

BESZÁMOLÓ

a 16. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny, Kovács Győző szellemében – című versenyről

Intézményünk, a Szekszárdi I. Béla Gimnázium, immár 16. alkalommal szervezte meg a Neumann-versenyt. A verseny megszervezésére szervezési projektet hoztunk létre, melynek tagjai az igazgató, szaktanárok, rendszergazda, stb. (részletesen később), és iskolánk DÖK szervezetének tanulói.

Munkánkat mindvégig az NJSZT-vel és a zentai Bolyai János Tehetséggondozó Gimnáziummal egyeztetve végeztük. (A Háromszéki Ifjúsági Tanács – HÁRIT – erdélyi hírdetéssel kapcsolódott a verseny szervezésébe.)

A verseny Versenyszabályzatának, majd Versenykiírásának összeállítása során a megelőző verseny hasonló dokumentumait vettük alapul. A változtatás a „Számítógépes művészet” kategória kimaradt, a „Grafika” és az „Animáció” önálló kategóriákká váltak. Az NTP-TMV-19-0056 pályázat keretében az előzetes Versenyfelhívás, és Versenyszabályzat ennyiben módosult.

A versenyt a szokásos módon hirdettük meg. (honlap, e-mail)

A beérkezett nevezéseket, az erre a célra kifejlesztett WEB felületen fogadtuk. (Itthon és a Vajdaságban is.) A nevezési határidő lejártával a szekszárdi előzsűrizés esetében a pályamunkákat szétosztottuk a helyi mentorok között. Az ő feladatuk volt a pályamunka áttanulmányozása, megtanulása, és bemutatása az előzsűri tagjainak. A Vajdasági előzsűrizés (az ottani előverseny) másképpen zajlott. Ott a versenyzőket Zentára invitálták és személyesen mutatták be pályamunkáikat. Ez egy vajdasági döntőnek is betudható volt.

A verseny eredményeit a WEB felületről összesítettük, és kategóriánként megállapítottuk a döntőbe jutáshoz szükséges ponthatárokat. Az előzsűrizés eredményét a verseny honlapjára, valamint az összes pályázathoz megadott e-mailre elküldtük.

Kidolgoztuk a Versenyprogramot, majd váratlanul mindent megváltoztatott a koronavírus járvány miatti karantén helyzet. Magyarországon, Vajdaságban, és Erdélyben is TILOS volt a rendezvények ilyen létszámú megtartása, majd az utazás is korlátozva lett. Ennek következtében a versenybizottság úgy döntött, hogy a versenyt szeptemberi időpontra tolja el, bízva a járvány megszűnésében. Ez sajnos nem következett be, ezért a következő döntés a verseny online módon történő megszervezése volt. A verseny online döntőjének időpontját 2020. október 9-10-ben állapítottuk meg.

Hozzáálltunk a verseny online megszervezésének megtervezéséhez, ami nem kis fejfájást okozott a versenybizottság és a szervezők számára. A technikai megoldás, a gördülékeny lebonyolítás módjának megtalálása nem kevés gondolkodást, és előrelátást igényelt.

Úgy döntöttünk, hogy a versenyzők technikai feltételeinek kiegyenlítése érdekében, mindenkivel készítettünk egy maximum 10 perces videót, ami az online vonalak leterheltségének, esetleges megszakadásának a következményét hivatott kiküszöbölni.

A versenyt megelőző napokban a verseny megrendezéséhez szükséges technikai feltételeket teremtettük meg. Még a karantén előtt beszereztük a díjakat, előkészítettük az nyers okleveleket, emléklapokat.

A részletes versenyleírás a következőkben olvasható.

Vajdasági Neumann-előverseny (zentai Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium beszámolója):

Időpont: 2020. február 8. (Zenta)

A verseny szervezése már 2019 decemberében megkezdődött. A szervezési teendők jelentős részét iskolánk diákjai végezték, az igazgató és az informatikatanárok segítségével és felügyeletével. A szervezőbizottság:

- Mgr. Csikós Pajor Gizella – igazgató
- Kőrösi Gábor – informatikatanár
- Esztelecki Péter – informatikatanár
- Acsai Hermina – Diák – verseny szervező
- Ali Amina – Diák verseny szervező

Általános információk

Összesen 95 tanuló 74 pályamunka nevezés érkezett a versenyre, ebből 32 általános iskolából, 42 pedig középiskolából. A versenyzők 15 településről érkeztek Újvidéktől Szabadkáig, és Kátytól Magyarokiszáig. A munkák kategóriák szerinti megoszlása a következő volt:

Általános iskola

1. Alkalmazói programok – 5
2. Játékok – 4
3. Animáció – 7
4. Számítógéppel támogatott tervezés - 16

Középiskola

1. Alkalmazói programok – 5
2. Játékok – 7
3. Animáció - 3
4. Számítógéppel támogatott tervezés - 5

Osztatlan

1. Grafika - 13
2. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver) - 14

A verseny egésze két nyelven (magyar és szerb) és három szekcióban zajlott:

1. Általános iskola
2. Középiskola II
3. Középiskola II

Zsűri

Az említett szekciókban a következő zsűrik értékelték a munkákat:

1. Általános iskola
 - **Gilice Hilda** – az adai Műszaki Iskola igazgatóhelyettese
 - **Pletikoszity Tibor** – informatika-tanár
 - **Boros Róbert** – a szegedi SZTE hallgatója
2. Középiskola I
 - **Dukai Szél Dóra** –informatika-tanárnő
 - **Szepesi Zoltán** – a kanizsai Beszédes József MMIK pszichológusa
 - **Nagy Szilvia** – informatika-tanárnő
3. Középiskola II.
 - **Török Ákos** – programozó
 - **Szabó Árpád** – programozó
 - **Balassa Tamás** – a szegedi SZTE MA hallgatója

Eredmények

A zsűri három szempont alapján értékelte a munkákat: ötlet (innováció), alaposság (a munka minősége) és prezentáció (az előadás minősége). A verseny végén összegezték a pontszámokat, és a következő versenyzők kerültek a szekszárdi döntőbe:

Számítógépes grafika	
--++--	SUM:
Drawing (Vukašin Anđelković, Gimnazija "Svetozar Marković")	100
Characters from the imagination (Emilija Kozjan, Elementary school „Djura Jakšić” from Kac)	90
Renewable Energy- Solar and Hidro energy (Sanja Knezic, Elementary school „Djura Jakšić” from Kac)	80
Sparkles (Hipik Tibor, Svetozar Marković)	70
Y generáció , A múlthoz (Varga Virág, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	36.67
Black Pink (Mišić Katarina, Gimnazija Svetozar Marković)	36.67
Guardians (Tijana Gološin, Gimnazija "Isidora Sekulić")	36.67
Računarska grafika (Mihailo , Gimnazija "Dušan Vasiljev")	33.33

Fulladás (Kis Léda, Arany János Általános Iskola)	26.67
Cash, Art (Sara Zamurovic, Gimnazija "Dušan Vasiljev")	26.67
róka (Muhi Barbara, Arany János)	20
Donut (Luka Bulatovic, Elementary school „Djura Jaksic” from Kac)	20
MixedArt (Stevan Sapun, Mitrovačka gimnazija)	0
Számítógépes animáció - Középiskola	
--++--	SUM:
Mindent érte (Kőrösi Csenge, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	70
Pictographs (Marko Braovic, Gimnazija "Isidora Sekulić")	70
Pictographs 2 (Marko Braovic, Gimnazija "Isidora Sekulić")	0
Alkalmazói programok - Általános iskola	
--++--	SUM:
Számológép Login rendszerrel (Hegedűs Levente , Thurzó Lajos Általános Iskola)	63.33
Nándorfehérvári csata (Csizmadia Ádám, Jovan Jovanović Zmaj Általános Iskola)	60
Combat Sport for Beginners (Stefan Poljakkov, Elementary school „Djura Jaksic” from Kac)	50
Football Scratch Game (Uros Jurisic, Elementary School Djura Jaksic from Kac)	10
4 Scratch Games (Aljosa Petrovic, Elementary School Djura Jaksic from Kac)	10
Alkalmazói programok - Középiskola	
--++--	SUM:
Face Trace (Horváth István, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	96.67
QuizFire (Sótanyi Bálint, Tehnicka Skola Ivan Saric)	90
Tanulás az űrben (Zsoldos Kristóf, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	83.33
Razvoj aplikacije za turističku agenciju primenom programskog jezika C (Ana Parović, Gimnazija Isidora Sekulić)	33.33
Party DJ (Nikita Šibul, Tehnička Škola)	10
Számítógépes animáció - Általános iskola	
--++--	SUM:
Rubik's cube (Világos Csongor, Cseh Károly Ált.Isk.)	96.67
1 Euro (Világos Balázs, Cseh Károly Ált. Isk.)	90
Jojo bizarre adventure animáció (Rákóczi Anita, Thurzó Lajos Általános Iskola)	80
Elfogadás (Rind Réka, Cseh Károly Ált. Isk.)	60
Első látásra... (Túri Krisztián, Arany János Általános Iskola)	40
Futóverseny (Horvát Henrietta, Arany János Általános Iskola)	26.67
Donut (Luka Bulatovic, Elementary school „Djura Jaksic” from Kac)	25
Játékprogramok - Általános iskola	
--++--	SUM:
Pablo kalandjai (Benedek Balázs, Logischool Senta (Stevan Sremac Ált.Isk))	100
4 Scratch Games (Sergej Petrovic, Elementary School Djura Jaksic from Kac)	90
Microsoft Defender (Nagy Abonyi Kornél, Tömörkény István Általános Iskola)	83.33
Labirintus (Gál Barbara, Logischool Senta (Thurzó Lajos Ált.Isk.))	63.33
Játékprogramok - Középiskola	
--++--	SUM:
Light In The Darkness (Mészáros Benedek, Műszaki Iskola Ada)	93.33
Blank (Tóth Tamás, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	80
dGambling (Bakos Dávid, Sinkovics József Műszaki Középiskola)	73.33
Spring Up! (Joshua Hegedus, Bolyai tehetséggondozó gimnázium és kollégium)	63.33
3D Amöba (Tóth Tamás, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	53.33
Snake 3D (Tóth Tamás, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	46.67
WizzArena (Stevan Sapun, Mitrovačka gimnazija)	0
Számítógéppel támogatott tervezés - Általános iskola	
--++--	SUM:
TITANIC (Cvejic Ognjen, Thurzó Lajos Általános Iskola)	100

The House from my dreams (Marko Repac, Elementary school „Djura Jaksic" from Kac)	90
Door Lock (Lena-BRAVA-predaja) (Lena Bajilov, Elementary School Svetozar Markovic Toza)	73.33
Nyugdíjasház (Ladocki Ádám, Petőfi Sándor Á.I.)	70
Nyaraló (Barna László, Petőfi Sándor Á.I.)	70
Speedboat (Aleksandar Dikic, Elementary school „Djura Jaksic" from Kac)	70
latch sliding lock (Vladimir-RIGLA-KRIVA-predaja) (Vladimir Vujanovic, Elementary School Svetozar Markovic Toza)	60
Családi álmház (Császár William, Petőfi Sándor Á.I.)	60
Balaton álmnyaraló (Urbán Viktória, Petőfi Sándor Á.I.)	60
CAMERA (Lena-KAMERA-predaja) (Lena Bajilov, Elementary School Svetozar Markovic Toza)	53.33
Golubac Fortress (Aleksandar Dikic, Elementary school „Djura Jaksic" from Kac)	53.33
LOCOMOTIVE-part-1 (Lena-LOKOMOTIVA-deo-1-predaja) (Lena Bajilov, Elementary School Svetozar Markovic Toza)	50
AIRPLANE (Vladimir-AVION-predaja) (Vladimir Vujanovic, Elementary School Svetozar Markovic Toza)	50
BOAT (Vladimir-BROD-predaja) (Vladimir Vujanovic, Elementary School Svetozar Markovic Toza)	50
Kúria (Budai Péter, Petőfi Sándor Á.I.)	10
Amerikai rendőrség (Pásztor Csongor, Petőfi Sándor Á.I.)	10
Megépített automata berendezés és vezérlése	
--++--	SUM:
Hjugo, the robot (Vanja Miladinov, Tehnička škola)	100
Házikészítésű CNC marógép (Piri Pál, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	90
T8 CNC gravírozógép (Papajcsik Áron, Ivan Sarić Műszaki Iskola Szabadka)	90
Vintellátor (Benedek Balázs, Logischool Senta (Stevan Sremac Ált.Isk))	80
Modern távolságmérő (Kalinka Ákos, Cseh Károly Általános Iskola)	80
Kő Papír Olló Al Arduinoval (Márkus Máté , Ivan Sarić Műszaki Iskola)	70
Drón álltal vezérelt pókrobot (Papp Tamás, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	70
Alternatív Energiaforrás (Bene Dániel , Műszaki Iskola Ada)	50
Drónnal való arcfelismerés (Szobonya Dávid, Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium)	0
Számítógéppel támogatott tervezés - Középiskola	
--++--	SUM:
Nagyapám borászata (Ladányi Krisztián, Beszédes József Mezőgazdasági és Műszaki Iskolaközpont, Magyarkanizsa)	90
Családi Vállalkozás (Szabó Ádám, Beszédes József Mezőgazdasági és Műszaki Iskolaközpont)	83.33
Sörök (Milutinovity Dávid, Beszédes József MMIK)	80
Mickey mouse (Kávai Áron, Beszédes József Mezőgazdasági és Műszaki Iskolaközpont)	70
Ikea idea (Krstic Ádám, Beszédes József MMIK)	60

Szekszárdi előszűri:

Időpont: **2020. február 19.** Szekszárd

A verseny szervezése már 2019 decemberében megkezdődött. A szervezési teendők jelentős részét a **Szekszárdi I.Béla Gimnázium** diákjai végezték, az igazgató és az informatikatanárok segítségével és felügyeletével. A szervezőbizottság:

- Hajós Éva – igazgató
- Péter Miklós, Farkas Szabolcs– informatikatanárok
- Mehicic Benjamin – rendszergazda
- Baross Gábor – oktatástechnikus - nyugdíjas
- Horváth Inez, Trieber Ágnes- iskolatitkárok
- Nemes András DÖK segítő
- iskolánk nevelőtestülete
- DÖK tagjai

Általános információk

Összesen 60 nevezés érkezett a versenyre (50 hazai, 10 erdélyi), ebből 20 általános iskolából, 40 pedig középiskolából. A versenyzők a legváltozatosabb településről érkeztek Kisvárdától Győrig. A munkák kategóriák szerinti megoszlása a következő volt:

Általános iskola

1. Alkalmazói programok – 10
2. Játékok – 6
3. Animáció– 3
4. Számítógéppel támogatott tervezés -1

Középiskola

1. Alkalmazói programok – 9
2. Játékok – 9
3. Animáció - 1
4. Számítógéppel támogatott tervezés - 1

Osztatlan

1. Grafika– 11
2. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver) – 9

Előzsűri

Az előzsűrizés **2020. 02. 19-én** zajlott le. Ezt megelőzően a pályamunkák rendszerezve, a zsűritagok által átvizsgálható állapotban kerültek az előzsűri elé.

A zsűri elnöke: **Dr.Zsakó László**. A következő zsűritagok értékelték a munkákat:

- **Szabó László** (informatikatanár, Kereskedelmi és Iparkamara, Tolna megye)
- **Tuzy Ibolya** (Szekszárdi Tankerületi Központ)
- **Péter Miklós** (informatikatanár, I. Béla Gimnázium – Szekszárd)
- **Farkas Szabolcs** (informatikatanár, I. Béla Gimnázium – Szekszárd)
- **Mehicic Benjamin** (rendszergazda - informatikus, I. Béla Gimnázium – Szekszárd)
- **Pesti Dávid** (rendszergazda - informatikus, Szekszárdi I.Béla Gimnázium)
- **Barta István** (informatikatanár, Garay János Gimnázium – Szekszárd)
- **Radovics Balázs** (DÖK-tag, Szekszárdi I.Béla Gimnázium)

A zsűri három szempont alapján értékelt a munkákat: ötlet (innováció), alaposság (a munka minősége) és prezentáció (az előadás minősége).

A szekszárdi előzsűri végeredménye:

Hazai versenyzők:

Számítógépes grafika	SUM
Daenerys Targaryen (Raffai Rebeka, Kazinczy Ferenc Gimnázium)	82.86
2019/2020-as tanév eddigi munkái (Verestóy Brigitta, Kazinczy Ferenc Gimnázium és Kollégium)	74.29
Kiméra, Qinni emlékére, Light in the Dark, Halloween (Dobos Csenge, Kazinczy Ferenc Gimnázium és Kollégium)	72.86
1. kép: Mélytengeri gyógyítás; 2. kép: Korcsolyázás kettesben; 3. kép: Álmodjunk még (Kovács Tamara, Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium)	70
Egy fagyos emlék, The Unknown Man, Égő Világ , Dandelion (Csákvári Dávid, I. Béla Gimnázium és Kollégium Szekszárd)	65
Az ég mámorában (Oláh Alexandra, Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium)	64.29
Angyal holdfényből (Csillag Dorottya, Kazinczy Ferenc Gimnázium és Kollégium)	50
Léda verseny (Nagy Tibor, Nem tudjuk)	35.71
A Peaches Tech Project grafikái (Stonawski Benjamin, Széchenyi István Katolikus És Német Nemzetiségi Általános Iskola és Óvoda)	21.67
Számítógépes animáció - Középiskola	SUM
Utolsó órák (Csákvári Dávid, I. Béla Gimnázium és Kollégium Szekszárd)	90
Alkalmazói programok - Általános iskola	SUM
énkönyv (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	68.57
CH számláló (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	54.29
HoleOS (Stonawski Benjamin, Széchenyi István Katolikus És Német Nemzetiségi Általános Iskola és Óvoda)	54.29
számot szöveggé (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	20

OpenStreetMap eszközök Dockerben (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	23.33
prímszám kiszámoló (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	22.86
csoportosító (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	21.43
TérképAPP (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	20
Iskolai Órarend (Németh Bálint Márk, Szent Margit Gimnázium és Általános Iskola)	17.14
tört egyszerűsítő (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	12.86
Alkalmazói programok - Középiskola	SUM
Kantin System menzarendszer (Csányi Sámuel Kund, Kazinczy Ferenc Gimnázium)	94.29
Matinno (Horváth Milán, PTE Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium)	92.86
Cellamatrix-színesfilm (Sárközi Gergely János, Váci Szakképzési Centrum Boronkay György Műszaki Szakgimnáziuma és Gimnáziuma)	91.67
Applikáció Győr és Szombathely tömegközlekedésének megkönnyítésére (Csimma Viktor, Kazinczy Ferenc Gimnázium és Kollégium)	88.57
Home - X (Panyeczky Máté, Nyíregyházi Egyetem Eötvös József Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium)	84.29
Labdarúgás Alkalmazás (Kancsár Martin, Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola)	60
Iskolai chatbot és információs TV (Vörös László, Bonyhádi Petőfi Sándor Evangélikus Iskola)	55.71
Számítógépes animáció - Általános iskola	SUM
Stickman Fight (Bálint András Bertalan, Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium)	41.43
Játékprogramok - Általános iskola	SUM
Corridors (Révész Péter, Ceglédi Kossuth Lajos Gimnázium)	85.71
Iskolai hajsza (Kószó Barnabás, Pécsi Jurisics Utcai Általános Iskola)	57.14
Tavi Horgászat 2020 (Farsang Ábrahám, Érdi Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium)	52.86
Shoot - telefonos játék (Kovács Kristóf, Szent László Katolikus Gimnázium, Szakgimnázium, Általános Iskola, Kollégium és Óvoda Kisvárda)	40
Unity effektusok (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	10
Játékprogramok - Középiskola	SUM
Harc az alkohol ellen (Szabó Kristóf Áron, Szent László Katolikus Gimnázium, Szakgimnázium, Általános Iskola, Kollégium és Óvoda)	60
Onyx Flame (Dencső Benedikt, Váci Szakképzési Centrum Boronkay György Műszaki Szakgimnáziuma és Gimnáziuma)	54.29
RED - The Story (Anisics Bendegúz, Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Szakgimnáziuma)	51.43
Unkown Depths (Molnár Máté, Szent László Katolikus Gimnázium, Szakgimnázium, Általános Iskola, Kollégium és Óvoda)	45.71
Project: Cards and Dungeon (Lingl Ádám, Veszprémi SZC Ipari Szakgimnáziuma)	40
Ki nevet a végén? (Fenke Ferenc, Bp. Balassi Bálint Nyolcévfolyamos Gimnázium)	25.71
Számítógéppel támogatott tervezés - Általános iskola	SUM
Az én álomházam (Németh Eszter, Szent László Katolikus Gimnázium, Szakgimnázium, Általános Iskola, Kollégium és Óvoda Kisvárda)	82.86

Megépített automata berendezés és vezérlése	SUM
Automatizált csapadékvízgyűjtő rendszer (Mehicic Armand, I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola)	80
Gesztusvezérelt autómodell (Lakatos Attila István, Győri Szakképzési Centrum Jedlik Ányos Gépipari és Informatikai Szakgimnáziuma, Szakközépiskolája és Kollégiuma)	75.71
miniAirQ (Gál Benedek, Gál Regina, Váci SZC Boronkay György Szakgimnázium és Gimnázium)	71.43
Közlekedési csomópont számítógépes vezérlése (Szabó Róbert, szent József Általános iskola, gimnázium, szakgimnázium és Kollégium)	61.43
Gőzös hangmodul (analóg rendszerű vasútmodell rendszerhez) (Molnár Balázs, Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Szakgimnáziuma)	58.57
EasyRelaySwitch (Máté Tokodi, Bácsalmási Hunyadi János Gimnázium)	57.14
mozgásérzékelő villanykapcsoló WebThing-el (Turcsányi Vince, Őrmezei Általános Iskola)	55
Automata Célzórendszer (Paróczai Olivér, Békéscsabai SZC Nemes Tihámér Gépészeti, Informatikai és Rendészeti Szakgimnáziuma és Kollégiuma)	35.71
Lego emelő robot (Gömbös Károly, Szent József Általános Iskola Gimnázium Szakgimnázium és Kollégium)	27.14
Számítógéppel támogatott tervezés - Középiskola	SUM
Házak a természetben (Márta Réka, XIII.kerületi Berzsenyi Dániel Gimnázium)	74.29

Erdélyi versenyzők:

Számítógépes grafika	SUM:
Elementalist Dragon , A Vaják , Joker (Nagy Andor, Csiky Gergely Főgimnázium)	72.86
Pillangó lány (Márton Dóra-Eszter , Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	50
Számítógépes animáció - Középiskola	SUM:
Alkalmazói programok - Általános iskola	SUM:
Alkalmazói programok - Középiskola	SUM:
Legyen ön is milliomos (Back István Levente, Csiky Gergely Főgimnázium)	74.29
Daily Bucket (Toth Rudolf, Apaczei Csere János Elméleti Liceum)	5
Számítógépes animáció - Általános iskola	SUM:
A nagy kavardás (Rostás Péter Fanni, Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	72.86
Rablás (Lukács Mátyás Ágoston, Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	58.57
Játékprogramok - Általános iskola	SUM:
A süni almát eszik (Kozma Júlia, Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	56.67
Játékprogramok - Középiskola	SUM:
Rebellion (Turos András, Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	68.57
Lucifer`s Comeback (Fehérvári Zsolt, Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	61.43
The Vacation (Velican László, Apáczai Csere János Elméleti Líceum)	41.43
Számítógéppel támogatott tervezés - Általános iskola	SUM:
Megépített automata berendezés és vezérlése	SUM:
Számítógéppel támogatott tervezés - Középiskola	SUM:

A előzsűrizést követően, a versenybizottság összevonta a hazai, vajdasági, valamint erdélyi versenyzők eredményeit kategóriánként.

Döntő szervezése

A zsűri kategóriánként határozta meg a döntőbe kerülés ponthatárait. Jellemzően a maximális 100 pontból, 60 pont alatt nem lehetett a döntőbe kerülni. Minden kategória színvonala elérte a mértéket, ezért nem kellett kihagyni kategóriát.

A döntőbe juttatott versenyzők listája a mellékletben megtalálható.

A versenybizottság az összes versenyzőt e-mail-ben kiértékelte. Az előzsűrizés eredménye a döntőbe jutott versenyzők listája a verseny honlapján megtalálható.
(<http://ibela.sulinet.hu/neumann>)

A döntőbe került pályamunkák megoszlása:

Általános iskola

1. Alkalmazói programok – 3
2. Játékok – 5
3. Animáció– 4
4. Számítógéppel támogatott tervezés -7

Középiskola

1. Alkalmazói programok – 10
2. Játékok – 7
3. Animáció - 3
4. Számítógéppel támogatott tervezés - 5

Osztatlan

1. Grafika– 10
2. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver) - 10

Ezek szerint 76 versenyző 64 pályamunkája került a döntőbe, 23 hazai, 39 vajdasági, és 4 erdélyi pályamunka.

Döntő

A döntő eredeti időpontját megelőzően, a vírushelyzet miatt, kénytelenek voltunk a versenyt szeptemberi időpontra kitolni, abban reménykedve, hogy addigra túl leszünk a járványon. Sajnos ez nem fordult elő, így a versenybizottság úgy határozott, hogy online szervezi meg a versenyt.

Időpont: **2020. október 9-10.** Szekszárd

A szervezési teendők jelentős részét a **Szekszárdi I. Béla Gimnázium** diákjai végezték, az igazgató és az informatikatanárok segítségével és felügyeletével. A szervezőbizottság:

- Hajós Éva – igazgató
- Péter Miklós, Farkas Szabolcs – informatikatanárok
- Mehicic Benjamin – technikai segítség, on-line közvetítés a versenyről
- DÖK tagok: 28 fő az iskola diákjai
- Baross Gábor – oktatástechnikus (nyugdíjas)
- Horváth Inez, Trieber Ágnes – iskolatitkárok

Általános információk

Összesen 64 pályamunka került be a verseny döntőjébe, ebből 19 általános iskolából, 41 pedig középiskolából. **Az erdélyi előzsűri szervezése a HÁRIT részéről nem volt sikeres. Ezért az előzsűrizést a szekszárdi előzsűri végezte.** Ennek okait a későbbiek során feltárjuk, a további együttműködés a HÁRIT-al ennek függvénye.

A versenyzők 30 oktatási intézményből – 15 általános és középiskolás pályamunka Vajdaságból, 13 Magyarországról 2 Erdélyből.

A döntőbe jutott versenyzők száma: 76 fő (15 lány, 61 fiú)

A versenyző iskolák:

Apáczai Csere János Elméleti Líceum
Beszédes József Mezőgazdasági és Műszaki Iskolaközpont
Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kolégium
Ceglédi Kossuth Lajos Gimnázium
Cseh Károly Általános Iskola
Csiky Gergely Főgimnázium
Elementary school „Djura Jaksic” from Kac
Elementary School Svetozar Markovic Toza
Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium
Gimnazija "Isidora Sekulić"

Gimnázija "Svetozar Marković"

GySzC Jedlik Ányos Gépípari és Informatikai Szakgimnáziuma, Szakközépisk. és Koll.

Ivan Sarić Műszaki Iskola

Jovan Jovanović Zmaj Általános Iskola

Kazinczy Ferenc Gimnázium és Kollégium

Logischool Senta (Stevan Sremac Ált.Isk)

Logischool Senta (Thurzó Lajos Ált.Isk.)

Műszaki Iskola Ada

Nyíregyházi Egyetem Eötvös József Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium

Őrmezei Általános Iskola

Petőfi Sándor Á.I.

PTE Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium

Sinkovics József Műszaki Középiskola

Szekszárdi I. Béla Gimnázium, Kollégium, és Általános Iskola

Szent László Katolikus Gimnázium, Szakg., Ált. Isk., Koll.és Óvoda

Tehnicka Skola Ivan Saric

Thurzó Lajos Általános Iskola

Tömörkény István Általános Iskola

Váci SZC Boronkay György Szakgimnázium és Gimnázium

XIII.kerületi Berzsenyi Dániel Gimnázium

A verseny lebonyolítását a versenyzőknek előre elküldött Versenypogram (lásd honlap) alapján végezte az iskolai DÖK, Péter Miklós versenyprojekt vezető felügyeletével.

A versenyt közvetlenül megelőző napokban iskolánk rendszergazdája, **Mehicic Benjamin**, a verseny technikai feltételeit teremtette meg. A versenyzőktől beérkezett videókat a [twitch.tv/ibelalive](https://www.twitch.tv/ibelalive) felületen sugároztuk ki a versenyzőknek, érdeklődőknek. A zsűri és a versenyzők, Microsoft Teams felületen kommunikáltak, ezt a felületet is a [twitch.tv/ibelalive](https://www.twitch.tv/ibelalive) segítségével streameltük ki.

Zsűri

A döntő zsűritagjai:

A zsűri elnöke: **Dr.Zsakó László** (ELTE- informatikai kar, tanszékvezető).

A következő zsűritagok értékelték a munkákat:

- **Képes Gábor** (muzeológus, Magyar Műszaki Múzeum)
- **Bíró István** (informatikus, volt IDG igazgató)
- **Szabó László** (informatikatanár, Kereskedelmi és Iparkamara, Tolna megye)
- **Szépy László** (Kormányhivatal, informatikus)
- **Borsódi Donát** (Profi-Média Kft)
- **Nagy Alfréd** (Vajdaság, informatikus)
- **Badics Alex** (informatikabiztonsági szakértő, a verseny korábbi nyertese)
- **Zsók Imre** (informatikus, MVM Zrt.)

Verseny

Szekszárd, noha csupán online módon, de ismét a legkreatívabb kamaszinformatikusok fővárosává vált két napra: október 9-én és 10-én a **16. Neumann János Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny** döntőjében az **I. Béla Gimnáziumban**. A megnyitón **Hajós Éva igazgató** megköszönte a szervezők munkáját, a versenyzőknek és felkészítő tanárainak megköszönte, hogy a különleges helyzetre való tekintet nélkül részt vesznek a versenyen. A zsűri elnöke az elmúlt évekhez hasonlóan **Dr. Zsakó László**, az **NJSZT** Tehetséggondozási Szakosztályának elnöke, az **ELTE IK tanszékvezető** egyetemi docense volt.

„A minden évben az alapító, **Kovács Győző** szellemében szervezett megmérettetés megnyitó ünnepségén hangsúlyos szerepet kapott az alapító előtti tisztelgés: az NJSZT jóvoltából iskolánkban állandó kamarakiállítás is nyílt a gimnázium B épületében. Szekszárdon, **Kovács Győző** szülővárosában – a tárlatot a kiállítás rendezője, egyben a verseny régi zsűritagja, **Képes Gábor**, az NJSZT főmunkatársa hozta létre.

A zsűriben egy egykori versenyző is szerepet kapott – egyikük, **Badics Alex** évek óta ajándékokat is hoz a nyerteseknek. Mindenki szívesen áldozza idejét erre a versenyre, hisz kivételezett helyzet ennyi szellemes, friss munkát elsőként látni és értékelni. Egyébként „fejvadászoknak” sem utolsó lehetőség, hisz a versenyzők az első adandó alkalommal elhelyezkednek a szakmában – sőt, sokan már most is bedolgoznak egy-egy cégnél vagy saját cég alapításán törik a fejüket.

A verseny szellemiségének megfelelően az informatikai tárgyi tudás mellett a kreativitást és az előadói készségeket is nézi a zsűri az „összképhez”: amelyben nagyon fontos, hogy mennyire teszi „eladhatóvá” a diák a művét.

A szekszárdi verseny a digitális művészetekről is szól: külön kategóriában mutatkoztak be a számítógépes grafika kis mesterei - műveiket diaporáma formájában sugároztuk a verseny stream felületén.

A verseny egésze három nyelven (magyar, szerb, angol) és egy szekcióban zajlott. A versenyzők számára 10 perc állt rendelkezésre pályamunkáik bemutatására az elkészített videók segítségével.

A zsűri munkáját a versenyre kifejlesztett WEB-es pontozórendszer segítette, ami a kategóriánkénti eredményeket azonnal produkálta.

A versenyzők kiváló előadások és gyakorlati bemutatók során mutatták be pályamunkáikat. A zsűri kérdéseit a versenyzők derekasan megválaszták

A verseny ideje alatt az on-line közvetítést iskolánk diákjai moderálták, **Péter Miklós** koordinálásával.

A kategória befejeztével **dr. Zsakó László** zsűrielnök általánosságban, szóban értékelte a pályamunkákat. Ezzel egyidőben **Farkas Szabolcs** informatikatanár segített **Mehicic Benjamin** rendszergazdának a közvetítés zavartalan lebonyolításában.

A verseny ideje alatt iskolánk DÖK tagjai speaker szolgáltatásokkal segítették a verseny zavartalan megrendezését.

A döntő végeredménye (lásd: melléklet, honlap: <http://ibela.sulinet.hu/neumann>)

A verseny eredményhirdetésén **dr. Zsakó László** értékelte a versenyt, a versenyzőket. Méltatta a beadott pályázatok magas színvonalát, a felkészítők munkáját, valamint a szervezés professzionális színvonalát. Ezt követően a versenyzők helyezéseit hirdettük ki, minden versenyző Oklevelet kapott, iskoláiknak Emléklapot juttattunk el. A dobogós helyezésű versenyzők arányos díjat kaptak, valamint a magas színvonalú kategóriák esetében (pl.: Megépített automata), a nem dobogós helyezésű színvonalas munkákat is díjazta a zsűri. (Az Okleveleket, Emléklapokat, díjakat, technikai okok miatt, kissé eltolva, postán küldtük ki a versenyzők iskoláiba.) Iskolánk igazgatója **Hajós Éva**, megköszönte a felkészítők áldozatos munkáját. A zsűri tagjainak is köszönetet mondott, akik szakmai tapasztalataikkal, szakértelmükkel nagyban emelték a verseny színvonalát. Végül mindenkinek jó egészséget kívánva, „Találkozunk jövőre a Neumann-versenyen!” mondattal bezárta a versenyt.

Összefoglalásként:

Elmondható, hogy **Győző** (Dr. Kovács Győző) is biztosan elégedetten szemlélte volna, ahogy az általa 36 éve életre keltett verseny milyen sikeresen megrendezésre került.

Pályázati indikátoraink eltérései, és ennek okai

Az NTP-TMV-19-0056 pályázat keretében a következő szakmai indikátorok mutatnak eltérést:

7. Az országos döntőben részt vevő tehetségek (versenyzők) száma

terv: 80, megvalósult: 76

ok: A verseny online lebonyolíthatóságának, valamint a verseny színvonalának további növelése érdekében, a kategóriánkénti bejutási ponthatárokat nem vihettük le, mert ezzel túlléptük volna a Versenyszabályzatban meghatározott 80 főt, és a pályamunkák bemutatásának összideje nagyban megnövekedett volna.

8. Az országos döntőben díjazott tehetségek (versenyzők) száma

terv: 80, megvalósult: 33

A versenyzők mindegyike Oklevelet kapott. Amennyiben ez nem számít díjazásnak, a vállalt kötelezettségtől való eltérés oka: A Versenyszabályzatban az 1-3. helyezetteknek ígértünk tárgyi nyereményeket, de ettől függetlenül, a korábbi években minden versenyző kapott valamilyen kísértékű eszközt. Az idei évben a vírushelyzet miatt több szponzor is kiesett, valamint a díjak postázása jelentős kiadás növekedést jelentett, ami nem tette lehetővé a vállalat teljesítését.

A verseny szponzorai voltak:

Neumann János Számítógép-tudományi Társaság

Szekszárdi Tankerületi Központ

Nemzeti Tehetség Program

Emberi Erőforrások Minisztériuma

Emberi Erőforrás Támogatáskezelő

I. Béla Alapítvány

TolnaAgro csoport

CA.Tarr Kft.

MVM Paksi Atomerőmű Zrt.

Köszönjük a támogatást!

Szekszárd, 2020. december 15.



.....
Péter Miklós