

Cybergeneráció - Informatikai ötletverseny

Kedves Tizenévesek!

A Ti generációtok az első, amelyik születésétől fogva használhatja a számítógépet, az első, amelyik az informatika világába nőtt bele, azaz az első, amelyik ösztönösen együtt él a számítástechnikával. Olyan ötletek rejtőzhetnek bennetek, amelyekről az idősebbek még csak nem is álmodhatnak. Mi ezeket szeretnénk megismerni.

A versenyre olyan előremutató és innovatív ötletek, egyéni elgondolások beküldését várjuk, amelyekben megfogalmazátok, bemutatjátok, hogy szerintetek az informatika és a világháló alkalmazásában milyen kihasználatlan lehetőségek rejlenek.

Figyelem!

A Cybergeneráció informatikai ötletverseny második fordulójának beadási határideje 2008. december 8-ra módosul.

Az öt legtöbb pályázatot benyújtó iskolának, ill. az iskola alapítványának a Magyar Innovációs Szövetség Alapítványa iskolánként 300.000,- Ft-os támogatást nyújt. A támogatással elismeri az iskola szerepét a diákok kreativitásának kibontakoztatása terén.

Változás a júniusi beadáshoz képest, hogy a pályázat résztvevői a 133/2004. (IV. 29.) Korm. rendeletben foglaltak szerint a támogatásból előleget igényelhetnek, melynek maximális összege, a jogszabályi feltételekkel összhangban, a teljes támogatás 100% költségvetési szervek (állami iskolák) esetén, illetve magán, alapítványi vagy egyházi fenntartású iskolák esetében 90%.

Amennyiben a pályázó nem igényel előleget, úgy a pályázat utófinanszírozottnak minősül, vagyis a Hivatal a támogatási összeget a kizárólag tanulmány benyújtása, a teljes támogatási összeggel történt elszámolás után utalja.

Ötleteiteket várjuk például az alábbi területeken:

- **Interaktív média és internet**

E területen minőségi és interaktív közösségi digitális tartalmakra várunk ötleteket. Jó példaként szolgálhat a Wikipédia, a többnyelvű, nyílt tartalmú, közösség által fejlesztett webes lexikon, a bárki által hozzáférhető digitális glóbusz a Google Earth, vagy akár világ legnagyobb online piactere az ebay. Fogalmazzatok meg, hogy milyen, személyi számítógépen, vagy akár mobiltelefonon keresztül igénybe vehető digitális tartalmakra és szolgáltatásokra lenne még szerintetek szükség!

- **Informatikai eszközök az oktatásban**

Cél az informatikai eszközök térhódításának elősegítése az iskolai oktatásban, hogy a lehető legtöbben és legnagyobb arányban használják az internetet és az informatikai eszközöket a tanulásra. Írjátok le, hogy milyen új informatikai megoldások tehetik még színvonalasabbá, érdekesebbé az oktatást, hatékonyabbá és szemléltetőbbé a tanulás folyamatát! Gondoljatok csak az interaktív táblákra vagy a Sulinet Digitális Tudástárára!

- **Informatikai eszközök az idők szolgáltatában**

Olyan informatikai eszköz és szolgáltatás ötleteket várunk, amelyek az időseket segítik mindennapi életükben. Cél, hogy önálló életvitelüket, biztonságérzetük fenntartásával a technika segítségével a lehető leghosszabb ideig megőrizhessék. Fogalmazzatok meg, hogy szerintetek hogyan lehetne a digitális szakadékot csökkenteni a fiatalok és az idők között, vagyis azt, hogyan lehet rávenni az idősebbeket, hogy éljenek a technika adta lehetőségekkel! Mutassátok be, hogy ti milyen módszerrel vennétek rá az időseket ezen eszközök használatára, hogyan ébresztenétek fel a nagymama és a nagypapa érdeklődését, hogy idegenkedését leküzdve megismerje, hogy mi mindent tud neki nyújtani a digitális világ!

- **Informatikai eszközök a fogyatékkal élők szolgáltatában**

Olyan informatikai eszközökre és szolgáltatásokra vonatkozó ötleteket várunk, amelyek a fogyatékkal élőket segítik mindennapi életükben, fogyatékoságuk leküzdésében, életminőségük javításában. Cél, hogy e speciális segítséget igénylő emberek a technika segítségével aktív tagjai lehessenek a társadalomnak, ne érezzék magukat kirekesztve. Példaként szolgálhat a mozgássérültek által egér helyett a számítógép vezérlésére használt kamera, amely követi a szem mozgását.

- **Számítógépes játékok**

A számítógépes játékokkal játszik az egész világ, gyermek és felnőtt egyaránt. Olyan számítógépes játékok részletesen kidolgozott ötleteit, játékokhoz kapcsolódó hardverek (pl.: játékvezérlők), játéktípusok ötleteit várjuk, amelyek újdonságtartalmára építve a fejlesztők új játékokat dolgoznak majd ki. Nemcsak PC-n, hanem konzolon és mobilon futtatható játékon is gondolkodhattok. Bátran engedjétek el a fantáziátokat bármelyik játéktípusban, és a játék szólhat a legkisebb gyerekektől a felnőttekig bármelyik korosztálynak.

- **Mobil eszközök és szolgáltatások**

Ugye mennyire jó, hogy a legtöbb telefonban már beépített kamera található, vagy az, hogy a mobil internet segítségével bárhol a világon megnézheted az e-mailjeidet, csetelhetsz a barátaiddal, fizethetsz a mozijegyért a mobiloddal, vagy rákereshetsz a térképen az úti célodra? E területen a mobilkommunikáció jövőjét meghatározó előremutató és innovatív ötletek beküldését várjuk.

- **Grafika, dizájn**

Itt a lehetőséged, hogy kiéld a kreativitásod. Szeretnél mobiltelefon, számítástechnikai eszköz, multimédiás

tartalom, vagy számítógépes program felületének tervezője lenni? Nincs más dolgod, mint pályázni formaterveddel a felsorolt területeken! Cél, hogy könnyen kezelhető, funkcionális, s nem utolsó sorban szemet gyönyörködtető dizájnötletek szülessenek, amelyek segítségével élmény lesz használni az egyes programokat.

- **Egyéb informatikai megoldások**

Természetesen az informatika és az internet területét érintő valamennyi ötlettel pályázhatsz (szoftver, hardver, szolgáltatás). A lényeg, hogy merj gondolni egy merészet és hagyd, hogy szabadon szárnyaljon a fantáziád és érvényesüljön a kreativitásod. Egy ilyen gyorsan fejlődő területnek, mint az informatika, szüksége van az innovatív koponyákra. Könnyen lehet, hogy éppen a tiédre!

A beadandó pályamű, azaz az ötlet leírásának elvárt terjedelme: 2-5 A4-es oldal, amely tartalmazhat ábrát, fotót, csatolható hozzá futtatható állomány is.

A pályázat célkitűzéseinek elérése érdekében a Nemzeti Kutatási és Technológiai Hivatal a Kutatási és Technológiai Innovációs Alap terhére 2008-ban 100 M Ft-ot, azaz százmillió forintot biztosít.

**Támogatást 300 pályázat kaphat.
Elnyerhető támogatás 330.000,- Ft pályázatonként.**

Pályázhat minden Magyarországon tartózkodási hellyel rendelkező 7-12., illetve 13. osztályos általános, illetve középfokú tanulmányokat folytató tanuló.

Pályázni egyedül és csapatban is lehet. Egy csapat maximum 4 fős lehet. Az értékelésnek -A- és -B- kategóriája lesz korcsoportok szerint, -A- kategóriába tartoznak a 7 - 9. osztályosok, -B- kategóriába tartoznak a 10 - 13. osztályba járók.

A pályázat beadása:

A pályázatot a diákok iskolájukkal vagy az iskola alapítványával közösen nyújtják be. Az NKTH a szerződést az iskolával vagy az iskola alapítványával köti.

Beadási határidő:

2008. december 8.

A pályázati kiírás részletes leírása a 'Pályázati csomag' részben (ld. jobboldalon fent) található meg.

Az NKTH fenntartja a pályázati dokumentáció megváltoztatásának jogát.

Kiemelt támogatók:



NJSZT



Szakmai támogatók



BME VIK

