

21. Neumann János Kárpát-medencei Informatikai Programtermék Verseny – Kovács Győző szellemében

Versenyszabályzata

A **Neumann János Számítógép-tudományi Társaság** valamint a **Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola** ezúton hirdeti ki a 2025. évi, **verseny szabályzatát**.

A verseny kategóriái:

- 1. Alkalmazói programok**, amelyek a számítógépek széleskörű felhasználását mutatják be. Ebben a kategóriában versenyeznek a szoftvertechnológiai (operációs-rendszer szintű) programok, valamint a WEB-es alkalmazások is.
- 2. Játékprogramok.** Ebben a kategóriában a versenyzők saját ötleteik alapján írt játékprogramjaikkal versenyezhetnek. A zsűri elfogad olyan játékprogramokat vagy programrészeket is, amelyeket a pályázó másoktól átvett ötletek alapján fejlesztett tovább. Az a játékprogram is indulhat, amit a versenyző egy, már meglévő játék alapján önállóan fejlesztett, vagy önmaga jelentősen módosított. Ezekben az esetekben az ötlet illetve a külső program forrását is fel kell a pályázatban tüntetni.
- 3. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver) – osztatlan kategória**
Ebben a kategóriában várjuk azokat a pályamunkákat, amelyek egy megépített hardver eszközt (pl. ARDUINO ill. LEGO alapú **robot**, PLC, egyéb automata, stb.) és vezérlését megvalósító szoftvert tartalmaz. A nevezéshez mellékelni kell a hardverről készített rövid video-filmet.
- 4. Számítógépes grafika - osztatlan kategória** - kép, portré, karikatúra, stb. - egy-egy versenyző legfeljebb 5 pályaművet küldhet be, de a zsűri egybevonva pontozza azokat.
A pályamunkák kiállításra kerülnek, a nevezéssel együtt a versenyzők beleegyeznek a pályamunkáik kiállításon történő megjelenéséhez. A pályamunkák bírálatát felkért művészek segítik!
- 5. Számítógépes animáció**, egy-egy versenyző legfeljebb 2 pályaművet küldhet be, de egyik pályamű időtartama sem haladhatja meg a 5 percet. A pályamunkák valódi számítógépes animációk kell legyenek, videokamerával felvett és összevágott pályamunkákat nem fogadunk be!
- 6. Számítógéppel támogatott tervezés**
Ebben a kategóriában várjuk a különböző CAD programokkal megszerkesztett tervrajzokat, látványterveket, műszaki animációkat.

A verseny osztatlan kategóriáiban az általános és középiskolások együttesen versenyeznek!

Nevezési feltételek:

- A zsűri elsősorban **PC kategóriájú gépekre, mobiltelefonokra, Tab-okra** írt programokat fogad el, az ettől eltérő számítógépekre készült pályamunkák bírálatát nem tudjuk garantálni!
- A WEB-alapú pályaművek esetében a beküldött írásos anyagban jelöljék meg a pályamű Internet címét, esetleg jelszavát.
- Programok esetében kötelező a forráskód, vagy annak lényegi részeket tartalmazó fontosabb eljárásainak, mellékletként való beküldése, illetve nagyvonalú bemutatása. (A versenyszervezők, zsűritagok kötelesek ezt a szerzői jogi szabályoknak megfelelően kezelni!) **A kódokban a saját, és a felhasznált külső forrásokat kötelező feltüntetni! (Plágium ellenőrzést végzünk!)**
- A **versenyre** a verseny nevezési honlapján a <https://neumannverseny.hu> címen megjelenő on-line felületen (a nevezéshez szükséges adatok megadásával, valamint a pályamunka feltöltésével, illetve felhőben – egyéb web-tárhelyen lévő címének megadásával) lehet **nevezni!**

A pályázóknak a következő adatokat kell megadni:

- a pályázó neve, címe, e-mail címe, telefonszáma, valamint
- a pályázat, programtermék kezelési utasítása, a pályázat, program tartalmi leírása,
- amennyiben a pályázathoz valamilyen hardver kiegészítés szükséges a leírásban ezt is fel kell tüntetni,
- általános és középiskolások esetében a következőket is meg kell adni:
 - az iskola nevét és postai címét, e-mail címét,
 - a pályázó hányadik osztályba jár,
 - az informatika tanárának a nevét.

A programhoz a kezelési utasítást magyar vagy angol nyelven (ha a pályázó nem magyar anyanyelvű) kell mellékelni. Amennyiben a pályázatot a versenyző egy WEB oldalon helyezte el, be kell küldeni a WEB oldal címét, elérésére vonatkozó adatokat.

- A **Grafika** kategória kivételével, minden pályamunka mellé készíteni kell, egy **max. 10 perces videót**, ami a pályamunkát mutatja be. A videó elérhetőségét a verseny nevezési felületén a <https://neumannverseny.hu> címen kell megadni.
- Hibás, vagy beazonosíthatatlan adatokat tartalmazó nevezés esetében a nevezés érvénytelen!
- **Határidő:** A nevezési határidő **2025. február 10.** A határidő után beérkezett pályamunkákat nem áll módunkban elfogadni!
- A versenyen **20 év alatt** bárki részt vehet, azaz általános és középiskolás diákok, szakmunkás tanulók, akik **a döntő induló napjáig, azaz, 2025. március 20-ig** a **20.** életévüket még nem töltötték be.
- A nevezéssel a versenyző, vagy kiskorú versenyző esetében a törvényes képviselője vállalja, hogy a verseny nyilvánosságához tartozóan, róla fénykép, és-vagy videó felvétel készüljön, az megjelenjen a különböző felületeken.
- A versenyre - hagyományosan - egy pályázatot több versenyző közösen is készíthet, ebben az esetben a csoport minden tagjának a nevét fel kell tüntetni a pályázatban.

A verseny fordulói:

A verseny kétfordulós. Az első forduló az **előzsúri**, a második forduló a **döntő**.

A verseny első fordulója (előzsűrizés).

- A határidőre beérkezett pályázatok a rendezők által megbízott pedagógusok, szakemberek előzsűrizik.
- A pályázat értékelésénél fontos szempont a program helyessége, alkalmazói programok esetén az emberközeliség, a multimédia és az internet-es programoknál a tartalom mellett a látvány.
- Az előzsűri tagjait iskolákból felkért, független informatika tanárok, szakemberek alkotják. **A zsűrizés nyilvános.** A pályamunkák előzsűrizése során a pályamunkákat a zsűri tagjai pontozzák (0-10 pont). A pontozás összetevői: újszerűség – 40%, kidolgozottság – 30%, összetettség – 30%. A pályamunkák végső pontszáma a zsűritagok pontjainak összegéből képzett átlagpontszám*10. (Az így keletkezett pontszám 0-100 pont között lehet.)
- Az a zsűritag, akinek az iskolájából nevezés érkezett, nem pontozhatja a pályamunkát!
- A verseny döntőjében a legtöbb pontszámot kapott pályamunkák kerülnek. Az előzsűri dönt az egyes kategóriáknál a döntőbe juttatott pályamunkák számáról a kategória bekerülési ponthatárának meghatározásával. Kategóriánként ez minimum 3 pályamunka (animáció, grafika, zene alkategóriában 3-3-3) kell legyen! A zsűri alacsony (60 pont alatti) pontszámok esetén nem köteles egy kategóriából a döntőbe juttatni versenyzőt!
- A versenyt szervező gimnázium az előzsűrizés eredményéről, a határon túli elődöntőkből bekerült versenyzőkkel (A kategóriák 1.helyezettjei biztosan bekerülnek.) kiegészülve **2025. február 21-ig** küld értesítést azoknak, akik a döntőbe kerülnek. Az el nem fogadott pályázatok szerzői is értesítést kapnak.
- A döntőbe jutott versenyzők maximális száma **80** fő.

A döntő:

- **A döntő időpontja: 2025. március 20-21. (pénteki távozással)**

- **A döntő helyszíne:** Szekszárdi I. Béla Gimnázium, 7100 Szekszárd, Kadarka u. 25-27. B-épület Neumann-terem.
- A döntőben a vajdasági és erdélyi elődöntőből bejuttatott versenyzők is részt vesznek. A pályamunkáik értékelését a vajdasági és erdélyi helyi zsűri végzi, az előzsűrizésnél ismertetett szabályok szerint. Az elődöntők 1. helyezettjei automatikusan bejutnak a döntőbe, a többi versenyző pontszámait összefésüljük és így határozzuk meg a bejutási limitet.
- **A pályamunkák bemutatása:** A megrendezendő döntőbe behívott versenyzők a zsűrinek és a közönségnek maximum 10 perces előadás keretében mutatják be programtermékeiket. A művészetek kategóriái esetében a pályamunka készítőjének meghallgatásától a zsűri eltekint! Ezen kategóriák zsűrizése művészek bevonásával történik. Egyéb kategóriák esetében a zsűri a terméket annak minősége, a bemutatás színvonala és a feltett kérdésekre adott válaszok alapján értékeli. Az értékelés, a pályamunkák pontozásának összetevői: újszerűség – 30%, kidolgozottság – 30%, összetettség – 20%, előadás – 20%
- **A pályamunkák online bemutatása:** Indokolt esetben a versenyszervezők lehetővé teszik a pályamunkák **online** (pl.teams-en) bemutatását a versenyzők számára. Ilyen indok lehet a vírushelyzet, nagy távolság, elfoglaltság, betegség, vagy egyéb tényező, ami a versenyző helyszínre érkezését gátolja. A vírushelyzet kivételével, ezt előre jelezni kell a szervezőknek, legkésőbb a verseny döntőjének időpontját megelőző **7 nappal** korábban.
- A döntőn a pályázók számára (csoportos pályázat esetén maximum 2 fő) a rendező gimnázium szállást biztosít, az étkezést egyénileg kell megoldani, a szervezők ezt nem biztosítják! A versenyzők felkészítő tanárainak (iskolánként 1 fő) szállása a versenyen ingyenes, az étkezést itt sem tudjuk biztosítani!
- A zsűrizés végeztével (az összes pályamunka pontozólapjainak kiértékelésének végeztével) a zsűri ünnepélyes eredményhirdetést tart. A döntő, a pályamunkák bemutatása, a zsűri pontozása és az eredmények nyilvánosak! A verseny eredménye kikerül a verseny honlapjára is.
- **A verseny díjazása:** A verseny döntőjébe került tanulók oklevelet, valamint (kategóriájuk 1-3 helyezettjei biztosan) a verseny támogatói által felajánlott értékes díjakat kapják, amelyek zömében informatikai (hardver és szoftver) termékek.
A 4iG Alapítvány a Társadalmilag leghasznosabbnak ítélt projektmunka kategóriában különdíjat ajánl fel egy arra érdemes pályamű alkotójának/alkotóinak.

A versennyel kapcsolatos további információkat a

neumann.ibela@gmail.com e-mail címre írt levélben, illetve
<http://ibela.edu.hu/neumann> honlapról lehet megkapni.

A pályázat beküldésének a határideje: **2025. február 10. (24 óra)**

Iskolánk elérhetősége:

Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola
7100 Szekszárd, Kadarka u. 25-27.
telefon: 06 74 511 077
web: <http://ibela.edu.hu>

A vajdasági és erdélyi elődöntők időpontjait a helyi szervezők határozzák meg.

Szekszárd, 2024. november 20.

Képes Gábor
ügyvezető igazgató, Neumann
János Számítógép-tudományi
Társaság



4iG



Hajós Éva
a gimnázium igazgatója