



**SZABADFOGÁSÚ  
SZÁMÍTÓGÉP  
2016**



## TÁMOGATÓK



## NEMZETKÖZI PARTNEREK



## SZERVEZŐ



Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány

1022 Budapest, Szpáhi utca 20.

<http://www.c3.hu/>

## <19 Szabadfogású Számítógép verseny

Ma Magyarországon a 19 év alatti generációra fókuszáló, az informatikai kreativitást ösztönző és az eredményeket nyilvánosan bemutató verseny, amely által a fiatalok nemcsak megerősítést, hanem bemutatkozási lehetőséget, valamint szakmai kommunikációs platformot és támogatást is kapnak, a <19 Szabadfogású Számítógép versenyen kívül nem létezik.

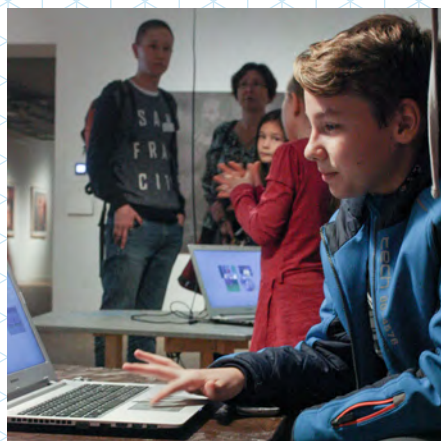


Versenyünkkel a fiatalokat a kreatív eszközhasználatra és terveik megvalósítására ösztönözzük, iskolás keretektől függetlenül. Az egyéni alkotókedv számára megmérettetést, valamint nyilvános bemutatkozási lehetőséget teremtünk. Arra buzdítjuk a fiatalokat évről évre, hogy a számítógép és az informatika hasznos és fontos dolog, amellyel változtathatnak világunkon. A verseny játékosan tanít és nevel, miközben az ötletek megvalósítására ösztönöz.





A <19 Szabadfogású Számítógép verseny 2016-ban tizennegyedik alkalommal került megrendezésre. Nevezni lehetett bármivel, ami számítógéppel készül: legyen az rajz, animáció, zene, játék, honlap, portál, kiegészítő alkalmazás, mobilkommunikációs fejlesztés, robot, saját készítésű szoftver vagy hardver, illetve bármilyen egyéb informatikai megoldás. Versenyeinkre eddig több mint 5000 pályázat érkezett, beleértve a határon túlról pályázók munkáit is.



A verseny európai partnerei egy évtizede az osztrák U19 – Create Your World (Ars Electronica), a német MB21 (Medienkulturzentrum Dresden), valamint a svájci bugnplay.ch (Migros-Kulturprozent), ami annyit jelent, hogy a díjnyertes magyar fiatalok számára rendszeres lehetőség nyílik a külföldi bemutatkozásra is. A nyertes alkotásokat minden évben kiállítás keretében mutatjuk be a nemzetközi network válogatott, nyertes műveit is Magyarországra hozva, amelynek helyszínét idén 2016 december 3 – 11 között az Új Budapest Galéria biztosított.



## Zsűri

### Liszka Tamás

zsűrielnök, az Anilogue Nemzetközi Animációs Filmfesztivál igazgatója, Budapesti Metropolitan Főiskola Média-művészeti Intézet vezetője

### Szente-Varga Bálint

az Időkép alapítója, 2005-ös nyertes versenyzőnk

### Hornyik Anna

médiainformatikus és tanár, Helen Doron Oktatóközpont, 2003-mas nyertes versenyzőnk

### Vécsey Virág

animátor, illusztrátor

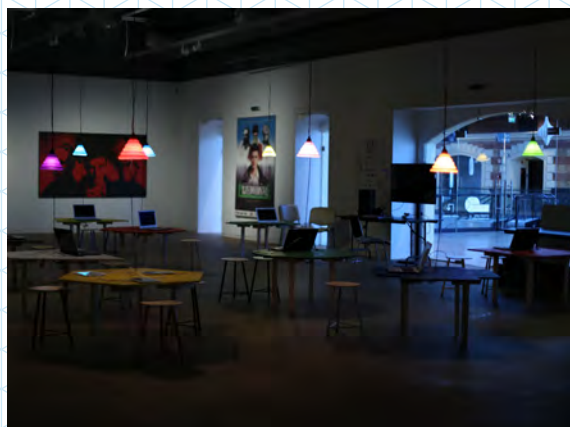
### Nyíró András

az Appsters Kft. vezetője



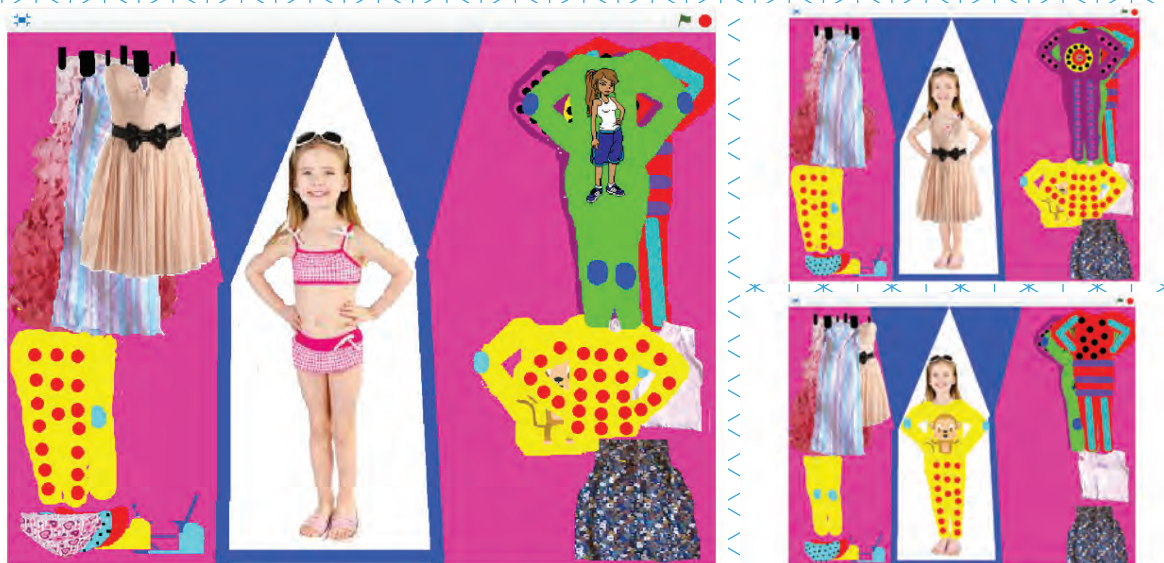
## Részlet Liszka Tamás zsűrielnök köszöntőjéből

A Szabadfogású Számítógép versenynek már saját története van, de legalábbis külön történetei, gondolok itt olyan versenyzőkre, mint például Badics Eszterék, akik korábban is pályáztak és idén újabb munkákkal jelentkeztek, ám nem elégedtek meg ugyanazzal a tavalyi, egészen magas szinttel, hanem még újabb dolgokat találtak ki. Ezt nagyon-nagyon élveztük, és köszönet érte.



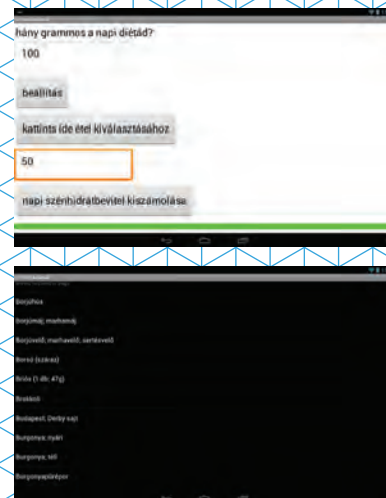
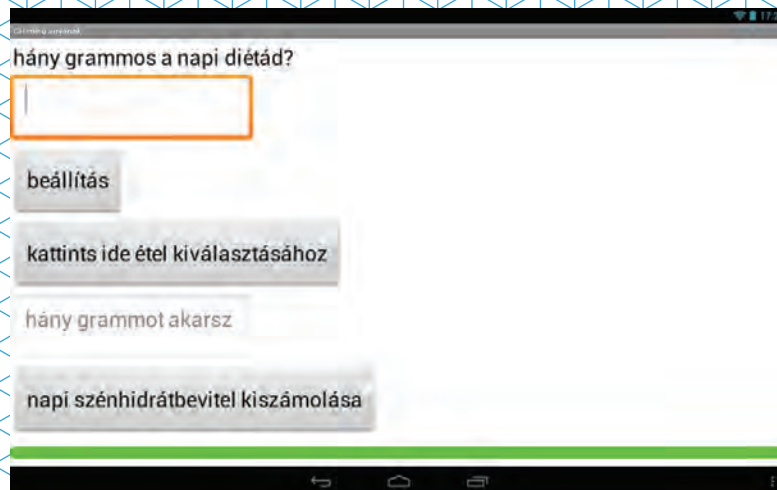
Érdeemes azt is kimondani, bár alapvetően nagyon zavarba ejtő érzés, mégis örömtelivé teszi a zsűrizési munkát, hogy közvetlenül érzékelhető a gyakran használt „digitális bennszülöttek” kifejezés valódi jelentése. Az alkalmasint negyven év körüli korosztályból álló zsűritagok afeletti folytonos csodálkozásáról van szó, hogy a fiatalok olyan dolgokat tudnak megcsinálni videóban, játékefejlesztésben, különböző számítógépes technikákkal, amiket mi az egyetemen évekig tanítunk, több-kevesebb sikerrel a huszonéves hallgatónak. Hihetetlen, hogy egy 7 éves, egy 11 éves vagy egy 14 éves saját magát fejlesztve milyen messzire el tud jutni. Remélem, hogy ezzel a versennyel tudjuk bátorítani ezt az önálló, kreatív tevékenységet, mert ebből óriási dolgok születhetnek később is.

„MoBoVe” csapat -  
Molnár Boglárka [9] és Molnár Veronika [7]  
Öltöztethető Kislány  
program



Napjainkban a lányok kevésbé fordulnak a programozás felé, mint ellenkező nemű társaik (ez ugyan a felnőttkorban is igaz: sokkal kevesebb a női programozó, mint a férfi). Ez a játék már egészen fiatalokban is játszható és élvezhető, s elsősorban az ifjú hölgyeknek nyújt kikapcsolódást, ezzel is kissé irányítva őket a számítástechnika világa felé.

## Turcsányi Vince [11]: Szénhidrátmérő anyának program

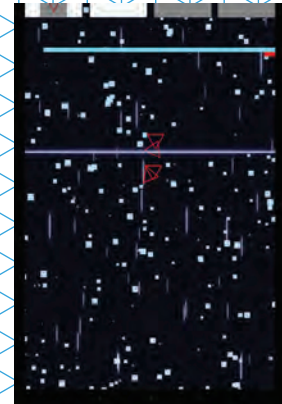


Mindig öröm olyan alkotással találkozni, amely egy valós problémára ad választ. A szénhidrát programmal a 11 éves pályázó édesanyja egészségügyi problémájából adódó gyakorlati feladatot egyszerűsít le és könnyít meg. A zsűri, a technológiai megoldás mellett, az önzetlen, segítő szándékot díjazta ennél a munkánál.



## Szabó Zsombor [17]

Invasion  
játék



Szabó Zsombor kiforrott, átgondolt és szemlátomást alaposan kitesztelt játékot készített Androidra. A local multiplayer alapú Invasion első ránézésre nagyon egyszerű játék, de ahogy azt a szakmabeliek jól tudják, minden a játék szabályainak érthetőségén és magán a játékelményen, vagyis a játszhatóságon múlik. A zsűri tagjai tanúsíthatják, hogy az Invasion mindkét kritériumot magas fokon teljesíti.

„Scratch On” csapat  
Badics Eszter [12], Balásy Borbála [12] és Tóth Imola [11]  
Gamer No. 53  
játék



Az interaktív történetmesélés egyedi formáját láthatjuk, amelyben az algoritmusokra épülő, automatizált jövő árnyoldalaira hívják fel a szerzők a figyelmet. A kibontakozást a kulcspillanatokban egyéni döntéseinkkel segítjük, így biztosítva az üzenet átadásához szükséges figyelmet a befogadás teljes ideje alatt.



## Magda Tivadar [11]

Volt egyszer egy háború  
animáció/videoó



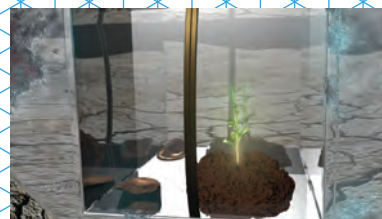
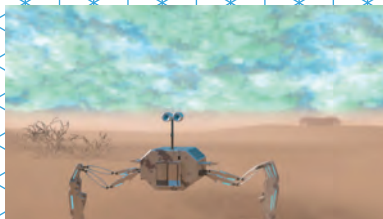
Magda Tivadar a verseny egyik legfiatalabb résztvevője. Ebben az életkorban szinte mindenki játszik még műanyag katonákkal, annál kevesebben készítenek egész trükk-filmet. Tivadar nagyon ötletesen keveri a stop-motion technikát a speciális effektekkel. Külön elismerést érdemel, hogy a saját maga elé állított feladatot a maga komplexitásában, több filmes célszoftver kombinált használatával teljesítette.



**Bocz Mária Lana [17]**

*Circulation*

animáció/videó

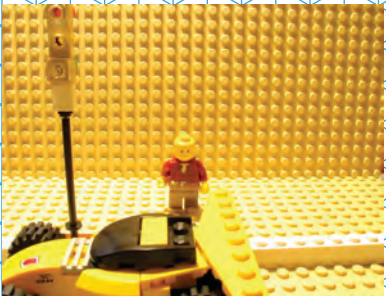
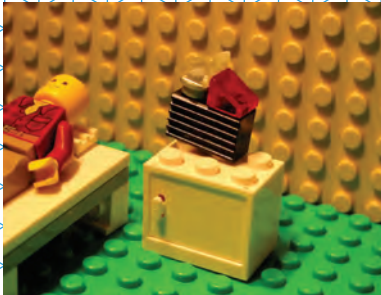
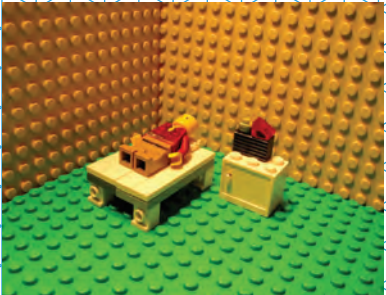


Az audiovizuális anyag tartalmában túlmutat korán: egy alternatív jövőlehetőséget villant fel. Mondanivalójának szépsége, hogy a technicizált valóságban is elképzelhetőnek tartja a múlt lényeinek újraébredését, új esélyt adva ezzel egy, már letűnt kornak. Az ehhez illeszkedő zenei aláfestés teszi az alkotást klasszikus művé.

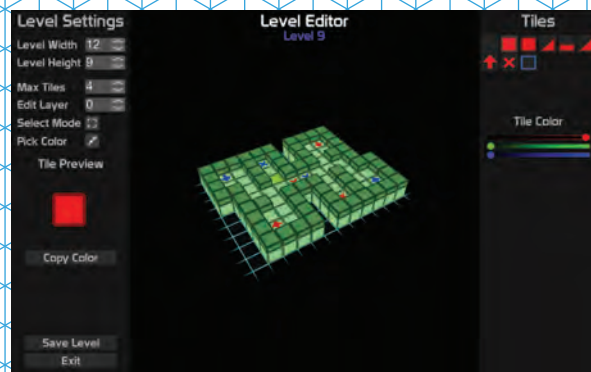
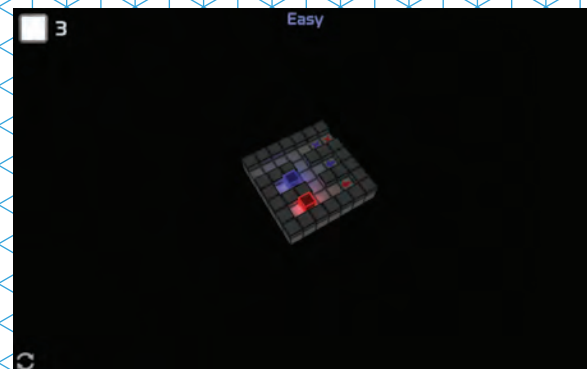


**„El nando animations” csapat  
Pataki Nándor [14] és Csuti Botond [14]**

*LEGO story: a kezdet  
animáció/videó*



Pataki Nándor tavaly már lenyűgözte a zsűrit sziporkázóan szellemes lego-animációjával, idén újabb szintre lépett, és egyenesen interaktív filmet készített. Az elágazó cselekményszálak a munkahelyére igyekvő főszereplő lehetséges, alternatív döntéseit követik végig, amelyek olykor meglepő, olykor pedig egészen tragikus következményekkel járnak.

**Lázár Zsolt [17]***Redirect*  
játék

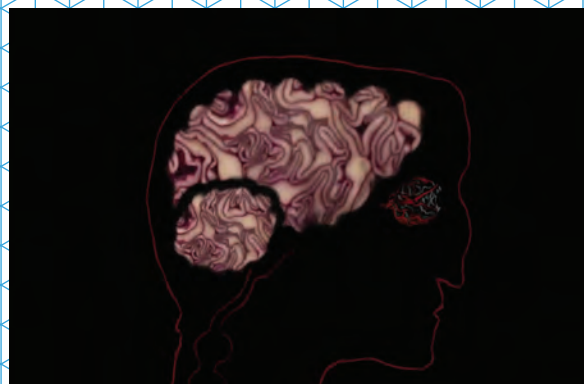
A zsűri díjazta a játék technikai megvalósítását, az igényesen létrehozott, minimalista háromdimenziós felületet és a felhasználóbarát, könnyű kezelhetőséget. Külön dicséret illeti a pályázót, amiért több, egyre bonyolultabb pályát alkotott. A játék szabályai egyszerűek, mégis összetett logikai feladvány elé állítják a játékost.





## **Diószeghy Dániel [18]**

*Brainwashed*  
animáció/videoó



Diószeghy Dániel animációja a felhasznált technikák érdekes vegyítése miatt nyerte el a zsűri tetszését. A rajzi elemek kombinálása az anyagszerűséggel és a többféle software használat egyedi látványvilágot teremt. A lilakáposzta által inspirált kisfilm szociális érzékenységről és kifinomult művészi látásmódról árulkodik. Alkotói őszintesége kiemelkedő.

## Horváth Roland [15] és Weninger Ádám [16]

layP

mobilalkalmazás

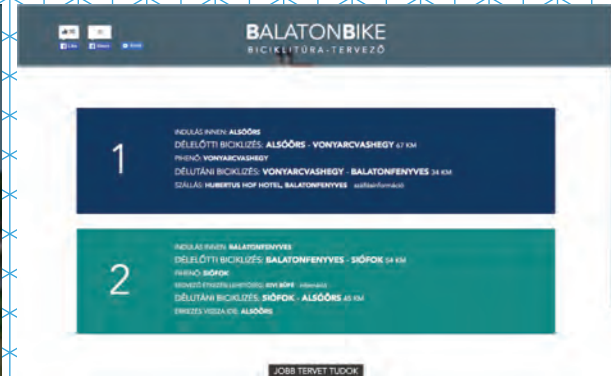


Öröm látni, ahogy fiatal pályázóink vizuális kommunikációs tehetségükkel egy olyan piacon képesek innoválni, amely alapvetően sokszereplős és telített. A nyelvtanuló alkalmazás már nevében is játékos, ugyanis a tanulandó szavak betűinek kevert sorrendjéből kell kibogarásznunk a helyes szóalakot: így nyer értelmet a „layP”, mely az angol „Play” szót rejti.

A tanulás nagy mértékben támaszkodik a vizualításra, a keresett szó jelentése ugyanis a háttérben homályosan feldereng, a kép a betűk helyükre húzásával pedig a “hideg-meleg” játékhoz hasonlóan egyre élesebbé válik. A pontos kibetűzés megkövetelése ezen felül óriási segítség azok számára, akik elsősorban látás szerint, csupán a szó alakját memorizálva tanultak korábban.



## Mihályi Barnabás [15] Balaton Bike weboldal

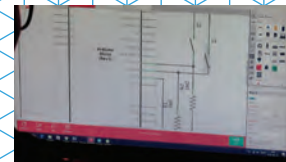


A weboldal megvalósítása nagyon igényes. Fő funkciója hiánypótló, hiszen a Balaton körüli turisztikai élményt megsokszorozhatja egy ilyen rendszer, megszabadítva az érintetteket a tervezéstől. Üzleti lehetőség is rejlik benne, mivel a jelölt szálláslehetőségek és étkezésre alkalmas helyek tulajdonosaival egyeztetve akár hirdetési felületként is funkcionálhat, egyfajta platformot teremtve ezáltal a kereslet és a kínálat között.



## Gyulai Márton [16] és Juhász Dávid [16]

Play pocket  
hardware



Rég találkozott a zsűri ilyen érett koncepcióval, mely valós problémára keres és talál ötletes, egyszerű és univerzális megoldást. A 2010-es évek nagy váltása, hogy míg korábban az asztali- és hordozható számítógépek jelentették az elsődleges hozzáférést a digitális világhoz, napjainkban ezeket elképesztő sebességgel szorítják ki az okostelefonok. A Z generáció egyre nagyobb hányada már kizárólag ezeken a könnyen mobilizálható, de lényegesen kisebb felületeken keresztül éli virtuális életét, így kiemelt szerepe jut minden olyan új interfésznek, amellyel akaratumkat, gondolatainkat eljuttathatjuk a zsebünkben lévő számítógép felé.

Elég csak az okos szemüvegekre, okosórákra vagy a mostanában szárnyaikat bontogató okosruhákra gondolni, hogy lássuk, világcégek dollármilliárdokat áldoznak az új ember-gép kapcsolatok körüli kísérletezésre. A fiatal pályázók lényeges felismerése, hogy szándékaink sok esetben binárisak, azaz egy igen/nem kérdéssel is eldönthetők, így azok egy elegáns húszvágással a bal vagy jobb zsebünkben lapuló érzékelő paskolásával is digitálizálhatók.

Értékeli a zsűri a kivitelezés teljességét is, a koncepción és a prototípus elkészítésén felül a szerzők ugyanis a megfelelő marketing anyagok elkészítésével a termékké válás munkafolyamatainak fontosságával is tisztában vannak.



1. A **Hogyan készül** (a mobilalkalmazás App Inventorral) című workshopon saját mobilalkalmazást készíthettek a résztvevők **Szabó Bálint irányításával**. Első lépésként megismerkedtek az App Inventor lehetőségeivel. A workshop második felében a tanultakat felhasználva, egy egyszerű programot készítettek mobiltelefonra. Végezetül pedig kipróbálták a gyakorlatban.





**2. Nézz körül a világomban! – Kísérletezés Oculus Rifttel** című workshop keretein belül, **Liszka Tamás** segítségével, kreatív műhelymunkával saját VR filmet készítettek a résztvevők. Felfedezhetővé, átélhetővé és megoszthatóvá igyekeztek tenni látásmódjukat és környezetüket – mindezt 360 fokban.





**3. Galacsinoktól a galaxisokig – utazás az animációkészítés világában Vécsey Virág** vezetésével. A workshop során közösen alkottak papírból egy elképzelt világot, amit fantázialényekkel népesítettek be. A lények mozgatását „stop motion” technikával érték el, majd digitális utómunkával hoztak létre egy kisfilmet.

## NEVEZÉSEK (nemek szerint)



## NEVEZÉSEK

(egyéni és csapatként)



## BEÉRKEZETT PÁLYAMŰVEK

(kategóriák szerint)



185 videó



131 grafika

15 hardware



36 weboldal



36 játék



32 program

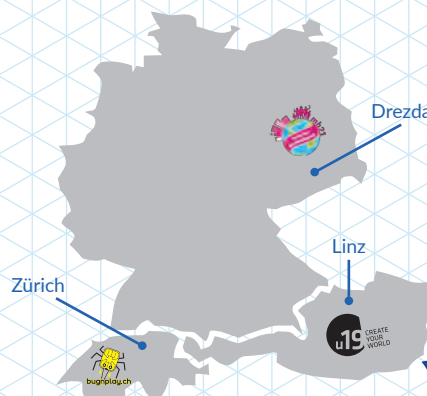


8 mobilapplikáció



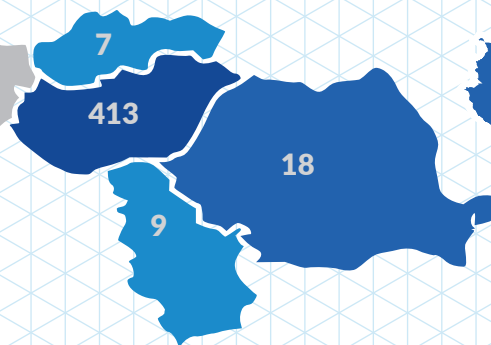
5 hang

## NEMZETKÖZI PARTNEREK



## NEVEZÉSEK

Magyarországról  
és határon túlról



## NEVEZÉSEK

főváros + vidék



## Mi a C3?

A C3 művészeti, tudományos, kulturális és kommunikációs programok fejlesztésével és megvalósításával, a digitális kultúra terjesztésével foglalkozik; emellett különböző szintű oktatási programok kezdeményezésével hozzájárul az információs társadalom működése által megkívánt új ismeretek terjesztéséhez.

A C3 célja, hogy a hazai művészeti, tudományos és technikai közösségek számára olyan terepet biztosítson, amelyen lehetővé válik az együttműködés, a tapasztalatcseré és a diskurzus. Több mint húsz éves működése alatt számos olyan projektben vett részt, amely az új tudományos-technológiai felfedezések (így például az internet) széleskörű kulturális alkalmazását, kreatív felhasználását és innovatív művészeti lehetőségeit kívánták fejleszteni, illetve támogatni.

A C3 az egyetlen médiaintézet Magyarországon, amely következetesen produkálja, mutatja be, gyűjti és publikálja a kortárs médiaművészet alkotásait. A mindenki számára elérhető, online [catalog.c3.hu](http://catalog.c3.hu) adatbázis hazai tekintetben egyedülálló módon és mennyiségben mutat be kortárs videóművészeti alkotásokat, multimédia installációkat, net.art műveket.

A C3 Alapítvány célkitűzéseiben szerepel egy olyan, az új technológiai fejlesztések kihívásainak megfelelő, a kutatás, az innováció és a produkció terepeként funkcionáló médiaművészeti múzeum létrehozása, amely egységes, áttekinthető, következetes és nemzetközi kontextusban is érvényes módon mutatná be a magyarországi médiaművészetet, beleértve az experimentális és interdiszciplináris tradíciót és a technikai képek történetét a fotográfiától a számítógépig.

Elismerése és ismertsége számtalan európai együttműködésen alapuló médiaművészeti kiállításának, kutatásfejlesztési projektjének (mint például az első magyar ingyenes email szolgáltatás, a *Freemail*), és nem utolsósorban az immáron tizennégy éve megrendezésre kerülő <19 Szabadfogású Számítógép versenynek köszönheti.



C<sup>3</sup>

**Igazgató**  
Paternák Miklós

**Projektvezető**  
Fernezeyi Márton

**PR és kommunikáció**  
Gémes Alma  
Marsalkó Fruzsina

**Pénzügy**  
Szűcs Gabriella

**Technikai kivitelezés**  
Acsai Gábor  
Pecsenyánszky István

**Kiállításkivitelezés**  
Antal János

**Arculat, web**  
Paternák Zsigmond

**[www.c3.hu](http://www.c3.hu)**  
**[verseny.c3.hu](http://verseny.c3.hu)**





Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány  
Center for Culture & Communication Foundation

1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
Tel.: + 36-1-4887070  
<http://www.c3.hu/>