В номинации «Лучшие технологические решения для реализации цифровой повестки ЕАЭС» первое место у проекта Республики Беларусь «Евразийская факторинговая платформа»

22 октября в Ереване состоялся финал Международного конкурса инновационных проектов «Евразийские цифровые платформы» в рамках форума «Евразийская неделя – 2018».

Победители определялись по четырем номинациям: «Цифровое будущее ЕАЭС» (для стартапов), «Лучшие технологические решения для реализации цифровой повестки ЕАЭС» (для разработчиков программного обеспечения, вендоров и интеграторов), «Лучшие цифровые проекты ЕАЭС» (для организаций, которые прошли процесс цифровой трансформации) и «Лучшая игра для детей и подростков на тему цифровой повестки ЕАЭС» (для разработчиков компьютерных игр).

20 лучших инновационных проектов из пяти государств – членов Союза представили свои разработки компетентному жюри Финала конкурса. В каждой из четырех номинаций Конкурса выбрано по одному победителю, а также один проект – вне номинаций, в категории «Симпатии ЕЭК».

В номинации «Цифровое будущее ЕАЭС» победил проект Apilog.kz (Республика Казахстан). Облачный сервис для цифровизации транспортной логистики, грузоперевозок, трансграничной торговли с функциями интеллектуальной маршрутизации и отслеживания накладных.

В номинации «Лучшие технологические решения для реализации цифровой повестки ЕАЭС» победил проект «Евразийская факторинговая платформа» (Республика Беларусь). . Автор проекта - Василий Углов . Создание цифровой интеграционной платформы развития и финансирования взаимной торговли государств – членов ЕАЭС. Обеспечение полного цикла и прослеживаемости всех стадий цифровой сделки между поставщиком и покупателем при внутреннем трансграничном факторинге.

В номинации «Лучшие цифровые проекты ЕАЭС» победил проект CML-Bench (Российская Федерация). Интеграция интеллектуальной, программной и вычислительной инфраструктуры всех участников процесса разработки и производства новых конкурентоспособных продуктов.

В номинации «Лучшая игра для детей и подростков на тему цифровой повестки ЕАЭС» победил проект Shadowmatic (Республика Армения). Развивающая воображение 3d-головоломка, в которой нужно вращать абстрактные объекты и получать с помощью их теней узнаваемые силуэты.

Приз «Симпатии ЕЭК» получил проект «Платформа для обмена навыками» (Кыргызская Республика). Единая цифровая платформа для обмена навыками в бизнес-

среде, сферах миграции и социальных услуг.

Информационно:
Для рассмотрения заявок инновационных проектов на участие в Конкурсе была сформирована Экспертная площадка, в которую около 250 экспертов по вопросам цифровой экономики из всех 5 государств – членов ЕАЭС.
В ходе Конкурса было подано более 300 заявок инновационных проектов:
● около 30 – из Республики Армения;
● около 30 – из Республики Беларусь;
● около 50 проектов – из Республики Казахстан;
● около 30 – из Кыргызской Республики.
● более 160 – из Российской Федерации.
По результатам голосования экспертов в Отборочном туре, 60 проектов с наилучшими оценками вышли в Полуфиналы (по 12 проектов в каждом государстве – члене Союза).
В ходе пяти Полуфиналов решениями компетентного жюри были определены 20 финалистов:

● в номинации «Цифровое будущее ЕАЭС»:
○ Earlyone (Республика Армения). Облачная система управления очередями. Экономия ресурсов компании и времении посетителей;
○ «Легкое дыхание» (Республика Беларусь). Создание цифровой платформы для массовой дистанционной диагностики легких. Производство телемедицинских гаджетов для комфортного исследования вентиляции и кровотока легких, создание мобильных приложений для визуализации и телетрансляции персональных данных;
○ Apilog.kz (Республика Казахстан). Облачный сервис для цифровизации транспортной логистики, грузоперевозок, трансграничной торговли с функциями интеллектуальной маршрутизации и отслеживания накладных;
○ «Платформа для расчета налога на жилье» (Кыргызская Республика). Цифровая модель налогообложения жилья с автоматизированным учетом изменения кадастровой стоимости и иных факторов;
○ Brio MRS (Российская Федерация). Визуальное представление результата совмещения реального и спроектированного строительных объектов в точке. Контроль процесса строительства, фотометрическая съемка, управление работами, коррекция BIM-модели;

● в номинации «Лучшие технологические решения для реализации цифровой повестки ЕАЭС»:
○ Kamurj (Республика Армения). Платформа для международной кооперации поставщиков сырья и производителей товаров в ЕАЭС;
○ «Евразийская факторинговая платформа» (Республика Беларусь). Создание цифровой интеграционной платформы развития и финансирования взаимной торговли государств – членов ЕАЭС. Обеспечение полного цикла и прослеживаемости всех стадий цифровой сделки между поставщиком и покупателем при внутреннем трансграничном факторинге;
○ «Выявление рисков в госзакупках» (Республика Казахстан). Программное обеспечение, аналитическая система выявления экономических и коррупционных рисков при планировании, оформлении и оплате госзакупок с применением алгоритмов машинного обучения и анализа больших данных;
○ MEDARGUS (Кыргызская Республика). Интеллектуальная система поддержки принятия медицинских решений и контроля действий врача;
○ «Информационная платформа биобанков» (Российская Федерация). Создание общей базы данных биологических материалов человека, а также введение биопаспортов;

● в номинации «Лучшие цифровые проекты ЕАЭС»:

○ «Лаборатория Армат» (Республика Армения). Создание инновационных лабораторий для формирования профессиональных навыков у школьников;
○ «СертЧейн» (Республика Беларусь). Web-платформа для быстрой сертификации продуктов, услуг и процессов с интеграцией в блокчейн для защиты подлинности, хранения и исключения подделки сертификатов. Предусматривает интеграцию процессов сертификации с цепочками поставок, обеспечивает взаимодействие регуляторов и субъектов хозяйствования;
○ «Смарт Сату» (Республика Казахстан). Межгосударственная b2b-платформа, объединяющая производителей, дистрибьюторов, торговые точки (заказы, платежи, логистика) и оптимизирующая их расходы;
○ «Платформа для обмена навыками» (Кыргызская Республика). Единая цифровая платформа для обмена навыками в бизнес-среде, сферах миграции и социальных услуг;
○ CML-Bench (Российская Федерация). Интеграция интеллектуальной, программной и вычислительной инфраструктуры всех участников процесса разработки и производства новых конкурентоспособных продуктов;

● в номинации «Лучшая игра для детей и подростков на тему цифровой повестки ЕАЭС»:
○ Shadowmatic (Республика Армения). Развивающая воображение 3d-головоломка, в которой нужно вращать абстрактные объекты и получать с помощью их теней узнаваемые силуэты;
○ «ПР Образование» (Республика Беларусь). Производство «умных планшетов», позволяющих привить ребенку устойчивую привычку к процессу обучения, защитить от неблагоприятного влияния интернета и позаботиться о здоровье ребенка. Каждый планшет при помощи нейронных сетей, искусственного интеллекта и программы распознавания лиц устанавливает возраст, пол, эмоции ребенка, определяет интерес, проявляемый им к контенту и позволяет оптимально подбирать и фильтровать его;
○ «Маша и Медведь: Готовим Вместе» (Республика Казахстан). Игра с персонажами из мультфильма «Маша и Медведь», обучающая детей кулинарии в процессе интерактивного взаимодействия с любимыми героями;
○ OkuuGame (Кыргызская Республика). Интерактивная игра для школьников, развивающая практические навыки обеспечения безопасности жизнедеятельности;
○ «Кодвардс» (Российская Федерация). Учебно-методический комплекс, содействующий формированию у детей 7-12 лет цифровых навыков, обучению их основам программирования и алгоритмического мышления.

Source URL: *https://mpt.gov.by/node/3635*