

№	Layihənin adı	Qrant məbləği	Layihənin qısa məzmunu
1	GRP	11 000	GRP – elektron təhsil və ümumi hesabat platforması olaraq, informasiya texnologiyalarını tətbiq edib, təhsil iştirakçılarını daha fəal cəlb etməyə şərait yaradır. Layihənin məqsədi təhsil alanların oxuduqları təhsil müəssisəsində baş verən proseslərdən vaxtaşırı olaraq agah olmasını, onlara lazım olan informasiyanın tez və rahat bir şəkildə əldə etməsini təmin etməkdir.
2	Yüksəklik	12 000	Yüksəklik – yeni növ “döyüş” oyunudur ki, Virtual Reallıq texnologiyası Oculus tətbiqi əsasında yaradılır. “Döyüş” oyun janrı dünyada çox aktual və tanınmış bir mövzudur. “Döyüş” və ya macəralı oyun (“adventure game”) əsas oyun janrlarından biridir. Bu istifadəçi tərəfindən idarə olunan oyunçu ilə olan interaktiv bir hekayədir.
3	CamTouch	12 000	CamTouch istənilən səthi interaktiv səthə (multimedia lövhəsi kimi) çevirən kompleksdir. Bu cür səthi xüsusi stilus adlanan qurğu vasitəsilə idarə edilir. Kompleks kamera, stilus və proqram təminatından ibarətdir. İstifadə üçün proqram təminatını kompüterə qurmaq, kameranı işə salmaq və səthi (proyektor və monitordan təsvir) seçmək lazımdır. Stilusun köməyi ilə kompüter siçanının gördüyü bütün funksiyaları (şəkil çəkmək, obyekt seçmək, obyekt hərəkət etdirmək və s.) etmək mümkündür.
4	ReCountry	10 000	Layihənin məqsədi Artırılmış Reallıq texnologiyası əsasında “Adventure” oyun janrında “ReCountry” oyununun yaradılmasıdır. “Adventure” oyun janrı dünyada çox aktual və tanınmış bir mövzudur. “Adventure” və ya macəralı oyun (“adventure game”) əsas mobil oyun janrlarından biridir. Bu istifadəçi tərəfindən idarə olunan oyunçu ilə olan interaktiv bir hekayədir. Bu janr oyunların əsas məqamı tapmalı və oyunçudan aqlını və məntiqini istifadə etməyi tələb edən hadisələrdir.
5	“Destination – Baku” application	12 000	Layihənin məqsədi ilkin mərhələdə Bakıda yerləşən bütün vacib turizm məkanları və ticarət obyektlərinin sifariş sistemi və yerli bazara uyğunlaşdırılmış rəy sistemlərinin vahid platformasının yaradılmasıdır.
6	ZoomX	11 000	“ZoomX” – mobil tətbiqetmə vasitəsilə idarə olunan və istifadəçiyə eynəyin nömrəsini (-6; +3) aralığında öz görmə qabiliyyətinə uyğun tənzimləməyə imkan verən yeni nəsil eynəkdir.
7	Ustad	12 000	“Ustad Mobil İmtahan Platforması” layihəsi müəllim və tələbələr arasında yeni kommunikasiya vasitəsidir. Layihə ümumi imtahan sistemidir və onun vasitəsilə istənilən şəxs sistemə suallar daxil etməklə imtahan yarada və ya sistemdəki dərsləri seçərək imtahanda iştirak edə bilər.

8	WakeMeUp	11 000	WakeMeUp – Proqram təminatı ilə işləyən rahat və innovativ qurğudur ki, insanların planlaşdırılmamış yuxulamasının qarşısını alacaqdır. Logistika, sərnişin daşıma və uzaq yol qət edən sürücülər üçün mükəmməl həll yoludur.
9	İlmə	12 000	Layihənin məqsədi “İlmənin macəraları” adlı oyununun ios və android versiyalarının hazırlanmasıdır.
10	Postcal	14 000	Təqdim olunan “PostCal” layihəsi poçt xidmətlərindən istifadə edən istifadəçilərin bütün növ poçt xidməti qiymətləri ilə bağlı asan şəkildə məlumat almasını və hər bir poçt xidməti barədə ətraflı məlumat almasını təşkil edəcək innovativ platformanın hazırlanması üçün nəzərdə tutulmuşdur.
11	Pazl – Xalça	12 000	“Pazl - Xalça” layihəsi çərçivəsində konstruksiya dizaynı əsasında qurulmuş, fizika və simulyasiya kateqoriyasına aid olan mobil oyunun yaradılması nəzərdə tutulur. Bu oyun Azərbaycan xalçaçılıq məktəblərinin, xalça növlərinin öyrənilməsini, milli və mədəni dəyərlərə sevgi ruhunun aşılmasını təbliğ edəcək.
12	High_Cargo mobile application	11 000	Kiçik və orta sahibkarların ixrac edəcəkləri məhsul potensialını artırmaq, yükdaşımaları intensivləşdirmək, yükdaşıma maşınlarının sahibləri və məhsul ixracı ilə məşğul olan sahibkarları bir araya toplayan mobil tətbiqinin hazırlanması nəzərdə tutulur.
13	Mobil oyunun hazırlanması	11 000	Layihənin məqsədi Azərbaycan milli motivləri əsasında məntiqi kompüter oyunun yaradılmasıdır.
14	Run2Help	12 000	Run2help sağlam həyat tərzi və xeyriyyəçilik olan iki əsas xüsusiyyəti özündə birləşdirən mobil tətbiqi istifadəçiyə təqdim ediləcək. Mobil tətbiqin əsas ideyası İstifadəçinin hər gedilmiş kilometrini daha sonra ehtiyacı olan fiziki şəxs və ya xeyriyyə fondlarına xərcləyə biləcəyi pul ekvivalentinə konvertasiya etməyə qadir addım sayğacı yaratmaqdan ibarətdir.
15	İnEduTech	14 000	İnEduTech – İnnovativ təhsil portalıdır. Platforma vasitəsilə virtual sinif otaqlarında elektron dərslilər və müəllim ilə canlı veb əlaqə əsasında təlimlər təqdim ediləcəkdir.
16	Ecommerce üçün innovativ çatdırılma sistemi	12 000	layihə çərçivəsində, kiçik və orta bizneslər üçün hazır, özündə ödəniş və çatdırılma modullarını da əks etdirən ecommerce həllinin olduğu platformanın yaradılması nəzərdə tutulmuşdur.
17	seattip.com	12 000	Lahiyyə avia şirkətləri üçün bilet satışının tənzimlənməsi və boş qalan yerlərin sisteməlik şəkildə doldurulmasına yönəlmişdir. Mobil və veb platformaların köməkliliyi ilə aviaşirkətlər öz gəlirlərini artıracaq, sərnişinlər isə daha sərfəli şərtlərlə xidmətdən yararlanı biləcəklər.

18	Hüt-hüt	11 000	“Hüthüt” müxtəlif məzmunlu, xarakterli informativ və ya interaktiv tipli məlumatların internet vasitəsilə hədəflənmiş insanların smartfonlarına ötürülməsini təmin edən mobil applikasiyadır.
19	www.e-pul.az	10 000	Layihənin məqsədi ödənişlərin onlayn şəkildə hər kəsə əl çatan, rahat və təhlükəsiz yerinə yetirilməsini təmin edən “Elektron Pul Kəsəsi”nin yaradılmasıdır.
20	BKES	10 000	İntellektual ekspert sisteminin tətbiqi nəticəsində uzaq məsafədən dialoq rejimində bank təşkilatların kreditvermə qərarlarının dəqiqliyini artırmaq, qərar qəbuletmə vaxtını azaltmaq və ümumiyyətlə insan faktorunun təsirini aradan qaldırmaqdır.
21	Soft Balance Accounting	10 000	Layihənin əsas məqsədi sadə və istifadəsi asan olan mühasibat proqram təminatını hazırlamaqdır.