



**19**  
**2011**



C3 Kulturális és Kommunikációs Központ  
H-1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
[www.c3.hu](http://www.c3.hu)

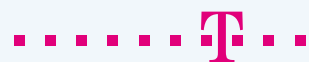
**SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP 2011**  
Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

### A verseny szervezője:



**C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány**  
1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
[www.c3.hu](http://www.c3.hu)

### A verseny támogatói:



**[origo]**



### Együttműködő partnerek:



## <19 Szabadfogású Számítógép verseny 2011

A C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány idén kilencedik alkalommal szervezte meg 19 év alatti fiataloknak szóló 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 lényeg az volt, hogy a pályamű ötletes és újszerű legyen!

A Szabadfogású Számítógép versenyre beadott pályamunkák rendkívül izgalmasak és magas színvonalúak: az elmúlt évek során a hasonló nemzetközi versenyek díjazott alkotásait bemutató kiállításokon a közönség is meggyőződhetett arról, hogy a magyar tizenévesek által készített számítógépes munkák kiemelkedő színvonalúak. A verseny nyitott műfaj, technika és téma tekintetében, csak a számítógéphez kell kapcsolódnia. Ezzel a verseny kiírója minél tágabb lehetőséget kíván nyújtani a pályázóknak olyan nem szokványos, meglepetésszerű művek létrejöttéhez, amik a technikán túl elsősorban kreatívak és van személyes mondanivalójuk.

Mint eddig minden évben, az idei nyertesek is – a legfiatalabb 9, a legidősebb majdnem 19 éves – számos újszerű, rendkívül kreatív ötlettel és kivitelezéssel lepték meg a közönséget, ami méltán bizonyítja a 19 év alatti korosztályban rejlő leleményességet. A legmeghökkenőbb, legkreatívabb, legfantáziadúsabb 14 díjazott alkotást a FUGA Budapesti Építészeti Központban december 11. és 15. tekinthette meg a közönség.

A díjnyertes pályamunkák mellett három külföldi szakmai partner, illetve verseny – a német MB21 (Medienkulturzentrum), az osztrák U19 – Create Your World (Ars Electronica), valamint a svájci bugnplay.ch (Migros-Kulturprozent) – egy-egy díjazott alkotása is megtekinthető volt, így a látogatók egy kis betekintést kaphattak a külföldi fiatalok által képviselt trendekbe.

Néhány érdekes adat az idei versenyről: idén 349 érvényes nevezés érkezett, ebből 302 volt egyéni, 47 csapat. A nevezők mintegy háromnegyede fiú, egynegyede lány. A nevezésekből 319 érkezett Magyarországról (Budapest 35, vidék 284), 30 pedig Szerbiából, Romániából, illetve Szlovákiából. A legfiatalabb lányversenyzőnk 2005-ben(!) született, a legfiatalabb fiú pedig 2003-ban. Ami pedig a nevezések típusát illeti: a legtöbb pályamunka videó, grafika és weboldal volt, kisebb számban játék, szoftver, hardver és mobilalkalmazás érkezett.

A neves hazai szakemberekből álló zsűrinek nem volt könnyű dolga, hiszen rendkívül sok izgalmas pályamunka érkezett. A fődíj a Magyar Telekom által felajánlott 600.000 Ft értékű egyéves ösztöndíj volt, amit az „Informatika Labor” csapatnak – Kiss Dánielnek és Cserich Dávidnak – ítélte oda a zsűri.

## Pohly Ferenc, a zsűri elnökének versenyértékelője

„A 2011-ben a számítógép használatát feladatul szabó versenyt rendezni idejélmúlt dolognak tűnhet: mindnyájan felhasználók vagyunk, hát még a 19 év alatti korosztály! Úgy látjuk azonban, és a pályamunkák zöme is ezt bizonyította, hogy ha ott is van az eszköz minden asztalon, sokan csak Facebook-automataként tekintenek rá, így mégis van értelme azokat keresni, akik számára a számítógép ennél többet ér, egy lehetőségeket rejtő, kreatív eszközként tekintenek rá. Azokat keressük, akik nem csupán kommunikálni, esetleg ismeretekhez jutni akarnak általa, hanem az alkotással is megpróbálkoznak. Létrehozni valamit, még akkor is, ha az nem lesz olyan profi, mint amit a felnőttek csinálnak, de talán érdekesebb lesz, mert a gyermeki gondolat mindig szabadabb, naivabb hittel bízik a saját képességeiben, mint a kétkedő felnőtt világ. A zsűri így nem is a korához képest szokatlan érettségű vagy szaktudású versenyzőket kereste, nem a koravén zeniket igyekezett jutalmazni. Inkább arra próbált figyelni, ha valaki egy feladatot újszerűen közelített meg, egy eszközhöz kreatív módon nyúlt hozzá, vagy ha kitartóan dolgozott egy maga elé tűzött cél elérésén. Igen nagy örömeinkre szolgált, hogy idén is szép számmal kerültek elénk ilyen pályamunkák is. A díjazottak között adatgyűjtő folyójáró robot, burleszkfilm és pálcikarajzos animáció egyaránt szerepel, ám egy dolog biztosan közös bennük: elkészítésük makacs figyelmet és a számítógép ötletes használatát igényelte.”

**Gratulálunk a nyerteseknek!**



## A zsűri tagjai 2011-ben:

Bereznyi Róbert  
elektronikus zenész

Kutas Gyula  
művészeti vezető (egyszervolt.hu)

Mélyi József  
művészettörténész, műkritikus

Muráti Ákos  
informatikus, a 2003-as verseny díjazott versenyzője

Nemes Attila  
programtanácsadó (Kitchen Budapest)

Pohly Ferenc  
újmédia szakember, a zsűri elnöke

Szabó Dorottya  
művésztanár (Képző- és Iparművészeti Szakközépiskola és Kollégium)

# Betöltöttük 9. évünket. Kreativitásból jeles.



## SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

[verseny.c3.hu/2011/nyertesek](http://verseny.c3.hu/2011/nyertesek)



## Workshopok a <19 Szabadfogású Számítógép versenyen

A 2011-es versenyhez kapcsolódóan a Díjkiosztó Ünnepségnapjára három különböző tematikájú workshopot szerveztünk az érdeklődők számára a FUGA Budapesti Építészeti Központban.

### WORKSHOP 1 STOP-TRÜKK ANIMÁCIÓ

konceptió és workshop vezető: **Erdély Mátyás**

A résztvevők egy általuk hozott tárggyal, stop-animációs technikával készítettek filmet.



### WORKSHOP 2 BARÁTOM, A HANGHULLÁM - Hangos workshop konceptió és workshop vezető: **Bereznyi Róbert** aka tigris

A résztvevők a saját maguk által rögzített és manipulált hangokkal ismerkedhettek.



**WORKSHOP 3**  
**SZABADKÉZI MINTÁZÁS SZÁMÍTÓGÉPEN**  
koncepció és workshop vezető: **Előd Ágnes**

A workshop résztvevőinek lehetőségük nyílt a magyar fejlesztésű Leonar3Do eszköz segítségével saját 3D modelleket és animációkat készíteni.

## Nemzetközi együttműködés

A C3 Kulturális és Kommunikációs Központ három nemzetközi partnerintézménnyel dolgozik együtt a <19 Szabadfogású Számítógép verseny keretében: Ars Electronica (Ausztria), Medienkulturzentrum (Németország), Migros-Kulturprozent (Svájc).

Az együttműködés értelmében az egyes országok versenyének kiválasztott alkotásai bemutatkoznak a partnerországok kiállításain. Néhány magyar díjazottnak pedig lehetősége nyílik kiutazni a partnerországokba bemutatni nyertes pályamunkáját a díjkiosztó ünnepségen, és részt venni a workshopokon. A FUGA-ban megrendezett kiállítás keretében tehát a hazai díjnyertes pályamunkák mellett a három külföldi szakmai partner, illetve verseny – a német MB21 (Medienkulturzentrum), az osztrák U19 – Create Your World (Ars Electronica), valamint a svájci bugnplay.ch (Migros-Kulturprozent) – egy-egy díjazott alkotása is megtekinthető volt, így a látogatók egy kis betekintést kaptak a külföldi fiatalok által képviselt trendekbe.



A nemzetközi együttműködés keretében idén három külföldi díjazott érkezett díjkiosztó ünnepségünkre a FUGA-ba, és mutatta be pályamunkáját:  
**Paul Plessing** (Ausztria), **Lars és Hauke Thießen** (Németország), **Zoe Eichhorn** (Svájc).





[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#informatika\\_labor](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#informatika_labor)

„Informatika Labor” csapat

Kiss Dániel és Cserich Dávid [18 évesek]

**Vörös bolygó helyett vörös folyó**

**HUSAR5 Rover mérései**

hardver

A zsűri egységesen kiemelkedőnek tekintette a projektbe fektetett energiákat, azt ahogy a pályázók kitartóan felépítették DIY-kutatásukat, kísérleteztek, kudarcraiból erőt merítve újabb modelleket kreáltak. A technológia és a választott eszközök bátor, szellemes és kreatív alkalmazása, az aktuális társadalmi problémák iránti érzékenység együtt teszik őket érdekessé a verseny fődíjára.



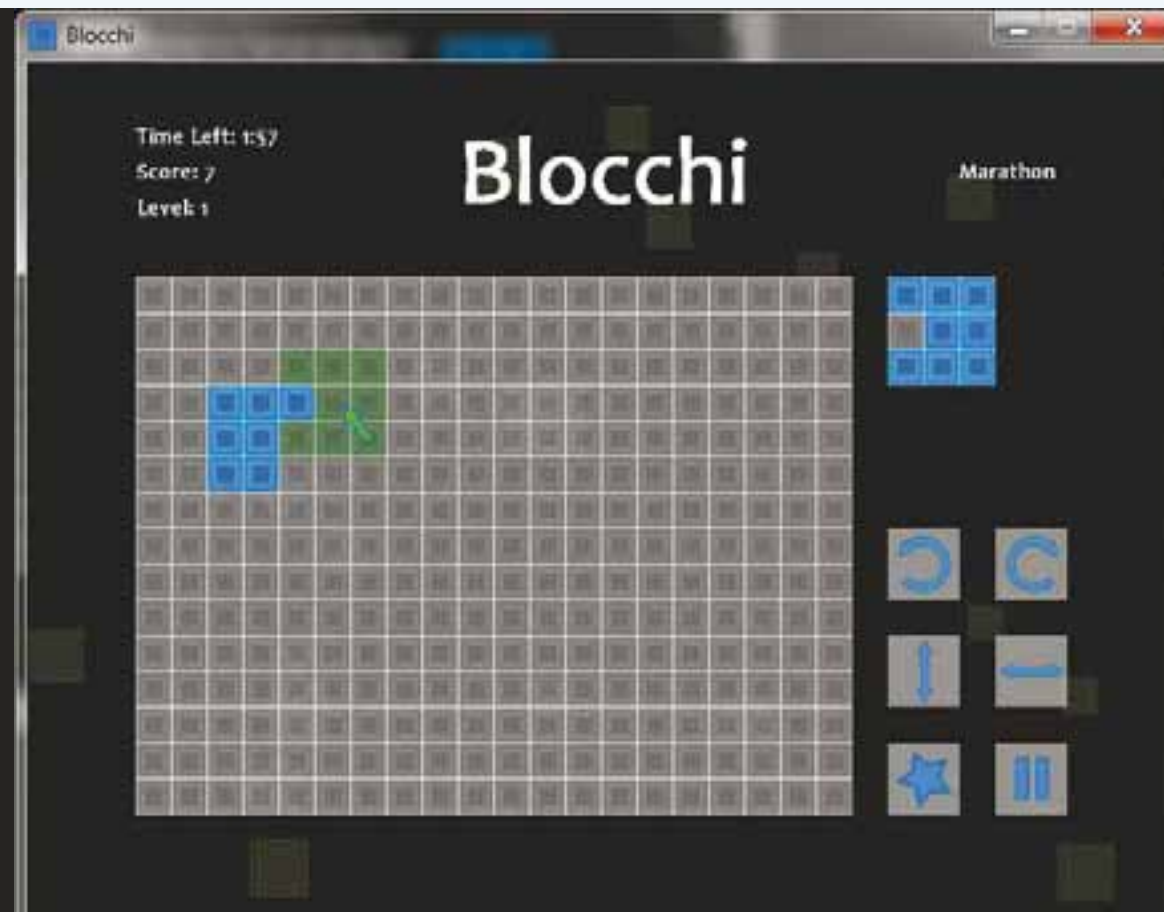
[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#buzasi\\_tibor](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#buzasi_tibor)

Buzási Tibor [18 éves]

**Blocchi**

játék

A zsűri szerint a Blocchi egy kiemelkedően érdekes számítógépes játék, mely szórakoztató, logikai készségfejlesztő, a térlátást is fejleszti. Kortalan, mert tízéves kortól felfele élvezettel lehet játszani. Bár első ránézésre a Tetrisre hasonlít, kétféle játékmóddal és gazdagabb elemkészletével sokkal több lehetőséget és megoldást kínál. A 18 éves fejlesztő játéka a számítógépes munkahelyek feketelistáján előkelő helyet fog elfoglalni, mert megunhatatlan.





<http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#animcsop>

### „Animcsop” csapat

Péterszegi László, Balogh Marianna, Baráth Viktor, Fülöp Anett, Korpónai Viktória, Kovács Koppány, Moraru Beatrice, Lanczinger Kitti, Nagy Dóra, Nótár Stefánia, Pápista Enikő, Szegő Levente, Szilágyi Dóra, Takács Ádám, Varga Máté [17 évesek]

### Teremtéstörténet

animáció

A film egy nagy csoport alkotása, akik az animációs technikák és trükkök iránt igazi érdeklődést mutatnak. A filmes betétek nem kellett volna bele, a színvonalat rontja és komikussá teszi helyenként (bár valószínű, ez szándékos volt). A „3. nap” fotóanimációs rész alkotóit külön szeretnénk kiemelni mivel látványban az a legerősebb része a filmnek. Nagyon jó irány hogy ennyi programmal ismerkednek, és ezeket ötvözve készítene egy munkát. Az „5. napon” nagyon alapos metamorfózis rajzanimációt láthatunk, az alkotóknak javasolnánk is a szülő „karriert”, mert a többitől külön ez a munka így sajnos nem volt értelmezhető. Mozgatásban evvel a legszínvonalasabb teljesítményt nyújtották. Összességében a 7 nap nagyon kreatív és érdekes még együtt dolgozni a csapatnak. Kicsit hosszú együtt és a zörejeket a hangsávból hiányoltuk, de ha így folytatják még sokra vihetik, így tovább!



<http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#robogo>

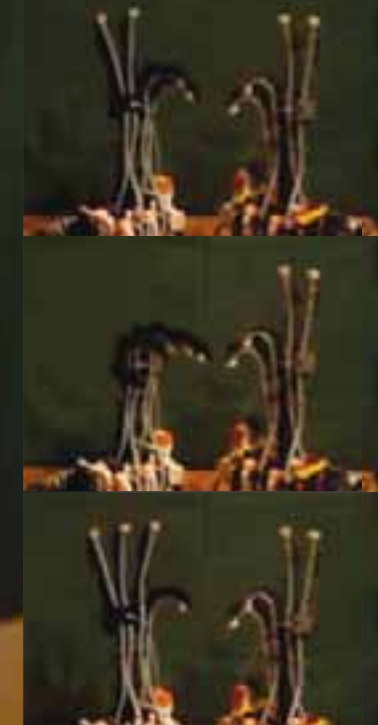
### „RoboGO” csapat

Kiss Ádám, Barna Zsombor [16 évesek]

### Robotkommunikáció

hardver

Bár tavaly már láthattuk pályamunkaként a legó NXT-ből és zsinórkötözőkből összepattintott robotkezeket, most már ketten vannak, és egészen jól eljátszanak kő-papír-ollót önmagukban is. Lehet rájuk fogadni a fogadógépen, és persze őket is a Fő Master irányítja! Mert idén már nem csak érdekes önálló robotokról beszélünk, hanem egymással beszélgető részegységekről, a srácok idej pályamunkájának a kulcsszava a kommunikáció, és nem lehet nem szeretni, mert nyüzsögnek benne az olyan szavak mint a „pozíció meghatározás” és az „irányvektor”. Küldtek nekünk rengeteg videót, saját kódot és dokumentációt a munkájukról a témakörben, amit mi igazán nagyra értékelünk.







[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#hegyesi\\_donat](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#hegyesi_donat)

Hegyesi Donát [16 éves]

Óra

hardver

A fiatal pályázó mérnöki leleményességgel alkotta meg saját karóráját, mely azonnal beopta magát a zsűri szívébe. A kék háttérvilágítású, duplasoros, karakteres kijelző a régi idők menedzser-kalkulátorait idézi, melyet a tépőzáras csuklópánt, az áramköri lapkák és a kapcsolók csak még egyedibbé varázsolnak. A karóra nem csak a pontos időt és dátumot, de még a következő busz indulását is képes mutatni viselőjének, és segítségével tennivalóink listáját és napi eseménynaptárunkat is vezethetjük.



[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#vecsei\\_gabor](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#vecsei_gabor)

Vecsei Gábor [18 éves]

pushUPs

program

A zsűri egyetértett abban, hogy a pushUPs projekt egyszerűsége és szellemessége a legnagyobb értéke. Nagyra értékeljük, amikor fiatalok innovatív módon néznek a kezükben lévő technológiákra, és a „felhasználási útmutatóval” szemben új, kísérletező módon használják azokat.





[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#ot\\_no\\_da](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#ot_no_da)

„Ot.No.Da” csapat

Horváth Noel, Horváth Damaris, Horváth Othniel [9, 13 és 15 évesek]

## Lujza Mama története

animáció

A burleszk, bár első látásra nagyon könnyűnek tűnik, nehéz műfaj. Egyszer még véletlenül is sikerülhet megnevettetni a közönséget, de többször már nehéz. Lujza mama történetének megalkotói nem először próbálkoznak burleszk készítésével: tavaly is a díjazottak között szerepeltek. Idén nemcsak azért kapják a díjat, mert a nevetetés ismét sikerült, hanem azért is, mert eszközeik finomodtak, vágásaik, ötleteik professzionálisabbakká váltak, de ez egy pillanatig sem ment a természetesség és eredetiség rovására.



<http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#emea>

„Emea” csapat

Szabó Sámuel [13 éves] , Szabó Ariel [16 éves]

## Mágnesek

animáció

A Mágnesek olyan, mint egy absztrakt film és a transzformerek keveréke. Folyamatos mozgást ábrázol, az egyes játékelemek mindig új konstellációkban jelennek meg. Bármilyen egyszerű is a jelenetsor, az egész és egyes részei sem válnak unalmassá, mert az átalakulások ötletesek, a cselekmény pedig – talán épp a homályosabb képből kifolyólag – mintha egy science-fiction film távoli galaxisban játszódó eseményeire emlékeztetne.





[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#kozma\\_gabor](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#kozma_gabor)

Kozma Gábor [16 éves]

## Vízcsepp

animáció

Kozma Gábor fekete-fehér animációja magával ragadta a zsűrit. A Jazz+Az: Csepp a tengerben című számára épül és Czakó Ferenc nyomdokain halad a produkció. A zsűri azt a kreativitást értékelte nagyra, amivel az alkotó belelátta a világot egy apró esőcseppbe és magától értetődően, könnyedén és gördülékenyen alakította egyik formából a másikba vízióit.



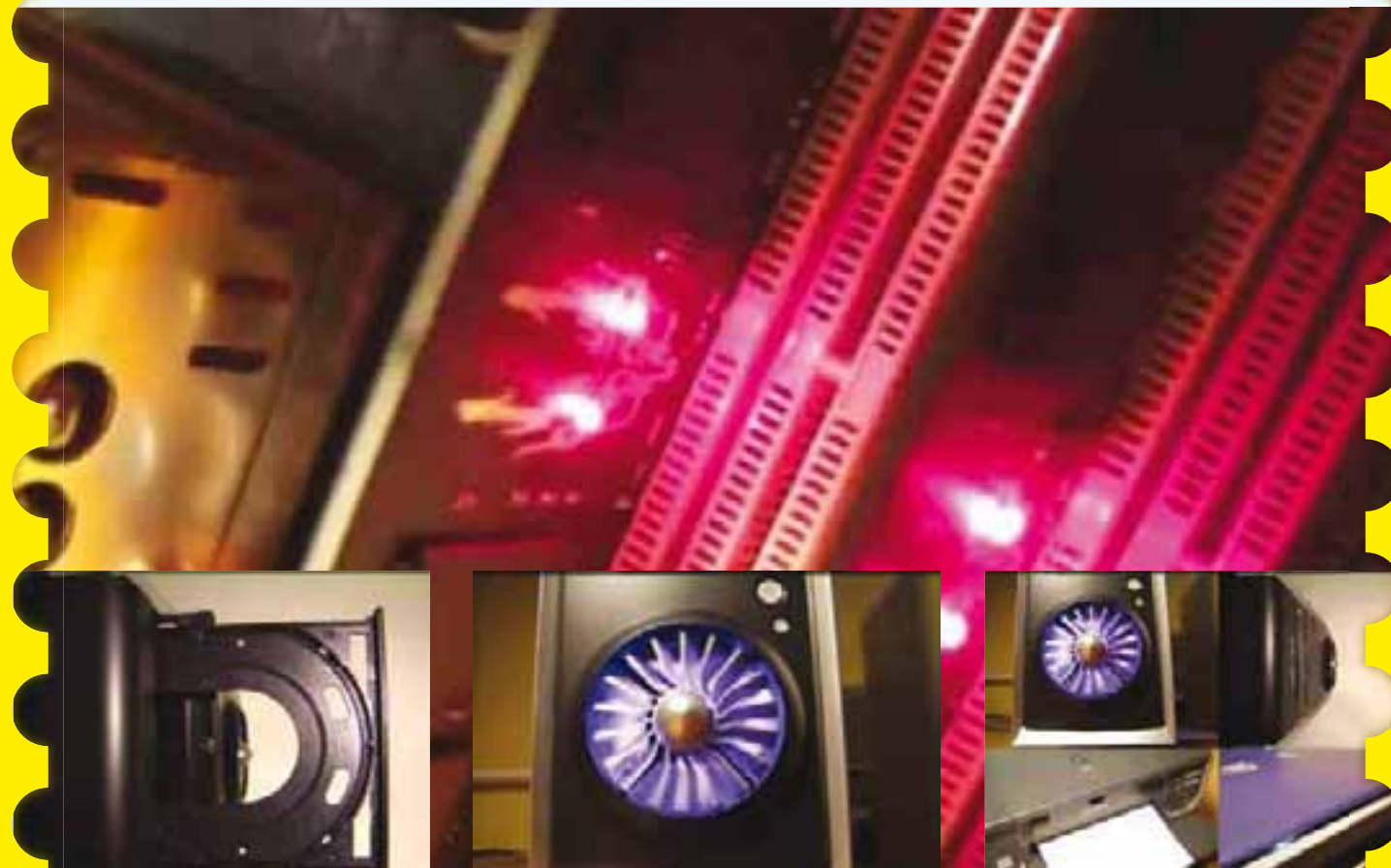
[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#szabo\\_levente](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#szabo_levente)

Szabó Levente [18 éves]

## PC Orchestra

animáció

Ha gondoltál már rá, hogy jól oldalba vágd a számítógéped egy alapos lefagyás után, esetleg bosszúvágyból dobolj rajta, akkor ez a Te videód! Választ kapunk arra mi történik akkor, amikor a ventilátor felzúgását és a floppy kerregését nem zavaró zajforrásként éljük meg, hanem zeneként gondolunk rá, elkezdjük értékelni a ritmikáját és a zajok sokféleségét, hisz a mi számítógépünk, nekünk kerreg ilyen szépen! Noha nem teljesen eredeti ötlet a pályázóé, a kivitelezés mindenképp mókás és szórakoztató.





[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#nagy\\_vendel](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#nagy_vendel)

Nagy Vendel [16 éves]

## Klav – online gépírás oktatóprogram

weblap - <http://www.klav.hu>

Hiánypótló pályamű, ami a magyar gépírásoktatás és az újgenerációs webes világ között tatóngó úrt hivatott betölteni; rögtön elnyerte a zsűri tetszését. A weblap segítségével a látogatók nem csak elsajátíthatják és gyakorolhatják a magyar billentyűzeten történő gépírást, de követhetik saját fejlődésüket is az oldal által vezetett statisztikák alapján. A szoftver intelligensen állítja össze a leckéket, a felhasználó korábbi eredményei alapján, az egyedi és hatékony fejlődést elősegítve.



<http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#akb>

„ákb” csapat

Illés Kornél, Kriszt Benedek, Bartha Ádám [13 évesek]

## A kincsek nyomában

játék

Mindig lenyűgözi a zsűrit, ha a pályázók erényt kovácsolnak a szükségből, s egy saját maguk elé állított feladat megoldásának szinte alkalmatlan eszközökkel állnak neki - mert az van kéznél. Így tett az a három fiatalember is, akik mozgó grafikájú, multi-médiás kvízzajátékot szerkesztettek az amúgy vetített bemutatók készítésére szolgáló PowerPointban. A pályamunka nagyszerűsége az eszköz kreatív használatában rejlik, de a végtermék sem okoz csalódást: átgondolt, kezelésében és tartalmában is jól megcsinált játékot láthattunk.

# Üdvözöljük játékosunkat!

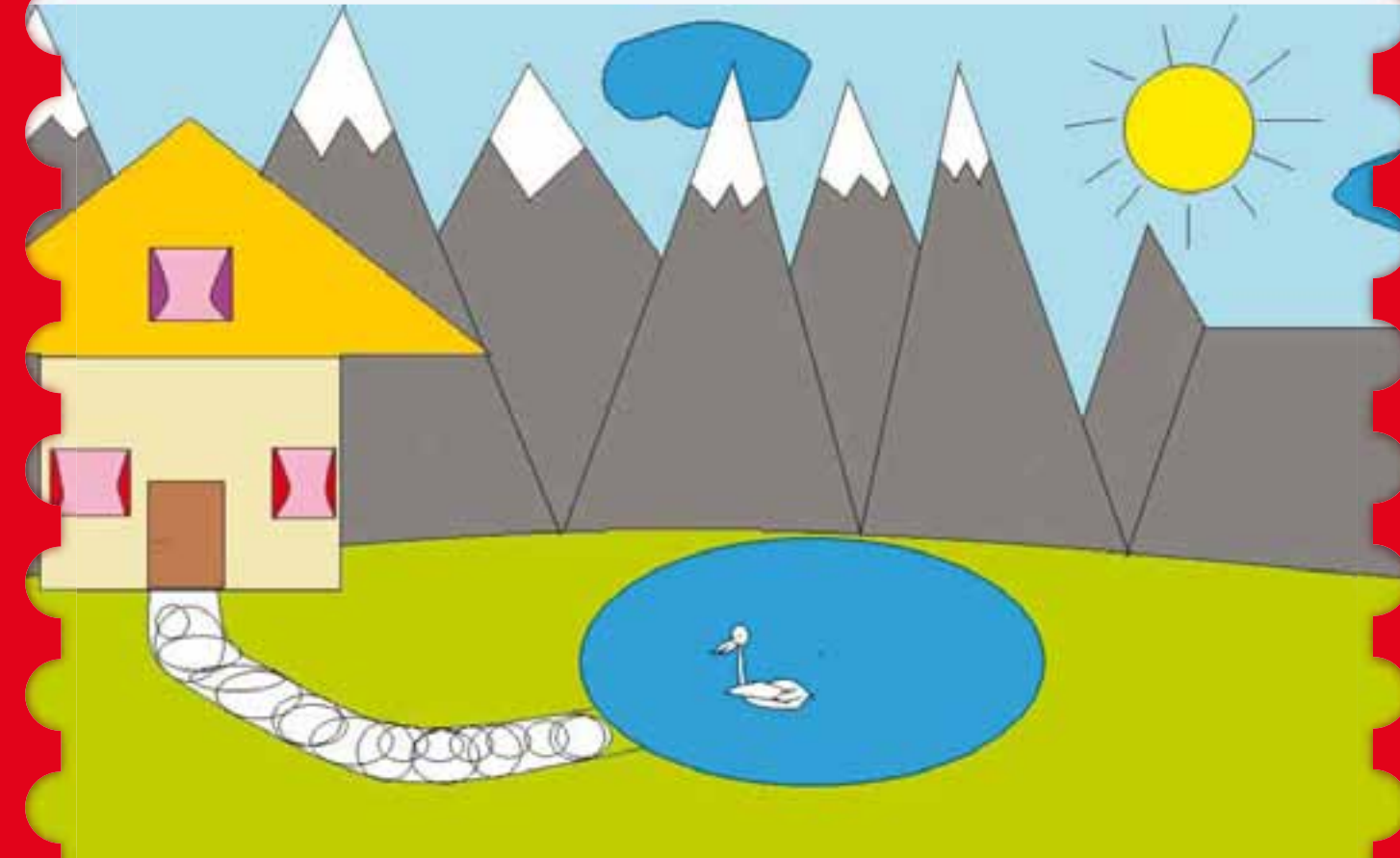




[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#banhelyi\\_judit](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#banhelyi_judit)

Bánhelyi Judit [9 éves]  
**Vízben a hattyúk**  
animáció

Ilyet még én is tudnék rajzolni, szoktuk mondani, de általában nincs igazunk, mert ha más nem is, a türelmünk biztosan hiányzik hozzá. Kilenc éves pályázónk azonban elég türelmes volt, hogy a legegyszerűbb eszközökkel készítsen animációt a gyerektévéről ismert stílusban, amelyben a néző végigkísérheti a rajz születését az első vonalaktól a színezés befejezéséig. Ilyet én is tudnék, mondhatta magában, de ő bizonyította is tehetségét, ezért jutalmazta munkáját a zsűri.



[http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#cseh\\_vanessa\\_tunde](http://verseny.c3.hu/2010/nyertesek/#cseh_vanessa_tunde)

Cseh Vanessa Tünde [16 éves]  
**Tükörmese**  
animáció

A pályamű egy negédes képzelte világot bemutató animációs film. Két pihe-puha cica fogócskázik, minden szép ha esik a csillám a háttérben, és még a szemük is meghatóan ragyogva remeg. Igazi anime stílus romantizáló állatkákkal, amiknek rajzolás módszereivel tele van a világháló. A rutinosnak tűnő animációs mozdítása, a profizmust súroló plánozása figyelemre méltó és kiemelendő a többi munka közül.



**Nevezők összesen:** 339

**Nemek szerint:**

lány 243  
fiú 96

Csapattagként részt vett még 47 lány és 73 fiú.

**Lakóhely szerint:**

Magyarország 319  
Budapest 35  
Vidék 284  
Szerbia 24  
Románia 5  
Szlovákia 1

**Születési év szerint:**

1993 56  
1994 71  
1995 60  
1996 51  
1997 42  
1998 49

A legfiatalabb versenyző 2005. június 1-jén született.

**Nevezések összesen:** 349

**Besorolás szerint:**

animáció/videó 116  
rajz/grafika 117  
hang/zene 13  
játék 30  
program 13  
kiegészítő 2  
mobilkommunikációs alkalmazás 2  
web 44  
hardver 9  
egyéb 3

1999 32  
2000 24  
2001 11  
2002 23  
2003 7  
2005 2

C<sup>3</sup>

## C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány

1022 Budapest, Szpáhi utca 20.

telefon: +36 1 488 7070, fax: +36 1 214 6872

e-mail: info@c3.hu

### Mi a C3?

A C3 művészeti, tudományos, kommunikációs, kulturális 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, amelyben lehetővé válik az együttműködés, a tapasztalatcsere és a diskurzus. Több mint tíz éves működése alatt számos olyan projektben vett részt, amelyek az új tudományos-technológiai felfedezések (így például az internet) kulturális alkalmazását, kreatív felhasználását és innovatív művészeti lehetőségeit kívánták fejleszteni, illetve támogatni.

Elismerését és ismertséget számtalan európai együttműködésen alapuló médiaművészeti kiállításával, kutatásfejlesztési projektjével (mint például a Freemail), és nem utolsósorban az immáron kilenc éve megrendezésre kerülő Szabadfogású Számítógép versennyel váltotta ki.

www.c3.hu  
verseny.c3.hu

**Igazgató:**  
Paternák Miklós

**Projektvezető:**  
Fernezezyi Márton

**PR és kommunikáció:**  
Kató Linda  
Nagy Enikő

**Technikai kivitelezés:**  
Acsai Gábor  
Pecsenyánszki István  
Szőnyi András

**Kiállítás kivitelezés:**  
Antal János

**Arculat, web:**  
Nikázy Gusztáv