



<19 Szabadfogású Számítógép – Versenykiírás

A C3 Alapítvány 2005. májusában harmadik alkalommal hirdet országos versenyt 19 év alatti fiatalok számára **<19 Szabadfogású Számítógép** címmel.

Értékes díjak járnak azoknak, akik a számítástechnika változatos területein szokatlan ötletekkel, egyéni elgondolásokkal, különleges megoldásokkal pályáznak. Minden esélyes lehet, ami számítógéppel készül. Azonban a Verseny nem hagyományos értelemben vett számítástechnikai verseny. Inkább annak ösztönzése az elsődleges cél, hogy a szokatlan ötletek számítógépes megvalósításai, az igazán egyedi, kreatív, innovatív elgondolások is felszínre kerülhessenek. A zsűri azokat a pályaműveket részesíti előnyben, amelyek nem csak azt bizonyítják, hogy a pályázó mennyi munkát és energiát fektetett annak elkészítésébe, hanem azt is, hogy eközben a korábban megszerzett tudását mennyire kreatív módon tudja alkalmazni.

A díjazott pályamunkákat nagyszabású kiállításon mutatjuk be a Millenáris Parkban.

Pályázati feltételek

A pályaművek

Beadható a megadott korosztály által önállóan, számítógép segítségével készített minden alkalmazás, amely a pályázó életkorának megfelel ismeretek és tudás magas szintű, újszerű, kreatív felhasználásával jött létre. Például: számítógépes rajz, animáció, zene, játék, honlap, portál, kiegészítő alkalmazás (plug-in, codec, skin), mobil kommunikációs fejlesztés, robot, saját készítésű szoftver.

A versenyen magyar anyanyelvű, de nem kizárólag Magyarország területén élő, 2005. december 31-ig 19. életévüket be nem töltő egyéni pályázók, illetve csapatok vehetnek részt.

Nevezésével minden pályázó – a kinyomtatott nevezési lap aláírásakor – hozzájárul ahhoz, hogy pályaműve a C3 Alapítvány honlapján, a Millenáris Parkban rendezett kiállításon és a C3 Alapítvány által a versenyhez kapcsolódóan szervezett sajtóeseményeken, sajtóanyagokban megjelenjen. Valamint elfogadja a zsűrizés előre rögzített menetét és módját.

A pályázó felelősséget vállal azért, hogy az általa beadott pályamű szerzői jogot vagy szabadalmat nem sért. A pályamű tulajdonjoga a pályázóé marad.

A C3 Alapítvány nem fogad el olyan pályaműveket, amelyek alkotmányos normákat vagy szerzői jogot sértenek, ill. nincsenek összhangban az adatvédelmi szabályozással.

A pályaművek beadási határideje és módja

A pályaműveket 2005. május 1-jétől lehet beküldeni.

A pályaművek beadási határideje: **2005. október 24. hétfő, 24 óra**

Az elkészült pályaműveket online vagy postai úton lehet eljuttatni a C3 Alapítványhoz. A kitöltött pályázati űrlapot mindkét esetben aláírva, postai úton kell elküldeni. Csak a határidő előtt postára adott, aláírt nevezési lappal rendelkező pályaművek vesznek részt a versenyben. (Kérjük, ha lehetőség van rá, válaszd az online nevezést.)

Postai úton:

A pályázati anyagot és a pályázati űrlapot tartalmazó küldeményen kérjük feltüntetni a Szabadfogású Számítógép verseny címet.
A pályamunkákat a következő címre várjuk:
C3 Kulturális és Kommunikációs Központ
Budapest 1022, Szpáhi utca 20.

Online:

A pályázat online beadása a honlapon elérhető regisztrációt és bejelentkezést követően a pályázati űrlap kitöltésével és hálózati alkalmazás esetén a pályamunkára mutató URL megadásával, más esetben a pályamunkát tartalmazó fájl feltöltésével történik. A kinyomtatott és aláírt nevezési lapot ebben az esetben is el kell juttatni a C3 Alapítványhoz.

A pályázati űrlap 2005. május 1-jétől letölthető a verseny honlapjáról, ill. nyomtatott formában igényelhető a C3 Alapítványnál személyesen, vagy postai úton.

A C3 Alapítvány munkatársai minden beérkezett pályaművet nyilvántartásba vesznek. A nevezés akkor válik érvényessé, ha a nevező a C3 Alapítvány által kiküldött **e-mail** útján megkapja pályaműve sorszámát, valamint megérkezik az aláírt nevezési lap.

Eredményhirdetés

A verseny eredményéről **e-mailben** küldünk tájékoztatást. A nyertesek névsora megtalálható lesz a verseny honlapján is. Az ünnepélyes díjkiosztás és a díjazott munkákból készült kiállítás megnyitása 2005. decemberében lesz a Millenáris Parkban.