

14. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny

Versenyszabályzata

A Neumann János Számítógép-tudományi Társaság valamint a Szekszárdi I. Béla Gimnázium ezúton hirdeti ki a 2018. évi verseny szabályzatát.

A verseny kategóriái **középiskolásoknak**:

- 1. Alkalmazói programok**, amelyek a számítógépek széleskörű felhasználását mutatják be. Ebben a kategóriában versenyeznek a szoftvertechnológiai (operációs-rendszer szintű) programok 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. 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 kiállításon 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. A pályamunkák valódi számítógépes animációk kell legyenek, videokamerával felvett és összevágott pályamunkákat nem fogadunk be!

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 kiállításon 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. A pályamunkák valódi számítógépes animációk **kell** legyenek, videokamerával felvett és összevágott pályamunkákat nem fogadunk be!

5. **WEB** – Ebben a kategóriában a WEB-es felületeket készítő, CMS rendszereket tevőlegesen adaptáló versenyzők pályamunkáit várjuk.

A verseny osztatlan kategóriái mindkét korosztálynak (a kategóriákban általános és középiskolások együttesen versenyeznek):

1. **Oktató programok**, amelyek közismereti illetve szakmai tárgyak önálló /konzultáció nélküli/ tanulására alkalmasak. (Prezentáció – akár makrózva – nem fogadható el!)

2. 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 video-filmet.

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 nagy vonalú bemutatása. (A versenyszervezők, zsűritagok kötelesek ezt a szerzői jogi szabályoknak megfelelően kezelni!)
- A **versenyre** a verseny honlapján a **<http://www.ibela.hu/neumann>** 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,
- 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. Amennyiben a pályázatot a versenyző egy WEB oldalon helyezte el, be kell küldeni a WEB oldal címét, elérésére vonatkozó adatokat.

- Hibás, vagy beazonosíthatatlan adatokat tartalmazó nevezés esetében a nevezés érvénytelen!
- **Határidő:** A nevezési határidő **2018. március 2.** A határidő után beérkezett pályamunkákat nem áll módunkban elfogadni!
- 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, 2018. március 22-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 (előzsűrizés).

- A határidőre beérkezett pályázatokat a rendezők által megbízott pedagógusok, szakemberek előzsűrizik.
- A pályázat értékelésénél fontos szempont a program helyessége, alkalmazói programok esetén az emberközelség, a multimédia és az internet-es programoknál a tartalom mellett a látvány.
- Az előzsúri tagjait tolna megyei iskolákból felkért, független informatika tanárok, szakemberek alkotják. **Az előzsűrizés 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 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 (A kategóriák 1.helyezettjei biztosan bekerülnek.) kiegészülve **2018. március 14-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: 2018. március 22.-23. (szombat reggeli 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 megrendező 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 döntőn a pályázók számára (csoportos pályázat esetén maximum 2 fő) a rendező gimnázium szállást biztosít, az étkezés menza áron a résztvevők költsége, de nem kötelező! A versenyzők felkészítő tanárainak (iskolánként 1 fő) szállása a versenyen ingyenes, az étkezés előre foglalással, kedvezményes, nem kötelező!
- 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://www.ibela.hu/neumann> honlapról lehet megkapni.**

A pályázat beküldésének a határideje: **2018. március 2.**

Iskolánk elérhetősége:

**Szekszárdi I. Béla Gimnázium
7100 Szekszárd, Kadarka u. 25-27.
telefon: 06 74 511 077
web: <http://www.ibela.hu>**

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

Szekszárd, 2017. szeptember 1.

**Alföldi István
NJSzT**

**Dr Zsakó László
zsúri elnök**

**Hajós Éva
a gimnázium igazgatója**