

<19 Szabadfogású Számítógép verseny 2014

A C3 Alapítvány tizenkettedik alkalommal szervezte meg 19 év alatti, országos és határon túli fiatalokat megszólító számítógépes versenyét.

Nevezni lehetett bármivel, ami számítógéppel készült legyen az rajz, animáció, zene, játék, honlap, portál, kiegészítő alkalmazás, mobilkommunikációs fejlesztés, robot, saját készítésű szoftver vagy hardver, illetve bármilyen egyéb informatikai megoldás.

A műnek csak a pályázó képzelőereje szabott határt.

A versenyre 2014-ben beérkezett pályamunkák közül a zsűri által 12 legjobbnak ítélt művet mutattuk be a kiállításon. A zsűrizés legfőbb szempontja a kreativitás volt.

Waliczky Tamás, a zsűri elnökének a díjátadón elhangzott beszéde

Szeretném megköszönni azt, hogy részt vehettem a C3 idei <19 Szabadfogású számítógép versenyének zsűrijében. Azt hiszem nyugodtan mondhatom a többi zsűritag nevében is, hogy nagyon élveztük a munkát. Sok érdekes pályázatot láttunk.

Az alábbiakban megosztanék néhány olyan gondolatot, amelyek a zsűritagok megbeszélésein felmerültek.

Ebben az évben a „hardware” és a „játék” kategóriák voltak talán a legerősebbek. A „hardware” kategóriában több olyan pályamunkát kaptunk, amelyek komoly tudományos kutatásokra épültek és egyetemi szintű leírásokat tartalmaztak. A „játék” kategóriában néhány olyan szellemes és egyedi pályázatot láttunk, amelyek talán gazdasági sikerre is számíthatnának.

A „grafika” és a „weblap” kategóriák most nem voltak olyan erősek, mint az elmúlt években, talán az ilyen munkák készítése már nem jelent kihívást a fiataloknak.

A „videó” kategória mindig és mindenhol népszerű. Most is sok érdekes munkát kaptunk. Voltak érdekes 3D és 2D számítógépes animációk, szellemes videók sokszor érdekes vizuális effektusokkal, videók amelyeket népes alkotóközösségek készítettek. Sajnos több olyan animációt láttunk, amelyet LogoMotion szoftverrel készítettek.

Nevezők összesen: 353

Nemek szerint:

lány 136

fiú 217

Ebből csapattagként 26 lány és 43 fiú nevezett

Lakóhely szerint:

Magyarország 329

Budapest 24

Vidék 305

Románia 4

Szerbia 2

USA 1

Nevezések összesen: 336

Besorolás szerint:

rajz/grafika 132

animáció/videó 109

játék 26

weblap 23

program 13

hardver 10

mobilkommunikációs

alkalmazás 4

hang/zene 3

egyéb 2

Születési év szerint [fiúk + lányok]:

1996 27 + 8

1997 11 + 4

1998 20 + 5

1999 5 + 6

2000 55 + 19

2001 69 + 14

2002 39 + 11

2003 34 + 2

2004 5 + 0

2005 17 + 0

2006 2 + 0

A legfiatalabb versenyző 2006. április 14-én született.



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#szep_andras

Szép András [18]

Tap in Darkness Pixel

játék

Úgy tudjuk, hogy ezt a szoftvert több iskolában a mai napig tanítják az informatika órákon. Ez a szoftver valamikor talán modern és hasznos lehetett, de ma már régimódi és lassú. Szörnyű belegondolni, hogy mit szenvedhettek a gyerekek, amíg ezzel a szoftverrel elkészítették az animációikat. Kérjük az informatika tanárokat, hogy lehetőleg más szoftvert tanítsanak a gyerekeknek. Ma már több ingyenes és modern animációs szoftver is letölthető az internetről.

Mint világszerte, úgy nálunk is megjelentek a „machinima” videók. Ezek olyan szoftverrel készülnek, amely lehetővé teszi, hogy előre elkészített karakterek, ruhák, hátterek, tárgyak és mozdulatok közül válasszunk és így hozzuk létre a saját videóinkat. Az alkotói munka leginkább a forgatókönyv írásra és a rendezésre korlátozódik. Ez a technológia még gyerekcipőben jár, de ezek a munkák már most egy sereg érdekes kérdést felvetnek alkotói szabadságról, a digitális vagy élő szereplők közötti különbségekről, a vizuális illúziókeltés hatáiról és bizonyosan alaposan megváltoztatják majd az elképzelésünket animációról, videóról, történet mesélésről. Összességében érdekes és magas színvonalú munkákat láttunk, amelyek közül sokan a világ bármely hasonló versenyén megállnák a helyüket.

A november 22-én megtartott díjátadó ünnepségen 11 egyéni nevezőt és egy csapatot díjazott a Zsűri. Két fiatal részesül 5 hónapos ösztöndíjban és tizenegyen kaptak értékes tárgnyereményeket. A 2015-ös év folyamán közülük kerülnek majd ki azok, akik a külföldi együttműködő partnerek versenyére, fesztiváljára – Zürichbe, Drezdába vagy Linzbe – kiutazhatnak és pályaműveikkel képviselhetik a magyar versenyt.

Tap in Darkness Pixel játékban egy elrejtett alakzat van a képernyőn, melynek formáját a tapintásunk segítségével kell kitalálnunk. Ha hozzáérünk az alakzathoz az iPhone rezeg a kezünkben (Ipadet használva a rezgést hangjelzés pótolja), ezáltal érezni/tapintani tudjuk a sötétben elrejtett alakzatot, majd kiválasztani azt a megadott lehetőségek közül. Nagyon megragadott minket az alkotó ötlete, nevezetesen, hogy egy telefonba beépített technológiát, annak lehetőségeit újszerű módon arra használja fel, hogy ne csak a „szemünkkel játszunk”, hanem bevonjuk a többi érzékszervünket is. Bízgatnánk az alkotót, Szép Andrást, hogy a verseny után is kutasson a „játékban a játék” élmény után.





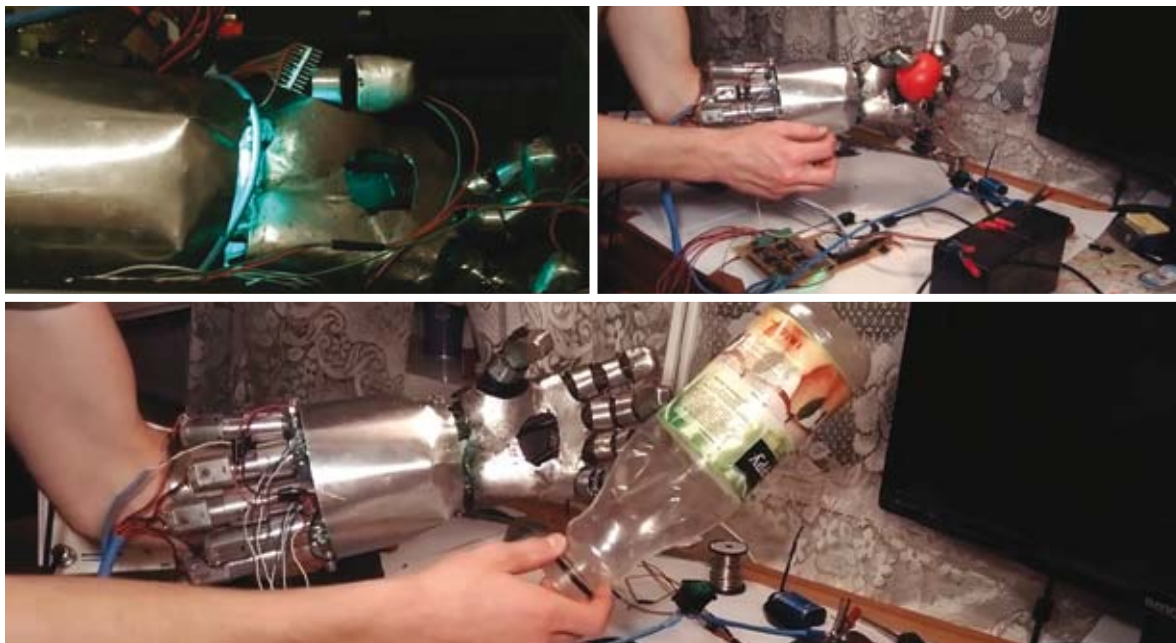
http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#poka_karoly

Póka Károly [17]

Exoskeleton kesztyű

hardver

A bemutatott eszköz átgondolt mérnöki munka eredménye. Jó példa a számítógép okos, mindennapjainkat segítő alkalmazására. Jóleső érzés olyan munkát látni, amely egy valós problémára keres megoldást, ahol a számítógép nem egyedüli eszköze, hanem segítője a feladat megoldásának. Megalkotásához sokrétű tudásra volt szükség: az informatikai – programozási – jártasságon túl élettani, mechanikai és hardware ismeretek is kellettek a megvalósításhoz. A pályázó által kifejlesztett eszköz nem csak azok számára hasznos, akiknek valamilyen ok miatt szükségük van az elveszett „kézi erő” pótlására, hanem egyéb ipari alkalmazásai is elképzelhetők.



Ars Electronica
U19
(Ausztria, Linz)



mediale bildwelten
Medienkulturzentrum,
MB21 Festival
(Németország, Drezda)



bugnplay.ch
Migros-Genossenschafts-Bund,
bugnplay.ch
(Svájc, Zürich)

A legfigyelemfelkeltőbb pályaműveket és az előző évek videómunkáiból összeállított válogatást idén is a Design Terminálban mutatta be a C3. A magyar fiatalok alkotásai mellett lehetőséget adtunk a három külföldi szakmai partner – a német MB21, az osztrák U19 – Create Your World, valamint a sváci bugnplay.ch – versenyén díjazott munkák bemutatására is, hogy a látogatók a nemzetközi mezőnyben is elhelyezhessék a látottakat.



Workshopok a <19 Szabadszámítógép versenyen

Évről évre nagy sikerrel megrendezésre kerülő workshopok idén sem maradtak el. A díjátadó előtti délelőtti három különböző csoportban vehetett részt bárki, aki nevezett a versenyre és előzetesen regisztrált valamint a külföldi fiatalok bevonásával egymás megismerésére is újabb lehetőség adódott. Három féle műhely közül lehetett választani:



WORKSHOP 1

„ÉPÍTS EGY ÚJ VILÁGOT!” WORKSHOP

konceptió és workshop vezetők: **Adam Beczkiewicz, Körmöndi Márk**

A résztvevők profi szakemberek segítségével belekóstohattak a videójáték-készítés csodálatos és kreatív világába. A közös pályatervező workshopon platform játékokhoz tervezhettek pályát a tapasztalt szakemberek felügyelete mellett, szórakozva fejleszthették kreativitásukat, miközben alapos bevezetőt kaptak a videójátékok logikai működéséből.



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#zsigo_miklos

Zsigó Miklós [12]

Rajzás

egyéb

<http://rajzasblog.blogspot.hu/>

A méhcsaládban a rajzás előtt a nemrég kikelt új anya sajátos, füllel is jól hallható hangot ad ki. Egy jó fülű méhészt meghallja ezt és be tud avatkozni a megfelelő pillanatban a kaptár életébe. A Rajzás különböző technológiákat hoz össze egy adott probléma megoldása céljából, azoknak az újonc, vagy épp gyengén halló méhészeknek segíthet, akik szeretnék megkülönböztetni egy épp rajzás előtt álló család hangját a nem rajzó családétól. Zsigó Miklós munkája személyes történetet mesél el, hasznos és érdekes kutatással a méhészetéről. A pályamű követendő és mintaértékű, fontos és szerethető példa arra, hogy egy a közvetlen környezetünkben lévő problémát felismerve hogyan kezdjünk kutatni, már létező és egészen új technológiák összekapcsolásával kísérletezni, azaz lépésről lépésre közelebb jutni a megoldáshoz. Az alkotó nem csupán aktívan szemléli a világot, nem egyszerűen megoldást talál egy adott problémára, de meg is osztja munkájának, gondolkodásának minden mozzanatát másokkal is. Ha mindegyikünk hasonlóan viselkedne, vagy legalább egy-egy apró kihívást megoldana, sokkal előrébb lennénk.





<http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#bolyaisokk>

„Bolyaisokk” csapat – Kiss Tamás [18] és Barát Krisztina [17]

Olcsó UAV alkalmazása a planetáris határréteg vizsgálatában

hardver

A jövőbe a jelen minél alaposabb ismeretével láthatunk – ez a meteorológiai prognózisok alapvetése. Mára felszíni szenzorok, radarok és műholdak hada figyel a Föld légkörét, ugyanakkor még mindig számos fejlesztés készül napjainkban az előrejelzések pontosabbá tételére, ezek egyik legfontosabb ága a drónokkal magasba juttatott szenzorokkal gyűjtött információ. Főként az őszi ködös és szmogos időjárás időszakban válik fontossá a talajközeli légréteg részletes vizsgálata, ebben nyújt a prognózist készítő szervezetek számára jelentős előnyt zentai pályázóink alkotása.

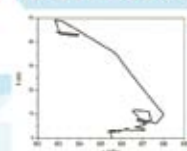
UAV alkalmazása a planetáris határréteg szerkezetének vizsgálatában



RÖEGYSÉG



ELSŐ MÉRÉSI EREDMÉNYEK



WORKSHOP 2 REBOT WORKSHOP

koncepció és workshop vezető: **Vecsei Ákos**

A workshopon a robotika alapjainak megismerése mellett a REBOT építőkészlet alkatrészeit is kipróbálhatták a résztvevők. Acélrobotok készítése volt újrahasznosítandó anyagok és újrahasznosítható tárgyak felhasználásával. A robotokat mobil alkalmazás segítségével irányították a fiatalok.



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#ban_titusz

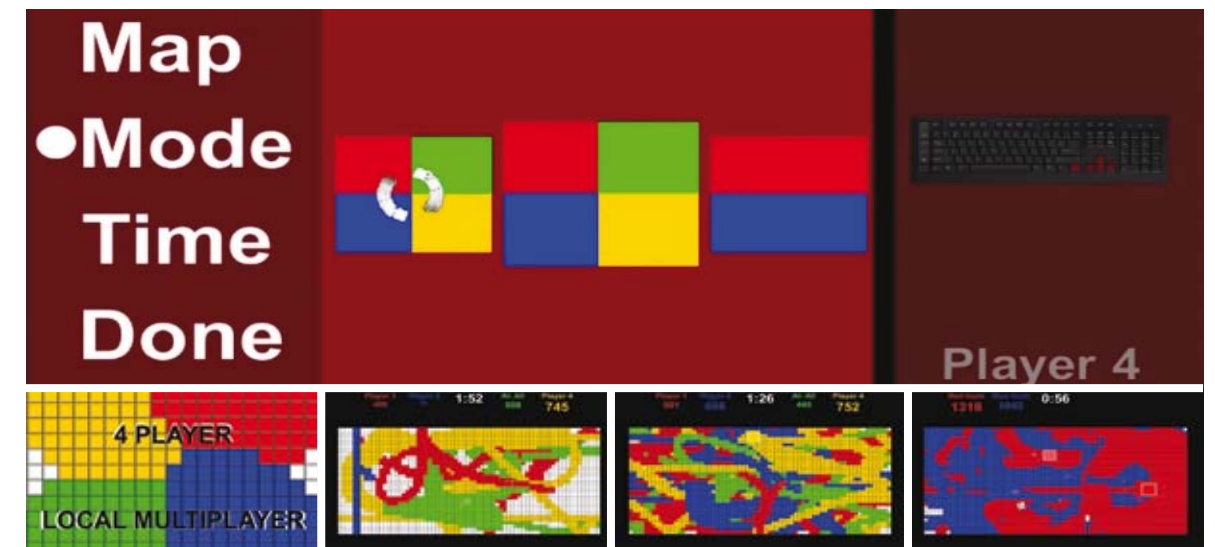
Bán Titusz [18]

Rect

játék

<http://indiedb.com/>

A Red Cube Games egyszemélyes klánja által készített játék nem a grafikájával nyerte el tetszésünket. Egy négyzethálós fekete fehér pályán négy különböző színű négyzet küzd életéért, minél nagyobb pályarészt saját színűre festve. Ez leírva egyszerűnek hangzik, de a játék elképesztően szórakoztató, amolyan két dimenziós szürreális minimalista pixel-sumo élmény, ahogy a játékosok (akár 3 okos mesterséges intelligenciával megküzdve) lökdösődnek, küzdenek a terület megszerzéséért, vagy éppen területük megtartásáért. Az ember azt gondolná, hogy ennél nagyon nem lehetne egy ilyen típusú játék intenzívebb, de akkor felfedezi a menüben a TOTAL ULTIMATE EPIC HARDCORE MODE of ÜBERNESS kapcsolót és elszabadul, aminek el kell szabadulnia. Ajánljuk mindenkinek!



WORKSHOP 3 LEONARDO WORKSHOP

konceptió és workshop vezető: **Előd Ágnes**

Nagyon egyszerűen kezelhető eszközzel dolgoztak a workshopon alkotó fiatalok, így bárki előzetes 3D szerkesztési ismeretek nélkül is könnyen használhatta az eszközt, alkotott vele saját készítésű modelleket.



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#boros_zoltan

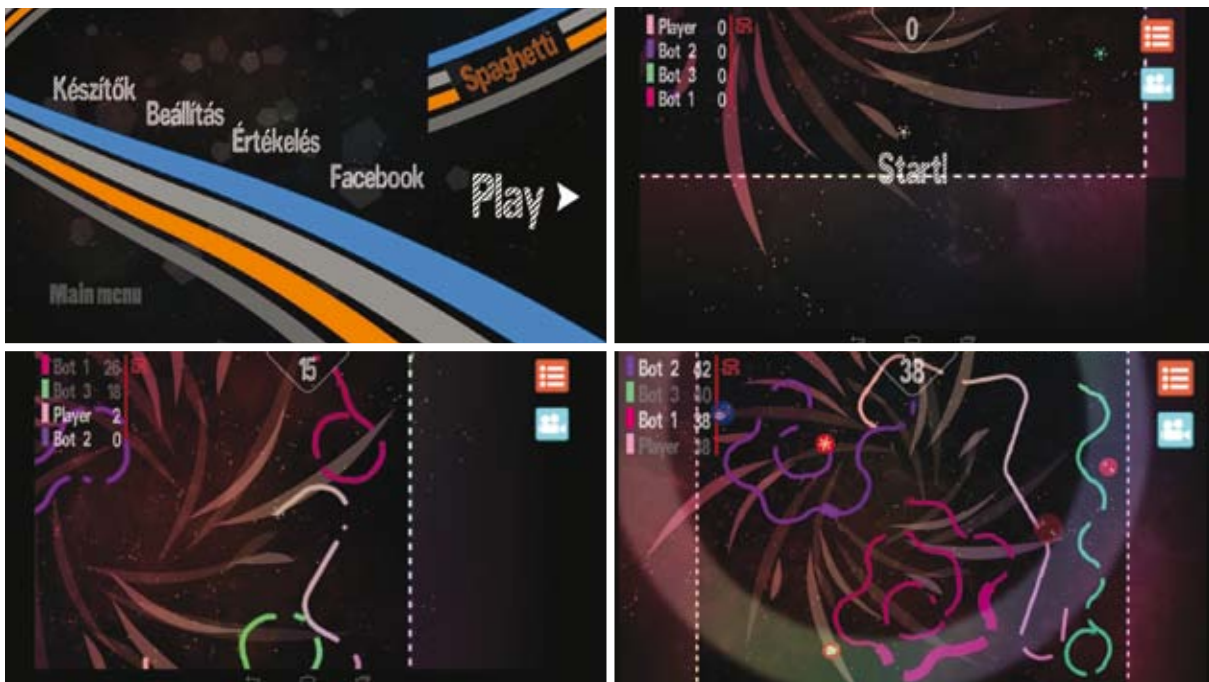
Boros Zoltán [18]

Spaghetti mobil applikáció

játék

A valószínűleg Zen mester nyugalmával rendelkező fiatal készítő 8 hónap kitartó munkájának köszönhetően, egy már-már profi, egy időben 4 játékos által is élvezhető, továbbgondolt és kicsiszolt Tron/Worm játék került a zsűri elé.

Remek zenével, letisztult grafikával, frappáns technológiai megoldásokkal tette a fejlesztő igazán élvezhetővé a játékmenetet, mely ráadásul offline módban is játszható volt! A játék testre is szabható a szabadon variálható kamera állások segítségével.



SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

A 2014-es verseny zsűritagjai:

Waliczky Tamás, újmédia-művész, a zsűri elnöke; Tóth Krisztián, Carnation-Group/POSSIBLE CEE vezetője; Szegedy-Maszák Zoltán, képzőművész; Gálik Györgyi, designer; Sente-Varga Bálint, az Időkép alapítója, a 2005-ös verseny díjazott versenyzője; Hosszú Melinda, stratégiai referens; Békefi Gábor, informatikus pedagógus, iskolaigazgató, az alábbi versenyzők műveit díjazták:



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#eckl_matyas

Eckl Mátyás [18]
STV „Gala”
animáció

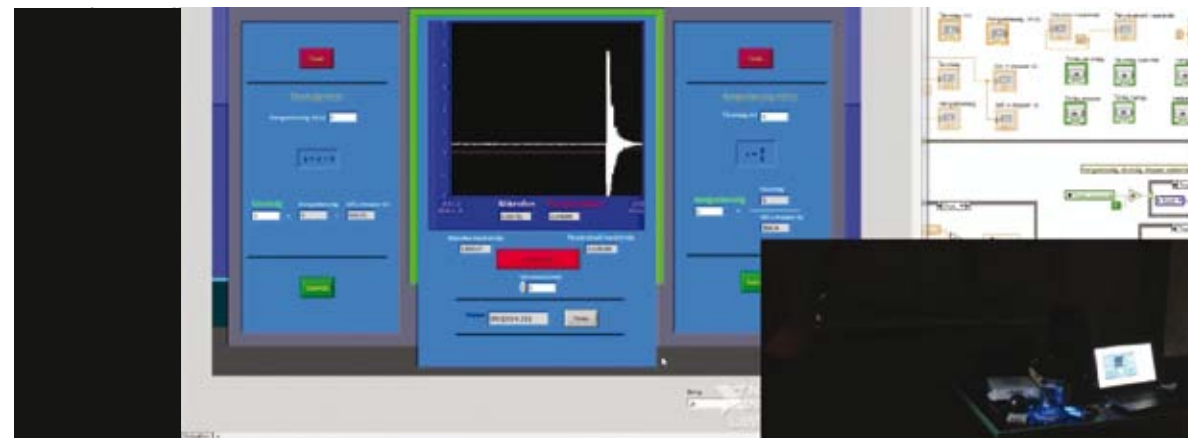
Pályázónk már tavaly bemutatkozott a zsűri előtt – akkor az atlétikai pályán, idén a szertorna világában villantotta meg tudását. Az alkotás lényege az az ötletes videótrükk, melynek segítségével önmagával mérkőzik meg az atléta. A kisfilmen a párhuzamos korláton, párhuzamosan összevágott mutatványokat láthatunk, mely egyszerre jelzi a pályázó digitális filmkészítés világban és a sportos életmódban meglévő aktivitását.



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#lukacs_peter

Lukács Péter [17]
Hangsebesség
kiegészítő

Első ránézésre a pályamű kevesek érdeklődését lenne képes felkelteni: egy rozsdás palacsintasütő nyelére szerelt szürke műanyagcső, rajta olcsó műanyaggombbal, apró fa-faragvánnyal, valamint egy dóm-kamerára emlékeztető műanyag félhenger került elő a pályázó által beküldött csomagból. Éppen ez a szándékoltan low-tech megjelenés, s a hozzá adott kreativitás irányította a zsűri figyelmét a pályázatra. Nem kevesebbre képes ugyanis ez az eszköz, mint a hang különböző közegekben való terjedési sebességének megmérése, de akár a közeleghő vihar távolságának pontos meghatározására is alkalmas. Az alkotó tudatában van annak, hogy eszköze egyszerűen, magától értetődő módon teszi érzékletessé, megtapasztalhatóvá az iskolában tanultakat, s ehhez mértén szerényen tervezte meg annak megjelenését is: a rozsdás palacsintasütő nem elidegeníteni igyekszik a technológiát, a tudományt, mint ahogy napjaink számos csillogó-villogó eszköze teszi, hanem épp a jelenségek magától értetődő voltára, emberközelségére hívja fel a figyelmet.





http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#horvath_noel

Horváth Noel [12]
LEGO Arcade Games
animáció

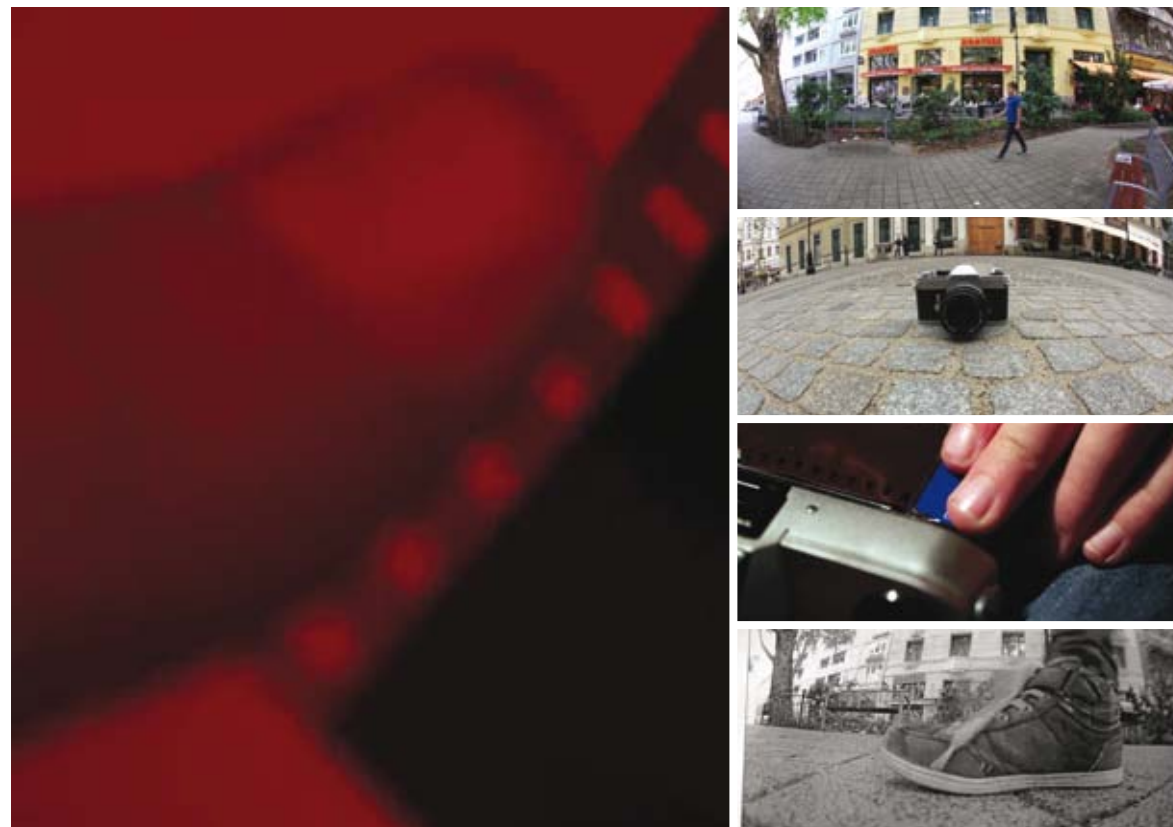


http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#horvath_armin

Horváth Ármin [12]
Analog Project
animáció

A pályázó fiatal kora ellenére jól átgondolt, megtervezett munkát adott be. Az alapötlet szellemes, a kivitelezés igényes. Az elkészült kisfilm jó példa arra, hogy egyszerű eszközökkel – és megfelelő számítógépes utómunkával – egy jó ötletből szórakoztató művet lehet alkotni.

A digitális kamerák korában meglepő, hogy egy 12 éves fiatal az analóg fényképezéssel foglalkozik a munkájában, ráadásul ezt az egyedi ötletet érdekes kompozíciókkal mutatja be.





http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#madai_peter

Madai Péter [13]

Space

animáció



http://verseny.c3.hu/2014/nyertesek/#kiss_daniel

Kiss Dániel [12]

Labirintus

játék

Szépen bevilágított 3D számítógépes animáció, remekül visszaadja a világűr hangulatát. Nagyszerű munka egy 13 éves animátortól.



A fiatal készítő kreativitása abban rejlik, hogy egy létező eszközt a szokásostól eltérő, alapvető funkciójától eltérő célra használ. Ennek szellemében a munkahelyi meetingek és termékbemutatók megszokott kulcsszereplője, a PowerPoint prezentációkészítő szoftver segítségével hozott létre egy játékot. A játék szépségét éppen annak kreatív egyszerűsége adja; az egér mozgatásával a kurzort el kell juttatni a piros kezdő karikából a csillaggal jelzett célig úgy, hogy az egy pillanatra se lépjen ki a zöld pályáról, s közben ne ütközzön bele a piros mozdulatlan vagy mozgó akadályokba.

