

10. 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 2014. évi, verseny szabályzatát.

A verseny kategóriái **középiskolásoknak**:

- 1. Ismeretterjesztés - 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. Ismeretterjesztés - Prezentáció** – Téma: „*Ez a hely az otthonom!*” – Lakóhely bemutatása. (pl.: Népi emlékek, védett állatok, növények, stb.)
- 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. 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!

4. Számítógéppel támogatott tervezés

Ebben a kategóriában várjuk a különböző CAD programokkal megszerkesztett tervrajzokat, látványterveket, műszaki animációkat.

5. 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 **2014.február 24-ig** kell a gimnázium versenybizottságának – adathordozón: CD-n, DVD-n, vagy e-mailben (e-mail cím: 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. teleházias programozók is indulhatnak, akik **a döntő induló napjáig, azaz, 2014. március 20-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 előzsúrizése 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 alkatóriában 3-3-3) kell legyen!
- A versenyt szervező gimnázium az előzsúrizés eredményéről **2014. március 6-** ig küld értesítést azoknak a versenyzőknek, 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: 2014. március 20.-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 előzsúrizésnél ismertetett szabályok szerint.
- **A pályamunkák bemutatása:** A megrendezendő döntőbe behívott versenyzők a zsűrinek és a közönségnek maximum 15 perces előadás keretében mutatják be programterméküket. 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 előzsúrizésnél 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 helyezettjei 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

A pályázat beküldésének a határideje: **2014. február 24.**

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

Szekszárd, 2013. december 6.

Dr. Friedler Ferenc
NJSzT elnök

Dr. Zsakó László
zsűri elnök

Hajós Éva
a gimnázium igazgatója

Nevezési lap

10. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny- Kovács Győző szellemében- 2013/2014-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. Ismeretterjesztés

a) Oktató programok *

b.) Prezentáció**

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

** csak általános iskolások számára kiírt kategória

Visszaküldendő 2014 február 24-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!

Visszaküldendő 2014 február 24-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!