

# ”Kódolj határok nélkül!” – nyílt forráskódú programozó verseny felsőoktatási intézmények részére

## Versenyszabályzat

### Verseny szervezője, lebonyolítója

A versenyre a NISZ Nemzeti Infokommunikációs Szolgáltató Zrt. (1081 Budapest, Csokonai utca 3.) szervezésében és lebonyolításában a Belügyminisztérium támogatásával kerül sor.

### A verseny célja

Hagyományteremtő szándékkal, ez évben első alkalommal meghirdetett programozó verseny kiíróinak célja a hazai és a határon túli magyar anyanyelvű főiskolai és egyetemi hallgatók, oktatók és a NISZ Zrt. szakembereinek széleskörű tapasztalatcseréje a nyílt forráskódú technológiák terén. Továbbá lehetőséget biztosítani a tehetséges és a programozás iránt érdeklődő hallgatóknak, hogy megmutathassák tudásukat.

A nyertesek, a magas színvonalú díjak mellett a NISZ ösztöndíj vagy gyakornoki programjában vehetnek részt, így értékesebbé válik tudásuk, mert elméleti ismereteiket gyakorlati tapasztalatokkal gazdagíthatják egy nemzetközileg elismert fejlesztő csapatban.

Mindemellett fontosnak tartjuk, hogy a hallgatók mind szélesebb körben megismerjék a nyílt forráskódú megoldásokat, és segítsük, ösztönözzük az informatikai pályára készülő fiatalokat.

A szervezők a verseny díjainak összeállításánál célnak tekintették, hogy a versenyt nyerő hazai és határon túli fiatalok szakmai tehetségüket a magyar közigazgatás szolgálatába állítva is kamatoztatni tudják. Ne pusztán tárgyi jutalmakat kapjanak, hanem tehetségük, rátermettségük mértékének megfelelően szakmai pályájukat elindíthassák egy referencia alkalmazás segítségével, mert a verseny keretében olyan alkalmazás feljesztése lesz a feladat, mely azután továbbfejlesztve a közigazgatásban felhasználásra kerülhet.

### Verseny résztvevői, lehetséges indulók

A versenyre felsőoktatási intézmények nappali tagozatos hallgatóiból álló, elsősorban 3 fős csapatok nevezhetnek. Nevezését várjuk. 2 fős csapatok nevezését is elfogadjuk, azonban minden csapat, létszámtól függetlenül azonos elbírálás alá esik a verseny során. Csapattag az lehet, aki a felsőoktatási intézménnyel nappali tagozatos tanulói jogviszonyban áll. Egy csapat csapattagjai csak ugyanazon felsőoktatási intézmény tanulói lehetnek. Egy felsőoktatási intézményből több csapat is nevezhet. Egy hallgató csak egy csapatnak lehet tagja. A nevezéshez minden csapat mellett a felsőoktatási intézmény részéről egy felkészítő tanár megnevezése is szükséges. Egy oktató egy csapat mellett vehet részt a versenyben.

### Verseny nevezés

A nevezni, csak a *verseny.nisz.hu* weboldalon található online regisztrációs felületen lehet.

1. A nevezéshez a következő adatok szükségesek:

- Felsőoktatási intézmény neve
- Felsőoktatási intézmény címe
- Csapat e-mail címe

- Csapatnév, mely az azonosításra szolgál az eredmények közzététele során.
- A csapat tagjainak névsora,
- A csapat tagjainak telefonszáma,
- A felkészülést segítő oktató neve,
- A felkészülést támogató oktató telefonszáma

## 2. A nevezési feltételek, szabályzat elfogadása.

- GDPR
- nevezési feltételek
- sajtónyilvánosság
- hírlevélre feliratkozás (kötelező)

A nevezéssel a csapatok tudomásul veszik azt, hogy a *verseny bizonyos eseményei médianyilvánosság előtt fognak zajlani.*

A nevezés sikerességéről a csapatok a regisztrációkor megadott email címre visszaigazoló emailt kapnak.

Nevezési díj nincs!

Regisztráció időszaka: **2021. január 04-január 29.**

### A szakmai verseny felépítése

Az egyetemisták számára, **2021. február 1-jén tesszük közzé** előre definiált témában, azt a közigazgatás számára megoldandó problémát, melyet nyílt forráskódú fejlesztés segítségével, projektmunka keretében orvosolniuk kell. Az elkészült pályaművek benyújtására **2021. április 23. 14 óráig** lesz lehetősége a fejlesztő csapatoknak. A beérkezett megoldások közül, az öt legjobbnak (közigazgatás számára leginkább továbbfejleszhető vagy azonnal felhasználható, leginnovatívabb, legjobb minőségű kód, legdokumentáltabb) ítélt pályaművet, személyesen mutathatják be a pályázók a szakmai zsűrinek **2021. május 18-án.**

A versenyen egy előre ismertető feladatot kell megoldani. A komplex probléma megoldása kreativitást és csapatmunkát igényel. A feladat Open Source operációs rendszeren, tetszőleges Open Source programozási nyelven megoldható.

### Alkalmazandó szabályok:

- A csapatok projektmunka szerű munkamódszerrel dolgoznak a feladat végrehajtására kiadott időszávon belül, a saját maguk által elkészített fejlesztőkörnyezetben. Az elkészített pályaműveket futtatható formában küldik meg határidőre a kért határidőre és címre. A kiválasztott 5 pályamű részletesebb bemutatását lehetővé tevő létesítési feladatokat a helyszínen a hallgatóknak kell megoldani, az ott kínált körülmények között.
- A csapatok a verseny ideje alatt bármilyen nyílt forráskódú ismeretek elsajátítását segítő tudásmegosztó oldalt használhatnak.
- A feladat megoldása során felhasználhatók, saját megoldásba integrálhatók a világban már létező szabad forráskódú kész megoldások. Nem építhetők be azonban zárt, letölthető, futtatható (exe) programok. Kérdéses esetekben a szervezők döntenek.

- A feladat kihirdetése után tilos a kommunikáció a csapatok között. A csapatok külső emberi segítséget nem vehetnek igénybe!
- Tilos a közösségi oldalakra történő posztolás, fórumüzenet írása.
- Tiltott eszközök használata a versenyből való kizárást eredményezi.
- Az elkészült munkáról, az öt legjobbnak ítélt csapat, csapatonként 15 perces előadásban (megoldás ismertetése) kell meggyőznie a szakmai zsűrit. A zsűri a bemutatók és a kiértékelt megoldások forráskód minősége alapján hozza meg a végső döntését.
- A csapatok által kifejlesztett megoldás védelme a csapat feladata. Az IT biztonsági ajánlások figyelembevétele a későbbi felhasználhatóság miatt kiemelten fontos.

A változtatás jogát fenntartjuk!

Technikai probléma esetén a +36 1-795-12-75-ös telefonszámon kérhetek segítséget.

**A verseny folyamán csak és kizárólag nyílt forráskódú szoftverekkel ellátott fejlesztő környezet segítségével kell dolgozni.**

A legjobb 5 pályamű bemutatási időpontja: **2021. május 18.**

A verseny weboldalán folyamatosan megtalálható lesz minden aktuális információ. A regisztrált csapatok részére az időszerű tudnivalókról hírlevelek formájában is tájékoztatást nyújtunk.

## Díjazás

A vetélkedő fődíjai, a díjazott csapatok részére:	
I. díj:	ASUS ProArt StudioBook Pro W700G3T-AV144R Notebook
II. díj:	Samsung Galaxy Z Fold2 5G DUAL SIM 256GB 12GB RAM Mobiltelefon
III. díj:	HP Elite Dragonfly 8MK88EA Notebook

A döntőbe jutó legjobb 5 csapat tagjai és felkészítő tanáraik is díjazásban részesülnek.

A nyertes csapat betekintést tehet egy napra a NISZ Zrt. által üzemeltetett rendszerek világába (pl.: magyarorszag.hu), a magyar közigazgatás világába (Belügyminisztérium és Parlament látogatás), továbbá ösztöndíj és gyakornok programunk is megnyílik számukra.

Az eredményhirdetésre ünnepélyes keretek között a Belügyminisztériumban kerül sor **2021. június 01-én.**

## Jogi vonatkozások

- A verseny bizonyos eseményei médianyilvánosság előtt fognak zajlani,
- A legjobb 5 helyezést elérő versenyzők neve, valamint felkészítő tanáruk és iskolájuk neve felkerül a NISZ Zrt. internet és intranet felületeire, közösségi média oldalaira, a verseny honlapjára és a sajtóközleményben is szerepel majd.
- A versennyel kapcsolatos és a honlapon található minden képi és írott anyag a versenyt szervező NISZ ZRT. és a Belügyminisztérium szellemi tulajdona. Azok felhasználása, másolása, sokszorosítása kizárólag a szervező írásbeli hozzájárulásával lehetséges.
- A versenyzők hozzájárulnak ahhoz, hogy a verseny keretében általuk fejlesztett alkalmazásokat a NISZ Zrt. vagy a Belügyminisztérium felhasználhassa és az eredeti állapotában, vagy továbbfejlesztve felhasználhassa szolgáltatás nyújtására/ vagy A

versenyzők lemondanak valamennyi szerzői jogról a verseny keretében fejlesztett alkalmazásuk tekintetében a verseny szervezői javára.

"A szervezők fenntartják a jogot a verseny feltételeinek és egyes elemeinek megváltoztatására."

Budapest, 2020. december 10.

Verseny szervezők