

”Kódolj határok nélkül!” – nyílt forráskódú programozó verseny felsőoktatási képzésben résztvevő hallgatók 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

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 fejlesztése lesz a feladat, mely azután tovább fejlesztve a közigazgatásban felhasználásra kerülhet.

Verseny résztvevői, lehetséges indulók

A versenyre felsőoktatási intézmények hallgatóiból álló 3 fős csapatok nevezhetnek. 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

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 segítő oktató telefonszáma.

2. A nevezési feltételek, szabályzat elfogadása:

- Adatkezelési tájékoztató,
- nevezési feltételek,
- sajtónyilvánosság.

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.

A verseny csak megfelelő számú nevezés esetén kerül megrendezésre.

Nevezési díj nincs!

Regisztráció időszaka: **2021. december 06 – 2022. január 31.**

A szakmai verseny felépítése

Az egyetemisták számára **2022. február 1-jén tesszük közzé** előre definiált témában azt a közigazgatás számára megoldandó problémát, melyet nyílt forráskódú fejlesztés segítségével, projektmunka keretében orvosolniuk kell. A projektmunka során 3 szakaszban kell részeredményeket bemutatni. Az elkészült pályaművek benyújtására **2022. április 22. 14 óráig** lesz lehetősége a fejlesztő csapatoknak. A beérkezett megoldások közül az öt legjobbnak (legmagasabb pontszám a részpontszámok összege alapján, közigazgatás számára leginkább továbbfejleszhető vagy azonnal felhasználható, leginnovatívabb, legjobb minőségű kód, legjobban dokumentált) ítélt pályaművet személyesen mutathatják be a pályázók a szakmai zsűrinek **2022. május 18-án.**

A versenyen egy előre ismertett 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 projektmunkaszerű munkamódszerrel dolgoznak a feladat végrehajtására kiadott időszávon belül, a saját maguk által elkészített fejlesztőkörnyezetben.
- A pályaműveket három előre definiált időpontban és feladatrészben kell megküldeni a szervezők részére. A végleges elkészített pályaműveket futtatható formában küldik meg a végső 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 meggyőzze 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 kérhetnek a csapatok segítséget.

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

A legjobb 5 pályamű bemutatási időpontja: **2022. 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:	Értékes notebook 500.000 Ft értékben
II. díj:	Értékes notebook 400.000 Ft értékben
III. díj:	Értékes táblagép 300.000 Ft értékben

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

A nyertes csapat betekintést nyerhet 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.

Jogi vonatkozások

- A verseny bizonyos eseményei médianyilvánosság előtt fognak zajlani.
- A legjobb 5 helyezést elérő csapat versenyzőinek neve, valamint 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.

Budapest, 2021. december 6.

Verseny szervezők