

<https://rst.startupvillage.ru/ru/>

В феврале 2015 года стартует очередной **Всероссийский стартап-тур** - самый масштабный проект в России по поиску перспективных инновационных проектов и развитию компетенций начинающих стартап-команд, реализующих проекты в сфере высоких технологий.

Цель тура - найти перспективные инновационные решения и помочь молодым разработчикам в формировании собственной стратегии развития.

Мероприятия Всероссийского стартап-тура объединят участников не только из регионов проведения мероприятия, на него также приглашаются представители соседних областей. Тем самым расширяется география проведения тура, а значит - и количество команд-участников конкурса.

Как и в предыдущие годы, программа мероприятия будет состоять из обучающей и конкурсной части. Расширение программы до двух дней позволит организовать и провести больше семинаров, мастер-классов, индивидуальных встреч между региональными предпринимателями и экспертами.

Программа первого дня мероприятия будет включать различного рода выступления и мастер-классы для молодых инноваторов, второй день будет посвящен конкурсу питч-презентаций.

К участию в конкурсе приглашаются все желающие вне зависимости от того, на какой стадии развития находится проект — от идеи, до продукта, являетесь ли вы юридическим лицом, группой друзей, научным коллективом или индивидуальным ученым, предпринимателем, исследователем.

Для просмотра программы мероприятия выберите интересующий Вас город на карте. Участие во Всероссийском стартап-туре бесплатное.

## Инновации для детей

Здоровьесберегающие, коррекционные и спортивные решения:  
Устройства и продукты для обеспечения стимулирования и мониторинга физической активности, коррекции и оздоровления детей, превентивные детские гаджеты, носимые устройства и системы средств удаленного контроля за безопасностью ребенка

Развивающая предметно-пространственная среда: Игровые технологии, интегративные решения и среды для развития и социализации детей, игровые средства обучения на основе гаджетов («смешанное» обучение через онлайн / офлайн образовательные модули; обучение внутри реальных проектов; обучение внутри игры), высокотехнологичные игр/игрушек, игрового оборудования для развития научно-технического творчества детей и интереса к современным высоким технологиям

Научно-техническое творчество, инженерно-технические компетенции: образовательная робототехника, робототехнические мобильные комплексы для использования в образовательных учреждениях различных типов

Культурно-развлекательные, парковые и outdoor решения: устройства и многофункциональное оборудование для музейной педагогики, infotainment / edutainment, социально-сценарные симуляторы «как это работает», «потрогай профессию руками»

Адаптивные продукты-трансформеры для самостоятельного использования детьми:

Многофункциональные модули-конструкторы, цифровое производство, позволяющее детям изобретать, конструировать и производить самостоятельно (мебель, одежда, игры)

## Биологические и медицинские технологии

1. Борьба с инфекционными заболеваниями: Ранняя диагностика инфекций, новая противовирусная и антибактериальная терапия
2. Медицинские устройства: Новые медицинские приборы и устройства для диагностики, мониторинга и лечения заболеваний человека, медицинская информатика
3. Диагностика и лечение онкологических заболеваний: Разработка новых методов ранней диагностики, мониторинга и лечения онкологических и онкогематологических заболеваний, диагностические и прогностические биомаркеры опухолей
4. Регенеративная медицина: Клеточные технологии, создание новых биомедицинских клеточных продуктов
5. Прорывные технологии в здравоохранении: Технологии будущего в клинической и превентивной медицине

## Информационные технологии

1. Цифровая безопасность, защита персональных данных, биометрические системы

устройства и программное обеспечение для обеспечения безопасности общества, семьи и человека

2. Технологии для массового рынка: мобильные приложения и устройства для массового рынка, устройства и приложения для здоровья, носимые цифровые устройства и приложения для них, новые интерфейсы человек-машина

3. Цифровая розница: Программное и аппаратное обеспечение для рекламы, маркетинга, продаж, технологии дополненной реальности, Bigdata

4. Интернет вещей, коммуникации и робототехника: сенсорные сети, встроенные системы управления, умный город/умный дом, робототехника, автономные системы, сверхбыстрые коммуникации.

5. Информационно-развлекательные и образовательные технологии: устройства и программное обеспечение для образования и infotainment

6. Цифровое моделирование процессов управления, повышения производительности труда в промышленности или добыче полезных ископаемых использование параллельных высокоскоростных вычислений для использования в промышленности или в добыче полезных ископаемых