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

Versenyszabályzata

A **Neumann János Számítógéptudományi Társaság** valamint a **Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola** ezúton hirdeti ki a 2027. 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 esetben 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 **2027. február 14**. A határidő után beérkezett pályamunkákat nem áll módunkban elfogadni!
- A versenyen **21 év alatt** bárki részt vehet, azaz általános és középiskolás diákok, szakmunkás tanulók, akik **a döntő induló napjáig, azaz, 2027. március 18-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 **előzsűri**, a második forduló a **döntő**.

A **verseny első fordulója (előzsűrizés).**

- A határidőre beérkezett pályázatokat 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.)
- A pályamunkák esetében felhasználható kész fejlesztőcsomag, de jól meghatározott kell legyen a saját programkód, amit a pályázatban fel kell tüntetni. A zsűri plágiumellenőrzést is végez!
- A beadott pályamunkákat a döntőt követően már nem tároljuk, töröljük a rendszereinkből.
- 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 **2027. február 22**-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:*** **2027. március 18-19. (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 programterméküket. 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 3 fő) a rendező gimnázium szállást biztosít, az étkezést egyénileg kell megoldani, a szervezők ezt nem garantáltan biztosítják! A versenyzők felkészítő tanárainak (iskolánként 1 fő) szállása a versenyen ingyenes, az étkezést itt sem tudjuk garantáltan 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 versennyel kapcsolatos további információkat a

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

A pályázat beküldésének a határideje: **2027. február 14. (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, 2026. november 2.

Malmos Katalin
ügyvezető igazgató, Neumann János Számítógéptudományi Társaság

Juhász Gábor
a gimnázium főigazgatója