Už kiekvieną įveiktą muziejaus misiją vartotojas gauna unikalų to muziejaus žetoną. Šie žetonai kaupiami interaktyvioje „muziejininko knygoje“, kuri veikia kaip asmeninė progresijos ir pasiekimų erdvė.

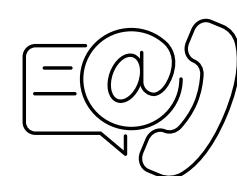
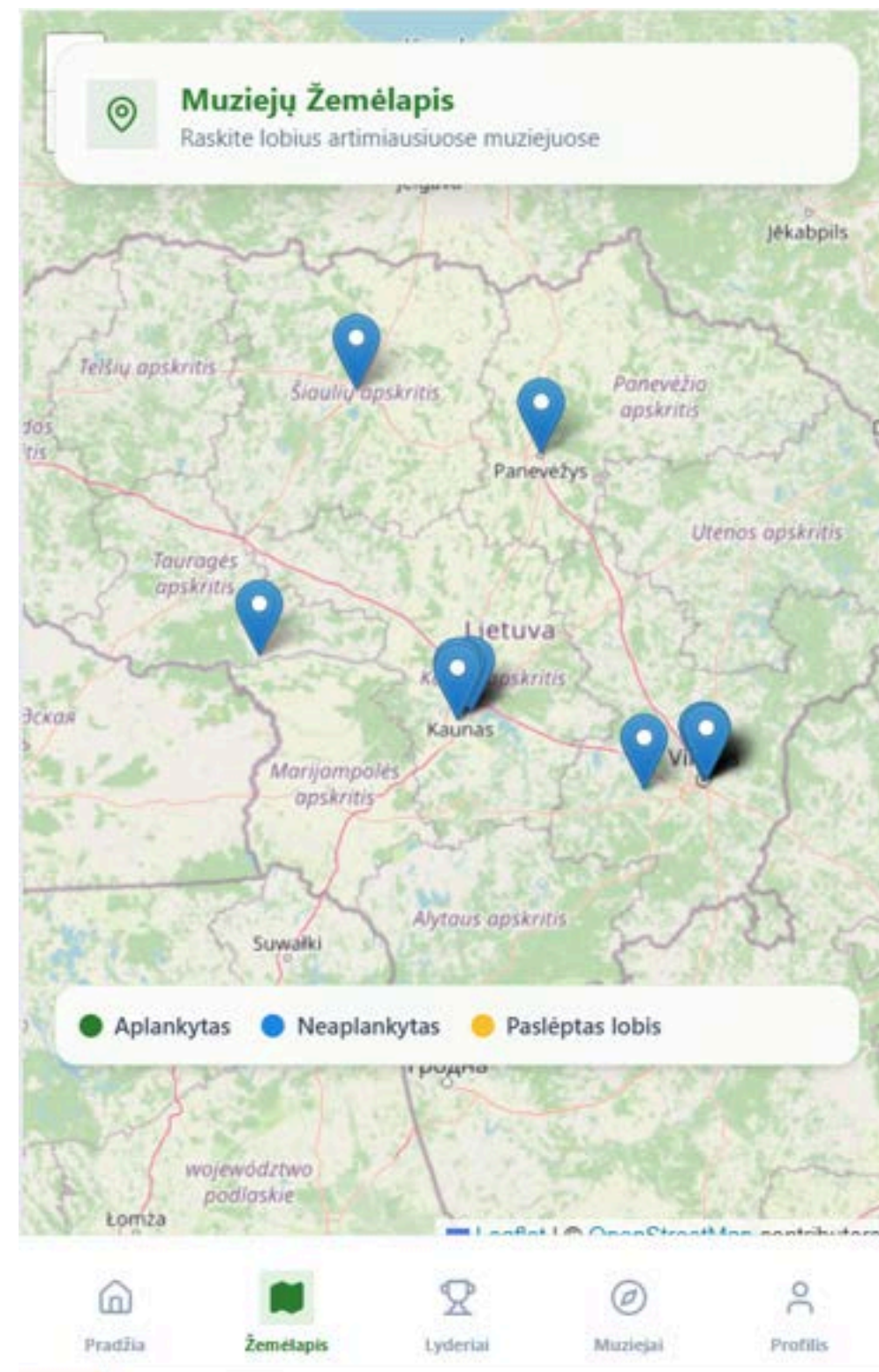
Kuo daugiau muziejų aplankoma ir misijų įveikiama, tuo pilnesnė tampa ši kolekcija, o pats procesas įgauna tęstinumo jausmą.

Kas nutinka, kai muziejai tampa varžybomis?

„MUSEO“ įveda konkurenciją. Vartotojų rezultatai yra fiksuojami lyderių lentelėse, kuriose konkuruojama tiek nacionaliniu, tiek apskričių lygiu. Sistema taip pat skatina keliauti po Lietuvą, nes apsilankius kitos apskrities muziejuje surinkti taškai yra dvigubinami. Tai sukuria papildomą paskatą neapsiriboti viena vieta ir tyrinėti skirtingus regionus. Geriausi mėnesio vartotojai gali gauti prizus iš partnerių ar rėmėjų, taip dar labiau didinant įsitraukimą. Muziejai tampa ne tik vieta mokytis, bet ir vieta laimėti.

Kodėl į muziejus norėsi grįžti dar kartą?

„MUSEO“ nėra tik informacijos pateikimo įrankis. Tu nebevaikštai be krypties. Tu dalyvauji, sprendi, renki, varžaisi. Ir kuo daugiau darai – tuo daugiau nori dar.



KONTAKTAI

Monika Aguonytė
el. paštas: monika.agu196@go.kauko.lt

Miglė Černauskaitė
el. paštas: migle.cer059@go.kauko.lt

Ugnė Kriauzaitė
el. paštas: ugne.kri970@go.kauko.lt

02 Spalvų matavimo prietaisas „SHADEX“

„SHADEX“ – tai inovatyvus prietaisas, skirtas tiksliai spalvų analizei ir atkūrimui. Jis leidžia nuskenuoti spalvą nuo paviršiaus, nustatyti jos sudėtį procentais bei pateikti skaitmenines reikšmes. Prietaisas padeda greitai ir patikimai atkurti spalvas bei išvengti netikslumų, atsirandančių vertinant „iš akies“.

Spalvų analizės svarba

Tikslus spalvų nustatymas yra svarbus daugelyje sričių – nuo dizaino iki gamybos. Net nedideli spalvos skirtumai gali paveikti galutinį rezultatą, todėl svarbu užtikrinti tikslumą, sumažinti klaidas ir taupyti laiką bei medžiagas.

Priemonės išskirtinumas

„SHADEX“ ne tik nustato spalvą, bet ir pateikia jos sudėtį, leidžiančią tiksliai ją atkurti. Prietaisas pasižymi tikslumu, greičiu ir paprastu naudojimu. Kas kūrė priemonę ir kas buvo svarbu kūrėjams? Priemonę sukūrė du studentai, siekdami sukurti paprastą ir tikslų spalvų nustatymo sprendimą. Pagrindinis dėmesys buvo skiriamas patogumui, tikslumui ir praktiniam pritaikymui.



Priemonės naudojimas

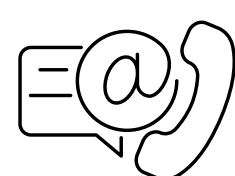
- Priglaudžiamas prie paviršiaus;
- Nuskenuojama spalva;
- Sistema pateikia rezultatus;
- Duomenys gali būti išsaugomi ir analizuojami.

Kas sudaro priemonę?

- Spalvų matavimo prietaisas su jutikliu;
- Android programėlė.

Pritaikymas

- Tekstilės dažyme;
- Dažymo darbuose;
- Dizaine;
- Baldų gamyboje;
- Automobilių dažyme;
- Statybose;
- Individualiai.



KONTAKTAI

Matas Jasevičius

el. paštas: matas.jas729@go.kauko.lt

Viktorija Peldžienė

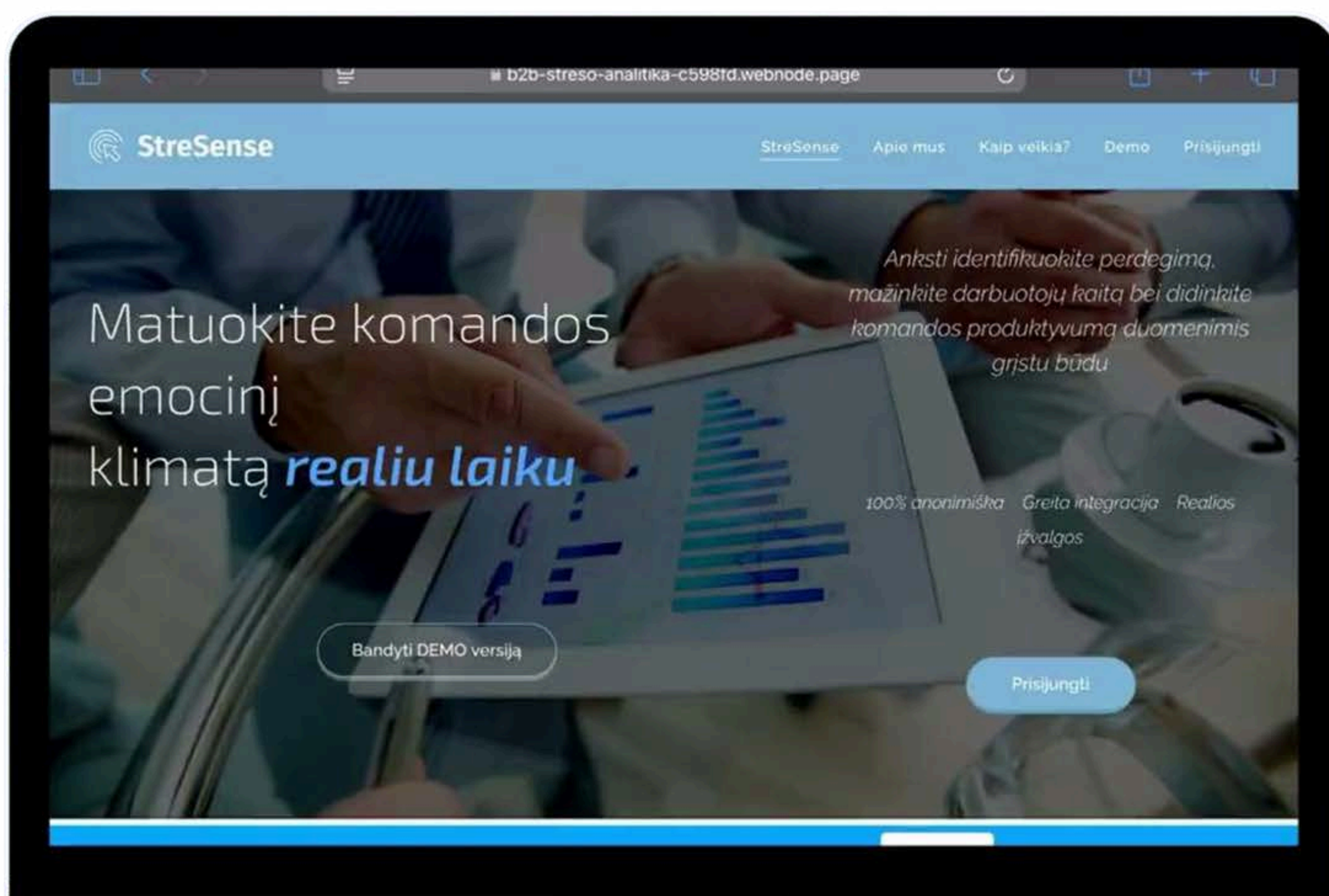
el. paštas: viktorija.pel173@go.kauko.lt

03 Prevencijos sistema „StreSense“

„StreSense“ - HR Tech sprendimas, padedantis organizacijoms laiku atpažinti darbuotojų stresą, perdegimą ir komandos rizikas, kol jos dar netapo brangia kaita. Vietoje nuomonėmis paremtų apklausų naudojame realius duomenis: per API/IP sujungiamo leidžiamus nešiojamų įrenginių ir kitus signalus su periodiniais emocinio klimato testavimais. Kas mėnesį pateikiame aiškia komandų būklės analizę, rizikų žemėlapij ir konkrečias mikrointervencijas vadovams. Taip padedame didinti produktyvumą, stiprinti įsitraukimą ir priimti sprendimus remiantis faktais, o ne spėjimais.

Kam skirta ši paslauga? Ši paslauga skirta organizacijoms, siekiančioms geriau suprasti savo darbuotojų emocinę būseną ir laiku identifikuoti streso bei perdegimo rizikas. Ji orientuota į įmonių vadovus, žmogiškųjų išteklių (HR) specialistus bei pačius darbuotojus. Vadovams paslauga suteikia galimybę matyti bendrą organizacijos emocinį klimatą ir priimti duomenimis grįstus sprendimus, o darbuotojams – geriau pažinti savo savijautą ir gauti personalizuotas rekomendacijas.

Kokius iššūkius išsprendžia ši paslauga? Ši paslauga sprendžia vieną iš didžiausių šiuolaikinių organizacijų problemų – pavėluotą darbuotojų streso ir perdegimo atpažinimą. Dažniausiai šios problemos pastebimos tik tada, kai darbuotojas jau palieka darbą arba jo produktyvumas smarkiai sumažėja. Taip pat sprendžiamas subjektyvumo iššūkis, nes tradicinės apklausos ne visada tiksliai atspindi realią darbuotojų būseną. Mūsų paslauga leidžia anksti identifikuoti rizikas, sumažinti darbuotojų kaitą, gerinti darbo aplinką ir mažinti su tuo susijusias finansines sąnaudas.



Kaip naudotis šia paslauga?

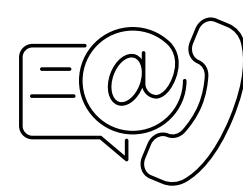
Paslauga veikia kaip skaitmeninė platforma. Darbuotojai prisijungia prie sistemos, kur pateikia savo savijautos vertinimus ir, jei naudojami išmanieji įrenginiai, jų duomenys automatiškai integruojami. Sistema analizuoja šiuos duomenis realiu laiku ir pateikia rezultatus tiek darbuotojui, tiek organizacijos vadovui. Vadovas gali stebėti bendrus rodiklius, analizuoti tendencijas ir gauti rekomendacijas, o darbuotojas – personalizuotus patarimus savo savijautai gerinti.

Kas sudaro paslaugą?

- **Duomenų rinkimo dalis** – savijautos įvertinimai ir biometriniai duomenys iš išmaniųjų įrenginių.
- **Analizės sistema** – DI algoritmai, kurie apdoroja ir interpretuoja duomenis.
- **Vizualizacijos platforma** – aiškiai pateikiami rezultatai, grafikai ir įžvalgos vadovams bei darbuotojams.
- **Rekomendacijų sistema** – personalizuoti pasiūlymai, kaip mažinti stresą ir gerinti emocinę būseną.

Kas kūrė šią paslaugą ir kas buvo svarbu kūrėjoms?

Paslaugą kuria studentų komanda, siekianti pritaikyti technologijas realioms šiuolaikinėms problemoms spręsti. Kūrėjoms yra svarbu sukurti sprendimą, kuris būtų ne tik inovatyvus, bet ir praktiškai pritaikomas organizacijose. Didelis dėmesys yra skiriamas duomenų tikslumui, vartotojo patirčiai ir etikai – ypač darbuotojų privatumo bei anonimiškumo užtikrinimui. Taip pat svarbu yra parodyti, kad technologijos gali būti naudojamos ne tik efektyvumui didinti, bet ir žmonių gerovei kurti.



KONTAKTAI

El. paštas: medjauta@gmail.com

Kornelija Kilmanaitė,
el. paštas: kornelija.kil577@go.kauko.lt

Simona Greičiūtė,
el. paštas: simona.gre255@go.kauko.lt

Ema Rutkauskaitė,
el. paštas: ema.rut018@go.kauko.lt

04 Daugkartinė tretinė logistikos pakuotė „LOGBAG“

„LOGBAG“ – tai daugkartinė tretinė pakuotė, pagaminta iš perdirbto plastiko, skirta naudojimui logistikos procesuose ir pritaikyta euro paletėms. Ji efektyviai apsaugo prekes nuo drėgmės, dulkių bei mechaninių pažeidimų, tuo pačiu užtikrindama stabilų krovinių sutvirtinimą transportavimo metu.

„LOGBAG“ svarba įmonių raidai

Naudojant daugkartinę tretinę pakuotę taip pat ženkliai mažinamas plastiko atliekų kiekis, CO₂ emisijos bei taršos mokesčiai. Tai padeda įmonėms ne tik sumažinti veiklos kaštus, bet ir įgyvendinti tvarumo strategijas, gerinti savo įvaizdį, kas yra svarbu ilgalaikiai plėtrai ir konkurencingumui, bei atitikti vis griežtėjančius aplinkosauginius reikalavimus.

„LOGBAG“ naudojimas logistikos procese

„LOGBAG“ naudojimas logistikos procese leidžia efektyviai ir patikimai apsaugoti krovinius viso tiekimo grandinės metu. Dėl savo tvirtos ir ilgaamžės konstrukcijos ši pakuotė gali būti naudojama daug kartų, taip pakeisdama vienkartinę plastikinę plėvelę. Be to, „LOGBAG“ sprendimas leidžia optimizuoti pakavimo procesus – sumažėja pakavimo laikas, nereikia papildomų įrankių ar medžiagų, o darbuotojų darbas tampa paprastesnis ir greitesnis.

Kas sudaro pakuotę:

- LLDPE plastikas;
- HDPE plastikas;
- Užtrauktukas;
- Sutvirtinimo gumos.



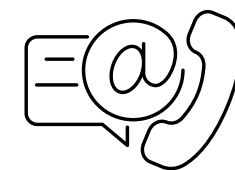
Kaip naudoti šią priemonę?

- Paruošiama euro paletė su sukrautomis prekėmis.
- „LOGBAG“ užmaunamas ant paletės iš viršaus.
- Pakuotė pritaikoma prie krovinio formos, užtikrinant, kad prekės būtų stabiliai prilaikomos.
- Užsegami arba sutvirtinami tvirtinimo elementai, kad krovinyje būtų saugiai užfiksuotas.
- Paruošta paletė transportuojama arba sandėliuojama, užtikrinant apsaugą nuo aplinkos poveikio.
- Pristatymo vietoje „LOGBAG“ nuimamas ir paruošiamas pakartotiniam naudojimui.



Kas kūrė šį produktą ir kas buvo svarbu kūrėjams?

„LOGBAG“ sprendimą kūrė Kauno kolegijos Tarptautinio verslo studijų programos studentai, remdamiesi logistikos procesų analize ir tvarumo principais. Kurdami šį produktą, mes siekėme pasiūlyti praktišką, ekonomišką ir aplinkai draugišką alternatyvą vienkartinę plastiko plėvelei. Kūrėjams buvo svarbu sukurti sprendimą, kuris ne tik efektyvintų pakavimo ir transportavimo procesus, bet ir padėtų įmonėms mažinti taršą, optimizuoti kaštus bei prisidėti prie atsakingo verslo vystymo.



KONTAKTAI

Matas Vyšniauskas,
el. paštas: matas.vys068@go.kauko.lt

Jokūbas Puodžiukas,
el. paštas: jokubas.puo803@go.kauko.lt

Audrius Janulaitis,
el. paštas: audrius.jan128@go.kauko.lt

LOGBAG
el. paštas: contact@logbag.co.site

05 Interaktyvi finansinio raštingumo ugdymo priemonė

„Finansų kelias“

Tai edukacinis stalo žaidimas, skirtas 10–12 klasių mokiniams ir pirmo kurso studentams. Priemonė sukurta siekiant pakeisti sausą finansų teoriją dėstoma pamokų ar paskaitų metu į įtraukiančią praktinę veiklą, leidžiančią jaunuoliams saugioje aplinkoje priimti realius finansinius sprendimus, matyti jų pasekmes ir taip pasiruošti savarankiškam gyvenimui.

Kodėl ši priemonė naudinga ir reikalinga?

Žaidybinė forma skatina aktyvų jaunuolių įsitraukimą ir motyvaciją, nes žaisdami jie mokysis planuoti biudžetą, susidurs su netikėtomis išlaidomis ir mokysis atsakomybės. Tai padeda formuoti teigiamus finansinius įpročius dar prieš pradėdant savarankišką gyvenimą, užkertant kelią tokioms klaidoms kaip neapgalvoti greitieji kreditai.

Kokius iššūkius išsprendžia sukurta priemonė?

Šiuolaikinėje švietimo sistemoje mokiniai gauna daug teorinių žinių, tačiau išeina į savarankišką gyvenimą neturėdami realaus supratimo kaip elgtis su pinigais. Daugelis pirmąjį savo biudžetą planuoja tiesiog spėliodami, kas dažnai veda prie brangiai kainuojančių klaidų, tačiau žaidimas šią problemą sprendžia suteikdamas galimybę jaunuoliams pasitreniruoti su pinigais ir išmokti pamokas be realios finansinės rizikos.



Kaip naudoti šią priemonę?

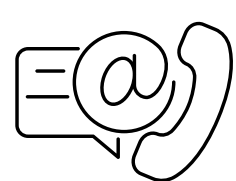
Žaidimas pritaikytas grupiniam darbui, mokiniai suskirstomi į 5–6 žmonių grupes ir tada mokytojas ar dėstytojas išdalina žaidimo rinkinius, trumpai pristato taisykles ir žaidimo esmę, o mokiniai žaisdami traukia korteles, valdo savo biudžetą ir priima sprendimus.

Kas kūrė šią priemonę ir kas buvo svarbu kūrėjams?

Šią ugdymo priemonę kūrė Arminas Pinkevičius ir man yra svarbu sukurti priemonę, kuri būtų nuoširdžiai įdomi patiems jaunuoliams ir, kad finansai nebebūtų neįdomi tema, o mokytojams tai būtų patogi ir greitai integruojama ugdymo priemonė į jau egzistuojantį ugdymo procesą.

Kas sudaro priemonę?

- 1 stalo žaidimo lenta, padedanti vizualiai sekti finansinę kelionę ir progresą;
- Tematinės situacijų kortelės (Biudžeto planavimas, Išlaidos, Rizikų valdymas, Investavimas ir kt.);
- Žaidėjų figūrėlės, kauliukai ir pinigai/žetonai.



KONTAKTAI

Arminas Pinkevičius,
el. paštas: arminaspin@gmail.com

06 Internetinė svėtainė „Keliau kaip vietinis“

Šiuolaikinės organizacijos susiduria su vis didesniu iššūkiu – darbuotojų streso ir perdegimo atpažinimu laiku. Nors informacijos apie darbuotojų savijautą gali būti daug, ji dažnai yra paviršutiniška, fragmentuota arba paremta subjektyviomis apklausomis. Dėl to tampa sunku tiksliai įvertinti realią emocinę būseną ir priimti efektyvius sprendimus.

Pagrindinė problema – organizacijoms trūksta patikimų, objektyviais duomenimis grįstų įžvalgų vienoje vietoje. Dažnai naudojami keli atskiri įrankiai, tokie kaip darbuotojų apklausa, veiklos vertinimai ar pavienės gerovės iniciatyvos, tačiau jie nesuteikia pilno vaizdo. Be to, darbuotojų savijauta dažnai vertinama per retai, todėl rizikos pastebimos tik tada, kai jau atsiranda pasekmės – sumažėjęs produktyvumas, motyvacijos trūkumas ar darbuotojų kaita.

Dėl šių problemų organizacijos patiria finansinių nuostolių, praranda talentus ir susiduria su silpnesniu darbuotojų įsitraukimu. Taip pat vadovai dažnai jaučiasi neturintys pakankamai informacijos, kad galėtų laiku reaguoti, o darbuotojai – neišgirsti ar nesuprasti.

Mūsų siūlomas sprendimas – išmani platforma „StreSense“, kuri vienoje sistemoje sujungia realius darbuotojų duomenis, emocinio klimato vertinimus ir pažangią analizę. Platforma leidžia anksti identifikuoti streso ir perdegimo rizikas, stebėti komandų būklę ir imtis tikslinių veiksmų dar prieš atsirandant rimtoms problemoms.



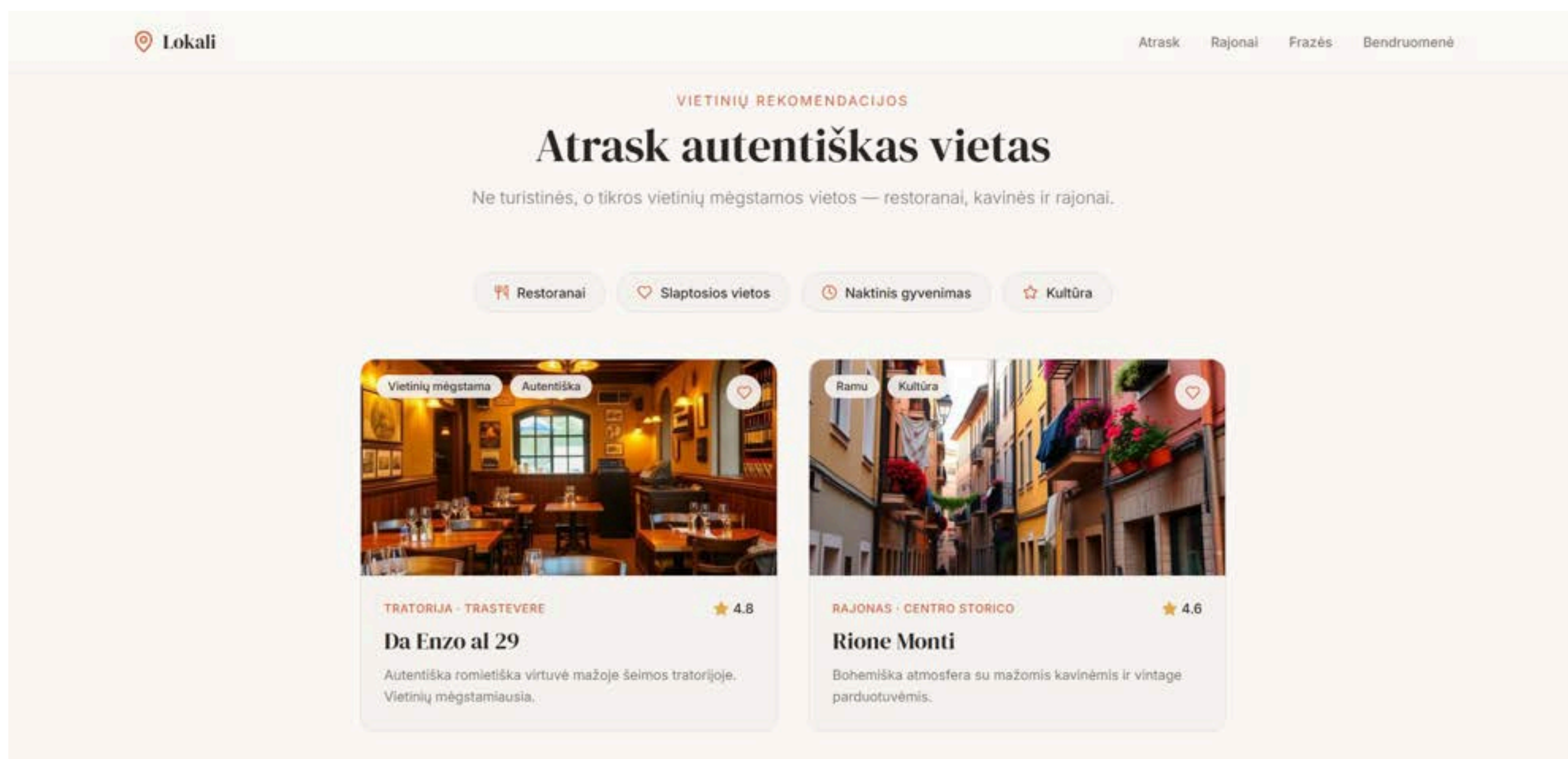
Platforma orientuota į organizacijas, jų vadovus ir HR specialistus, kurie siekia priimti duomenimis grįstus sprendimus ir kurti sveikesnę darbo aplinką. Ji taip pat suteikia vertę patiems darbuotojams, padėdama geriau suprasti savo savijautą ir gauti personalizuotas rekomendacijas.

Kas sudaro paslaugą?

- Duomenų rinkimo dalis – savijautos vertinimai ir (su sutikimu) biometriniai duomenys iš išmaniųjų įrenginių.
- Analizės sistema – DI algoritmai, kurie apdoroja duomenis ir nustato rizikas bei tendencijas.
- Vizualizacijos platforma – aiškūs grafikai, komandų būklės žemėlapiai ir įžvalgos vadovams.
- Rekomendacijų sistema – personalizuotos mikrointervencijos darbuotojams ir konkretūs veiksmai vadovams.

Kas kūrė šią paslaugą ir kas buvo svarbu kūrėjoms?

Paslaugą kuria studentų komanda, siekianti spręsti realias šiuolaikinių organizacijų problemas pasitelkiant technologijas. Kūrėjoms svarbu, kad sprendimas būtų ne tik inovatyvus, bet ir praktiškai pritaikomas kasdienėje organizacijų veikloje. Didelis dėmesys skiriamas duomenų tikslumui, vartotojo patirčiai bei etikai – ypač darbuotojų privatumo ir anonimiškumo užtikrinimui. Taip pat siekiama parodyti, kad technologijos gali būti naudojamos ne tik efektyvumui didinti, bet ir žmonių gerovei stiprinti.



KONTAKTAI

Livija Jašinskaitė
el. paštas: livijajasinskaite2004@gmail.com

Rugilė Vaškytė
el. paštas: rugile.vaskyte8@gmail.com

07 Išmani sistema „TutorProxy“ - By Tutors, For Tutors

TutorProxy idėja yra skirta korepetorių darbo automatizavimui ir efektyvesniam komunikacijos valdymui. Jos esmė – sukurti sistemą, kuri leistų korepetitoriams vienoje vietoje tvarkyti visą su mokiniais susijusią informaciją ir kasdienes užduotis.

Pagrindiniai sistemos elementai yra:

Mokinio profilis (kaupiami duomenys apie mokinį): vardas, klasė, mokomasis dalykas, pamokų dažnumas, mokymosi tikslai ir temos, reikalingos tiems tikslams pasiekti, bei tėvų el. paštas.

Pamokos atsiliepimas - po kiekvienos pamokos korepetitorius užpildo trumpą apklausą apie mokinio progresą. Surinkta informacija perduodama dirbtiniam intelektui, kuris pagal standartizuotą šabloną automatiškai sudaro profesionalų ir estetišką atsiliepimą tėvams. Jei tėvai neturi laiko skaityti, sistema per Quickchart sugeneruoja vizualią diagramą su mokinio pažanga.

Naujienlaiškiai - skirti stiprinti ryšį su klientais ir parduoti papildomas pamokas.

Apibendrinant, ši sistema padeda taupyti laiką, sumažina administracinį darbą, užtikrina nuoseklią komunikaciją su tėvais ir leidžia korepetitoriui dirbti profesionaliau bei efektyviau.

Tutorproxy
Paprasčiausias ir efektyvesnis bendravimas su tėvais

Prisijungti

El. paštas
jusu@pastas.lt

Slaptažodis
.....

Prisijungti

Neturite paskyros? [Registruotis](#)

⚡ Greitas ataskaitų siuntimas

Mano mokiniai
Tvarkykite savo mokinių duomenis ir pamokų tvarkaraštį

Naujas mokinys

Mokinio vardas ir pavardė
Mokinys1

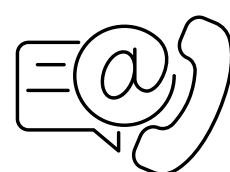
Dalykas
Matematika

Tėvų el. paštas
Tevai@gmail.com

Pamokų tvarkaraštis (gaunate priminimus)

Pir Ant Tre Ket Pen Šeš Sek

Pridėti mokinį



KONTAKTAI

Jonas Valaitis
el. paštas: jonas.val603@go.kauko.lt

Viktorija Šaliūnaitė
el. paštas: viktorija.sal319@go.kauko.lt

Black Bat Flower – kas tai?

Tai yra prekės ženklas, kuris pasižymi inovacijomis medžiagose bei mados dizaine, iš naujo apibrėžia drabužių esmę. Tai prekių ženklas, kurio stiliaus šaknys slypi subkultūrų sintezėje, leidžiant sukurti stiprų, išskirtinį vizualinį stilių, kuris kalba apie individualumą ir saviraišką.

Kaip ši idėja atsirado? Ši idėja kilo iš minties, kaip susikurti veiklą, kurioje galėčiau sujungti visus savo pomėgius: madą, muziką, technologijas, manga/anime į vieną visumą. Perskaičius Jacksono Wango biografiją, viskas susidėliojo į savo vietas. Taip „atsidarė langas“ būti savimi.

Kam tai skirta? Tai skirta žmonėms, kurie nori savo saviraišką apsirengti, ją susikurti, ieško išskirtinių idėjų savirealizacijai bei domisi ateities vizija, kaip ateities pasaulis galėtų atrodyti.

Kuo jis yra inovatyvus? Vietoje siluetų, prekių ženklas kuria sistemas – audinius, kurie reaguoja į judesį, šviesą ar garsą, ir tai leidžia lietus kūrybai nesivaržant riboms.

Naudinga, nes:

- Pateiktos idėjos mados sferoje daro įtaką ateities kartoms;
- Nevaržo žmogaus saviraiškos;
- Nutiesia kelią, ką galima padaryti iš savo pomėgių;
- Pavyzdys, kuris skatina evoliuciją.

Šūkis: „Flower Of the Nation Youth, I SEE YOU!“ – tai reiškia, kad yra matoma, ko dabar reikia aplinkai.



KONTAKTAI

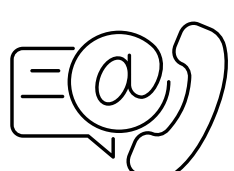
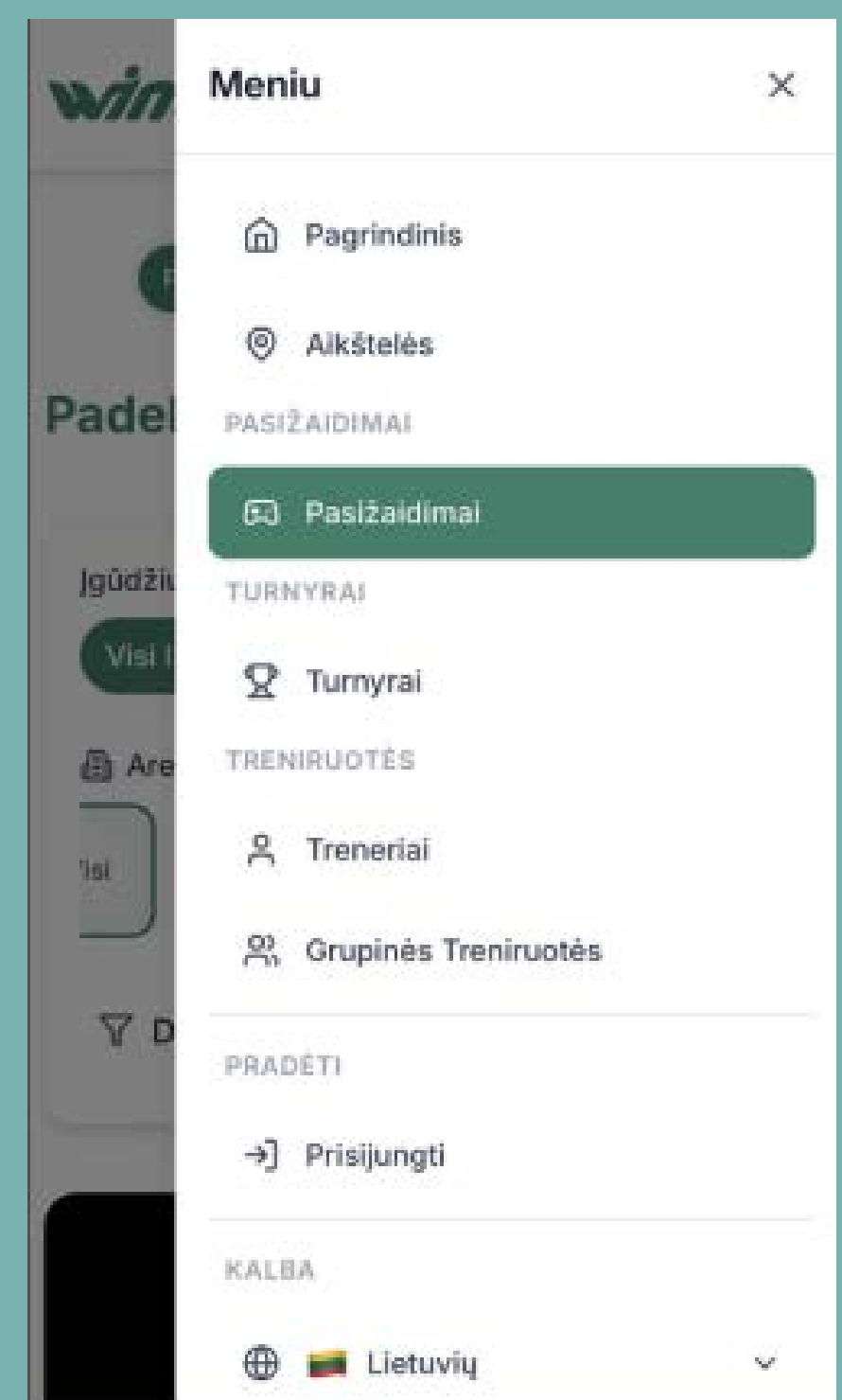
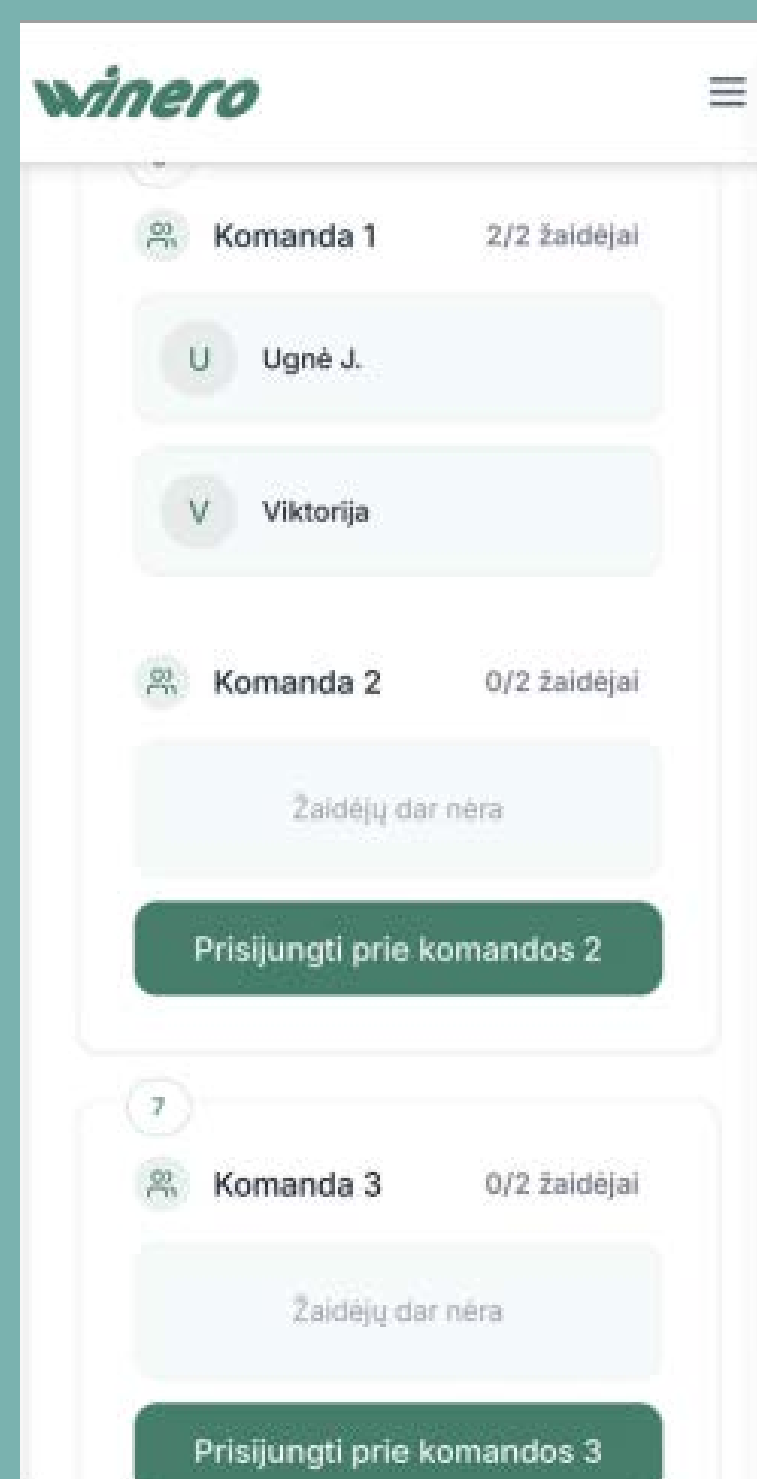
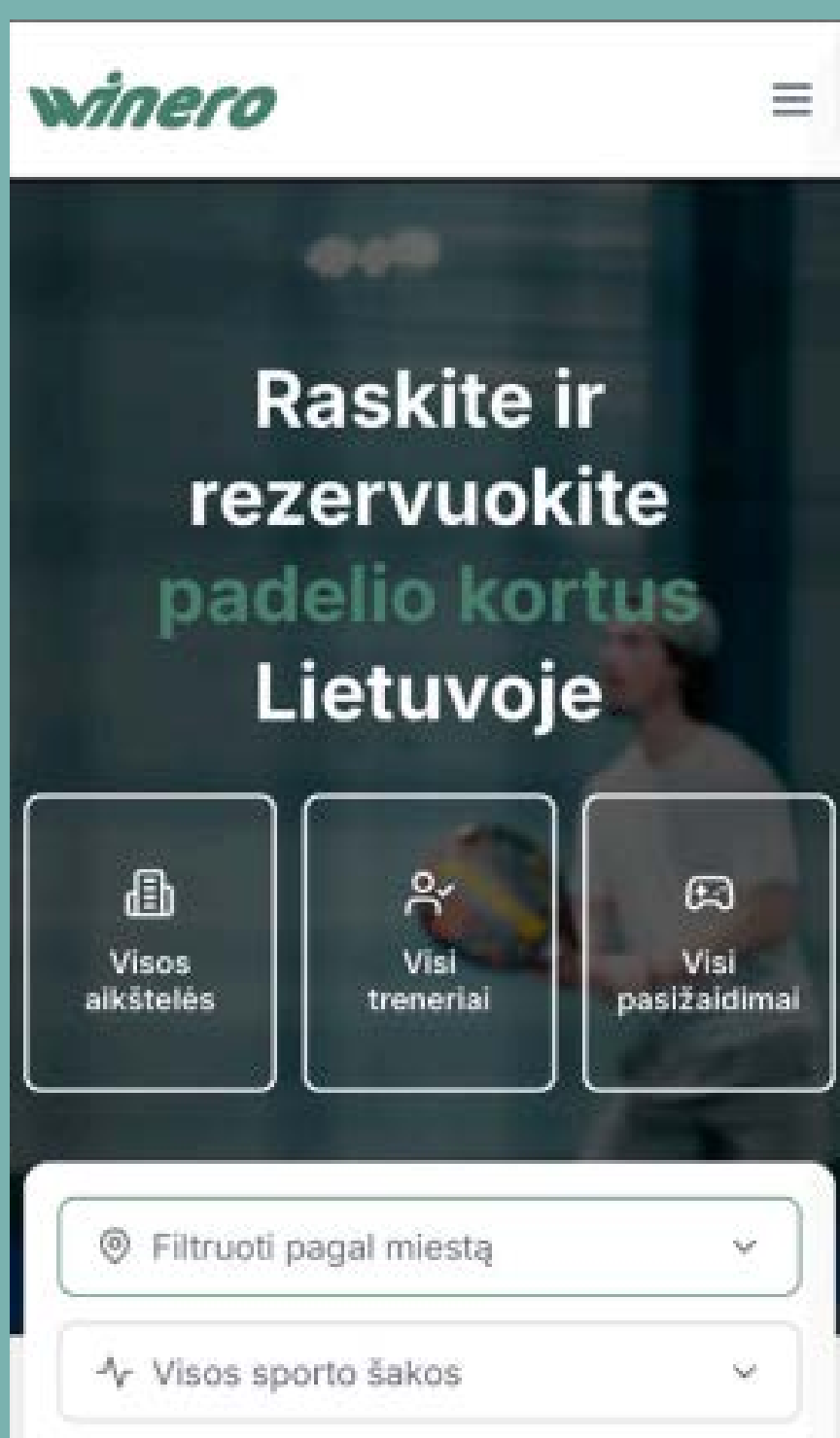
Gabrielė Grigorjevaitė

el. paštas: blackbatflower38@gmail.com



„Winero“ sporto žaidimų tinklalapis – tai platforma, skirta sporto mėgėjams lengvai rasti bendraminčių, organizuoti žaidimus ir dalyvauti turnyruose. Ji padeda spręsti žmonių trūkumo sportui problemą, sujungdama bendruomenę į vieną vietą ir suteikdama galimybę nuolat varžytis bei tobulėti.

Platformoje vartotojai gali susikurti profilius, jungtis prie jau vykstančių žaidimų arba patys juos organizuoti, taip pat formuoti komandas ir kviesti kitus dalyvius. Integruotas aikštelių žemėlapis leidžia lengvai rasti tinkamiausią vietą sportui, o reguliariai organizuojami turnyrai suteikia galimybę išbandyti jėgas ir įgyti varžybinės patirties.



KONTAKTAI

Martynas Vizbaras

el. paštas: martynas.viz220@go.kauko.lt

PRE-AKCELERATORIAUS AKIMIRKOS



idea Point

VERSLUMO IR KŪRYBIŠKUMO
CENTRAS

„ideaPoint“ – čia idėjos įgauna pagreitį!

„ideaPoint“ – tai Kauno kolegijos Verslo fakulteto įkurtas Verslumo ir kūrybiškumo centras, jungiantis akademinę bendruomenę ir verslą, kad kartu kurtų sprendimus, atliepiančius šiandienos ir rytojaus iššūkius.

„ideaPoint“ tikslas – ugdyti kūrybiškų sprendimų kultūrą, pasitelkiant šiuolaikiškus metodus, įkvepiančius pavyzdžius, betarpišką bendravimą ir visapusišką studentų iniciatyvų palaikymą.

Centro veikla susideda iš kūrybinių dirbtuvių ir kitų renginių organizavimo, mentorystės programos kuravimo ir antreprenerystės integravimo į visas Kauno kolegijos studijų programas. Taip kuriama vientisa ekosistema, kurioje mokymasis, kūryba ir idėjų įgyvendinimas eina drauge.

„ideaPoint“ yra atvira platforma verslui ir visuomenei. Organizacijos čia gali atrasti naujus talentus, prisidėti prie idėjų vystymo, pristatyti realius iššūkius, kuriuos studentai sprendžia kūrybiškai, pasitelkdami tarpdisciplininį požiūrį ir inovatyvias priemones.

Adresas: Gedimino g. 41, Kaunas

El. paštas: ideapoint@go.kauko.lt

Soc. tinklai: [Instagram](#), [LinkedIn](#)