

# 11. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató 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 2015. évi, verseny szabályzatát.

A verseny kategóriái **középiskolásoknak**:

- 1. Oktató programok**, amelyek közismereti illetve szakmai tárgyak önálló /konzultáció nélküli/ tanulására alkalmasak
- 2. Alkalmazói programok**, amelyek a számítógépek széleskörű felhasználását mutatják be. Ebben a kategóriában versenyeznek a szoftvertechnológiai (operációs-rendszer szintű) programok is.
- 3. 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.
- 4. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver)**  
Ebben a kategóriában várjuk azokat a pályamunkákat, amelyek egy megépített hardver eszközt (robot, LEGO-robot, PLC, egyéb automata, stb.) és vezérlését megvalósító szoftvert tartalmaz. A nevezéshez mellékelni kell a hardverről készített rövid videofilmeket.
- 5. Számítógépes művészeti programok**, ebben a kategóriában – kettő csoportban – a versenyzők művészeti tudását értékeljük:
  - **Számítógépes grafika**, egy-egy versenyző legfeljebb 5 pályaművet küldhet be, de a zsűri egybevonva pontozza azokat.
  - **Számítógépes zene** (kompozíció, hangzó zeneanyag), egy-egy versenyző legfeljebb 2 pályaművet küldhet be, egyik pályamű hosszúsága sem haladhatja meg az 5 percet, de a zsűri egybevonva pontozza azokat.A pályamunkák kiállításra kerülnek, a nevezéssel együtt a versenyzők beleegyeznek a pályamunkáik kiállításán történő megjelenéséhez. A pályamunkák bírálatát felkért művészek segítik!
- 6. Számítógéppel támogatott tervezés**  
Ebben a kategóriában várjuk a különböző CAD programokkal megszerkesztett tervrajzokat, látványterveket, műszaki animációkat.
- 7. Számítógépes animáció**, egy-egy versenyző legfeljebb 2 pályaművet küldhet be, de egyik pályamű időtartama sem haladhatja meg a 5 percet,

A verseny kategóriái **általános iskolásoknak**:

- 1. 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.

2. **Számítógépes művészeti programok**, ebben a kategóriában – kettő csoportban – a versenyzők művészeti tudását értékeljük:
  - **Számítógépes grafika**, egy-egy versenyző legfeljebb 5 pályaművet küldhet be, de a zsűri egybevonva pontozza azokat.
  - **Számítógépes zene** (kompozíció, hangzó zeneanyag), egy-egy versenyző legfeljebb 2 pályaművet küldhet be, egyik pályamű hosszúsága sem haladhatja meg az 5 percet, de a zsűri egybevonva pontozza azokat.A pályamunkák kiállításra kerülnek, a nevezéssel együtt a versenyzők beleegyeznek a pályamunkáik kiállításán történő megjelenéséhez. A pályamunkák bírálatát felkért művészek segítik!
3. **Számítógéppel támogatott tervezés**  
Ebben a kategóriában várjuk a különböző CAD programokkal megszerkesztett tervrajzokat, látványterveket, műszaki animációkat.
4. **Számítógépes animáció**, egy-egy versenyző legfeljebb 2 pályaművet küldhet be, de egyik pályamű időtartama sem haladhatja meg a 5 percet,

#### 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 **középiskolások** esetében **1-4** kategóriában a pályázók készíthetnek hagyományos programnyelveken megírt, illetve WEB-alapú pályaműveket, ez utóbbi esetben a beküldött írásos anyagban jelöljék meg a pályamű Internet címét, esetleg jelszavát.
- **Általános iskolások** esetében **1.** kategóriában a **prezentáció** minőségét, előadókészséget és a téma sokrétű feldolgozását várjuk.
- A versenyre nevezési lappal és a pályamunka eljuttatásával kell nevezni!
- A versenyre **1.számú mellékletben** szereplő nevezési lap pontos kitöltésével nevezhetnek. Hibás, vagy beazonosíthatatlan adatokat tartalmazó nevezési lap esetében a nevezés érvénytelen!
- **Határidő:** A nevezési lapot, valamint a programtermékeket **2015.február 16-ig** kell a gimnázium versenybizottságának – adathordozón: CD-n, DVD-n, vagy e-mailben (e-mail cím: [neumann.ibela@gmail.com](mailto:neumann.ibela@gmail.com)) beküldeni. A határidő után beérkezett pályamunkákat nem áll módunkban elfogadni!
- A pályázók a pályázatban a következő adatokat tüntessék fel:
  - a pályázó neve, címe, e-mail címe, telefonszáma, valamint
  - a pályázat kezelési utasítása, a pályázat tartalmi leírása,
  - amennyiben a pályázathoz valamilyen hardver kiegészítés szükséges a leírásban ezt is fel kell tüntetni,
  - egyetemisták és főiskolások esetében fel kell tüntetni az egyetem./főiskola nevét és címét, a kar megnevezését.
  - 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. Internetes pályázatok esetén, amennyiben a

pályázatot a versenyző egy WEB oldalon helyezte el, be kell küldeni a WEB oldal címét.

- A versenyen **20 év alatt** bárki részt vehet, azaz általános és középiskolás diákok, szakmunkás tanulók, az első évfolyamra járó egyetemi és főiskolai hallgatók illetve a versenyen fiatal, pl. teleházas programozók is indulhatnak, akik **a döntő induló napjáig, azaz, 2015. március 19-ig** a 20. életévüket még nem töltötték be.
- 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 (előzsúrizés).

- A határidőre beérkezett pályázatokat a rendezők előzsúrizik.
- 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 előzsúri tagjait tolna megyei iskolákból felkért, független informatika tanárok alkotják. **A zsűrizés nyilvános.** A pályamunkák előzsűrizése során a pályamunkákat a zsűri tagjai pontozzák (0-10 pont). 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 előzsúri dönt az egyes kategóriáknál a döntőbe juttatott pályamunkák számáról. Kategóriánként ez minimum 3 pályamunka (animáció, grafika, zene alkategóriában 3-3-3) kell legyen!
- A versenyt szervező gimnázium az előzsűrizés eredményéről, a határon túli elődöntőkből bekerült versenyzőkkel kiegészülve **2015. március 6-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: 2015. március 19.-21.**
- **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.
- **A pályamunkák bemutatása:** A megrendezendő döntőbe behívott versenyzők a zsűrinek és a közönségnek maximum 15 perces előadás keretében mutatják be programtermékeiket. A művészetek kategóriái esetében a pályamunka készítőjének meghallgatásától a zsűri eltekinthet! 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 pontozása az előzsűrizésnél ismertetett módszerrel történik!
- A döntőn a pályázók (csoportos pályázat esetén maximum 2 fő) a rendező gimnázium vendégei, azaz **a versenyzők számára** a részvétel ingyenes!
- 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 helyezettei biztosan) a verseny támogatói által felajánlott értékes díjakat kapják, amelyek zömében informatikai (hardver és szoftver) termékek.

**A pályázatokat a következő címre kell beküldeni:**

**Neumann verseny, Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola**  
**7100 Szekszárd, Kadarka u. 25-27.**  
**neumann.ibela@gmail.com**  
**[www.ibela.hu](http://www.ibela.hu)**

A pályázat beküldésének a határideje: **2015. február 16.**

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

Szekszárd, 2014. november 25.

**Dr. Friedler Ferenc**  
NJSzT elnök

**Dr Zsakó László**  
zsűri elnök

**Hajós Éva**  
a gimnázium igazgatója

# Nevezési lap

## 11. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny- Kovács Győző szellemében- 2014/2015-es tanév

*Ha több termékkel nevezel, minden termékhez készüljön külön nevezési lap.*

Név és osztály:

Iskola neve és címe:

Közös munka esetén a társak neve és osztálya, iskolája:

Lakcím (irányítószámmal):

Telefonszám (mobiltelefon is, ha van):

Email:

**Kategória:** (karikázd be, húzd alá, vagy tegyél mögéje csillagot!)

1. **Oktató programok \***
2. **Alkalmazói programok\***
3. **Játékprogramok**
4. **Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver)\***
5. **Számítógépes művészeti program (grafikák, zene)**
6. **Számítógéppel támogatott tervezés**
7. **Számítógépes animáció**

A program rövid leírása:

-----  
-----  
-----  
-----

Segítő (tanár) neve, munkahelye, e-mail címe: -----

-----  
-----  
-----

\* csak középiskolások számára kiírt kategória

Visszaküldendő 2015 február 16-ig az alábbi címek valamelyikére:

Postai cím: Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Szekszárd, Kadarka u.25-27, 7100

A Borítékon szerepeljen, hogy „Neumann-verseny” vagy e-mailben csatolt fájlként: neumann.ibela@gmail.com , a levél tárgyában szerepeljen a versenyző neve!