

## Programinės įrangos kūrėjų maratono aprašas

### Idėja

Lietuvos bankas valstybės atkūrimo 100-mečio proga ketina išleisti ribotą skaičių pasirinkto nominalo skaitmeninę kolekcinę monetą (SKM). SKM ketinama išleisti blokų grandinės (angl. *blockchain*) ar kitos panašios technologijos pagrindu.

### Ko tikimės iš Jūsų

Jums reikės sukurti skaitmeninės kolekcinės monetos ir jos pardavimo platformos prototipus.

### Idėjos pristatymas

Renginio pradžioje kiekviena komanda bus kviečiama trumpai papasakoti apie save ir pristatyti savo idėją (iki 3 min.).

### Sukurtų prototipų pristatymas

Renginio pabaigoje dalyviai bus kviečiami:

- 1) pristatyti savo sukurtos skaitmeninės kolekcinės monetos ir pardavimo platformos prototipus (3–5 min);
- 2) pateikti kuo išsamesnį sugalvotos idėjos aprašymą (iki 2 psl.). Aprašyme turėsite nurodyti preliminarią projekto įgyvendinimo trukmę ir jo vertę.

### Vertinimo kriterijai

Sukurtus prototipus bei jų aprašymus nagrinės ir vertins programinės įrangos kūrėjų maratono organizavimo komisija ir (ar) pasitelkti ekspertai. Rinkdama geriausius prototipus, komisija atsižvelgs į šiuos dalykus:

- 1) kaip sukurta skaitmeninė kolekcinė moneta atitinka Lietuvos banko lūkesčius;
- 2) kaip pardavimo platforma atitinka Lietuvos banko lūkesčius;
- 3) kokia yra skaitmeninės kolekcinės monetos ir pardavimo platformos tarpusavio sąveika, ar paprasta bus ją įsigyti ir vėliau ja disponuoti?
- 4) kokia yra planuojama projekto įgyvendinimo trukmė?
- 5) kokia yra planuojama projekto įgyvendinimo vertė?

### Prizai

Komisijos geriausiai įvertinti darbai bus apdovanoti piniginiiais prizais\*:

- I vietos laimėtojas – 1 000 eurų;
- II vietos laimėtojas – 500 eurų;
- III vietos laimėtojas – 300 eurų.

\*Prieš mokesčius.

### Tolesni veiksmai

Po programinės įrangos kūrėjų maratono Lietuvos bankas spręs dėl tolesnio skaitmeninės kolekcinės monetos sukūrimo projekto įgyvendinimo. Programinės įrangos kūrėjų maratono nugalėtojai ar kiti dalyviai gali būti pakviesti dalyvauti toliau įgyvendinant projektą, tačiau tai nėra Lietuvos banko įsipareigojimas.

### Mūsų lūkesčiai

#### Skaitmeninė kolekcinė moneta

SKM turėtų būtų sukurta blokų grandinės (angl. *blockchain*) ar kitos panašios technologijos pagrindu.

SKM turėtų atitikti šiuos pagrindinius lūkesčius:

- sukurtas ribotas ir baigtinis SKM kiekis;
- kiekviena SKM unikali;

- užtikrintas saugumas nuo padirbimo (kopijavimo);
- lengvai identifikuojama, kad tai būtų Lietuvos banko išleista skaitmeninė kolekcinė moneta;
- lengvai identifikuojamas nominalas;
- užtikrinta antrinė rinka: populiarius tinklas, daug vartotojų, klientui nesunku gauti monetų, lengva perparduoti, klientui nereikia specialios technikos;
- užtikrintas pakankamai greitas operacijų atlikimas.

Be to, prašome Jūsų pagalvoti, kaip pirkėjas galėtų pamatyti SKM atvaizdą. Svarstoma, kad skaitmeninė kolekcinė moneta galėtų turėti ryšį su fizinėmis monetomis. Prašome pateikti idėją, kaip tai galėtų būti įgyvendinta.

### **SKM pardavimo platforma**

Sukurta SKM pardavimo platforma turėtų atitikti šiuos pagrindinius lūkesčius:

- modernus dizainas, pritaikomumas mobiliesiems įrenginiams, dviejų kalbų;
- paprasta ir patogi klientų registracija, suteikianti galimybę monetą įsigyti trumpiausiu keliu;
- galimybė nustatyti ribojamą monetų kiekio įsigijimą vienam pirkėjui;
- galimybė aiškiai fiksuoti SKM pardavimo pradžią ir pabaigą;
- įgyvendintas paprastas ir patogus apmokėjimo būdas, automatinis sąskaitų faktūrų generavimas;
- saugi užsakymų, mokėjimų, klientų duomenų bazė: galimybė identifikuoti pirkėjus, mokėjimus, stebėti pateiktus užsakymus;
- automatinis SKM pervedimas klientui patvirtinus apmokėjimą.

Veikianti pardavimo platforma turėtų atlaikyti didelį klientų srautą (mažiausiai 3 000 perkančių vienu metu) ir būti apsaugota nuo kibernetinių įsilaužimų ir atakų.

---

### **Supaprastinta skaitmeninės kolekcinės monetos platinimo schema**

Klientas užsiregistruoja → išsirenka skaitmeninę kolekcinę monetą (jos kiekį) → susimoka → Lietuvos bankas į jo virtualiąją piniginę nusiunčia monetą.