

17. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny - Kovács Győző szellemében



Döntőbe jutott versenyzők és pályamunkáik



Számítógépes grafika (osztatlan)			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
1	My drawings	Emilija Kozjan	Secondary school „Bogdan Suput” from Novi Sad
2	My Computer Graphics	Jovan Panic	Elementary School Djura Jaksic
3	Híres művészek	Kovács Hanna Zoé	KRK Szilády Áron Gimnázium és Kollégium
4	Throne of glass - Celaena Sardothien, An assassin from Adarlan	Beke Enikő Andrea	Tóth Árpád Gimnázium
5	The Great Crusade Francia kártya	Véghseő Tamás	Szent Imre Katolikus Gimnázium
6	Fire eyes; Holdfényben; Lidércvadász	Marton Alexa	Lenti Arany János Általános Iskola
7	Számítógépes grafikával készült rajzaim	Juhász Petra Anna	Mikszáth Kálmán Gimnázium és Kollégium
8	Hobbym - Graphic Design	Szekely Tamas	Apáczai Csere János Elméleti Líceum
Számítógépes animáció - Általános iskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
9	Transferor - Covid19	Jovan Panic	Elementary School Djura Jaksic
10	Kpop idol tánc animáció	Buják Rowenna	József Attila Általános Iskola, Bácskertes
Számítógépes animáció - Középiskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
11	A piros lufi	Kőrösi Csenge	Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium
12	Nessa Barrett - La di die (animált videóklipp)	Szöke Szintia	Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium
13	Ugrott a busás vacsora?	Márta Rebeka, Márta Kira, Márta Réka	ELTE Trefort Ágoston Gyakorló Gimnázium
14	KIBEROTTHON	Hazafi Gergő	Neumann János Informatikai Technikum
Alkalmazói programok - Általános iskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
15	Magyar kézilabda statisztikák	Világos Csongor	Cseh Károly Ált. Isk.
16	File Syncher	Turjanicza Botond Bogdán	Kazinczy Ferenc Református Általános Iskola és Óvoda
17	QuickMeet weboldal	Bálint András	Érdi Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium
18	QuickGames	Bálint András	Érdi Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium
19	Dzsitii Napló	Toth Zalán Csaba	Szigetszentmiklósi József Attila Általános Iskola

17. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny - Kovács Győző szellemében



Döntőbe jutott versenyzők és pályamunkáik



Alkalmazói programok - Középiskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
20	Kreastol Hálózat	Joshua Hegedus	Bolyai tehetséggondozó gimnázium és kollégium
21	DigiKoli	Vörös László	Szegedi Tudományegyetem Természettudományi és Informatikai Kar
22	MateKIT - matematikai oktatóprogram	Kovács János	Kecskeméti Bolyai János Gimnázium
23	Territory	Ádám Vajda	ELTE Radnóti Miklós Gimnázium
24	Táblafelismerés Mesterséges Intelligenciával	Bence Biczo	Zalaegerszegi Zrínyi Miklós Gimnázium
25	BusTracker	Gergő Istvánfi	Balassi Bálint Nyolcévfolyamos Gimnázium
26	MulticolorBot - Discord Bot	Neuvald Ricsi, Zámboreszky Balázs	Deák Ferenc Gimnázium, Közgazdasági és Informatikai Szakgimnázium
27	Jarvis	Bálint Máté	Szegedi Tömörkény István Gimnázium, Művészeti Szakgimnázium és Technikum
28	Codecrodiil	Paksi Soma, Cziráki Balázs	Széchenyi István Gazdasági és Informatikai Technikum
29	Raktár Program	Badó Miklós Máté	Gödöllői Török Ignác Gimnázium
30	Utazz a világban!	Sztranyiczki Dóra	Apáczai Csere János Elméleti Liceum
Játékprogramok - Általános iskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
31	Canny	Világos Balázs	Cseh Károly Ált. Isk.
32	Breakout Versus	Benedek Balázs	Logischool Zenta , Stevan Sremac Á.I.
33	scoolecode játékok	Majsa Szilárd	Deák Téri Általános Iskola
34	Pengu Client	Bálint András	Érdi Gárdonyi Géza Általános Iskola és Gimnázium
Játékprogramok - Középiskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
35	Nagyhegyes Kráter-tó virtuális 3D projekt	Katona Konstantin	Debreceni SZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum
36	Wind Rodeo	Sótanyi Bálint	Visoka tehnička škola strukovnih studija
37	There is (no) Escape	Kovács Kristóf, Árvai Zsombor Gábor	Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Technikum
38	Iroda a 4-es szinten	Reményi Márton	Eötvös Lóránd Tudományegyetem Informatikai Kar
39	SAM	Anisics Bendegúz, Nemes András	Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Technikum

17. Neumann Nemzetközi Tehetségkutató Programtermék Verseny - Kovács Győző szellemében



Döntőbe jutott versenyzők és pályamunkáik



Megépített automata berendezés és vezérlése (osztatlan)			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
40	Maszkfertőtlenítés UV fénnel és alkohollal.	Kalinka Ákos	Cseh Károly Általános Iskola
41	Okos öntöző	Szobonya Dávid	Bolyai Tehetséggondozó Gimnázium és Kollégium
42	Épületenergetikai felmérő robot (HEAT SPOTTER)	Lakatos Attila István	Győri Szakképzési Centrum Jedlik Ányos Gépipari és Informatikai Szakgimnáziuma, Szakközépiskolája és Kollégiuma
43	Épített LEGO EV3 robot, rajzoló program	Bocz Róbert, Szabó Kendra	Dombóvári Illyés Gyula Gimnázium
44	Robot tengeralattjáró építése - AquaLab	Domokos Kertész, Szeles Márton	Balassi Bálint Nyolcévfolymaos Gimnázium
Számítógéppel támogatott tervezés - Általános iskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
45	Álmaim háza	Kozma Júlia	Apáczai Csere János Elméleti Líceum
Számítógéppel támogatott tervezés - Középiskola			
	Munka címe	Versenyző neve	Iskola
46	A kaptár	Balog Kornél	Beszédes József MMIK
47	Hidas gránitvágógép	Fábián Tamás	Beszédes József MMIK
48	Solid Edge - Soros motor	Argat Milán	Energetikai Technikum és Kollégium
49	Kerékpár	Lóki Dániel János	Energetikai Technikum és Kollégium Paks