



**Cybergeneráció –
Informatikai ötletverseny
pályázat**

CYBER_08

Pályázati felhívás

Budapest, 2008. október 7.

Tartalomjegyzék

1.	A pályázati felhívás célja és témakörei.....	3
2.	A támogatás forrása, keretösszege és jogcíme.....	5
3.	A támogatásban részesülő pályázatok várható száma	5
4.	A támogatásra jogosultak köre	5
5.	Támogatható tevékenység	5
6.	A támogatás nyújtásának feltétele.....	5
7.	A támogatás formája, futamideje.....	5
8.	A támogatás nyújtásának módja, mértéke	6
9.	Az előleg igénybevételének szabályai.....	6
10.	Elszámolás a támogatási összeggel	6
11.	A pályázatok benyújtásának helye, határideje.....	6

Bevezetés

A kutatás-fejlesztésért és technológiai innovációért felelős tárca nélküli miniszter nevében a Nemzeti Kutatási és Technológiai Hivatal (NKTH) pályázatot hirdet
Cybergeneráció – Informatikai ötletverseny
címmel.

1. A pályázati felhívás célja és témakörei

A pályázati felhívás célja:

- a fiatalok innovációs készségének, kreativitásának fejlesztése,
- az innováció,¹ és a kutatás-fejlesztés,² fogalmának népszerűsítése, fontosságának tudatosítása a fiatalok, diákok körében;
- a tudományos, műszaki szemlélet, gondolkodás kialakulásának elősegítése;
- hozzájárulás a diákok tehetségének kibontakoztatásához, a kutatói életpálya vonzónak tételéhez, a kutatói utánpótlás nevelésének támogatásához,
- kapcsolat létrehozása a fiatal tehetségek, valamint az infokommunikáció, a kutatás-fejlesztés terén élenjáró cégek között,
- hozzájárulás az adott szakterület hazai és nemzetközi fejlődéséhez.

A pályázati felhívás témakörei:

Kedves Tizenévesek!

A Ti generációtok az első, amelyik születésétől fogva használhatja a számítógépet, az első, amelyik az informatika világába nőtt bele, azaz az első, amelyik ösztönösen együtt él a számítástechnikával. Olyan ötletek rejtőzhetnek bennetek, amelyekről az idősebbek még csak nem is álmodhatnak. Mi ezeket szeretnénk megismerni.

A versenyre olyan előremutató és innovatív ötletek, egyéni elgondolások beküldését várjuk, amelyekben megfogalmazátok, bemutatjátok, hogy szerintetek az informatika és a világháló alkalmazásában milyen kihasználatlan lehetőségek rejlenek.

Ötleteiteket várjuk például az alábbi területeken:

1. Interaktív média és internet

E területen minőségi és interaktív közösségi digitális tartalmakra várunk ötleteket. Jó példaként szolgálhat a Wikipédia, a többnyelvű, nyílt tartalmú, közösség által fejlesztett webes lexikon, a bárki által hozzáférhető digitális glóbusz a Google Earth, vagy akár a világ legnagyobb online piactere az ebay. Fogalmazzatok meg, hogy milyen, személyi számítógépen, vagy akár mobiltelefonon keresztül igénybe vehető digitális tartalmakra és szolgáltatásokra lenne még szerintetek szükség!

2. Informatikai eszközök az oktatásban

Cél az informatikai eszközök térhódításának elősegítése az iskolai oktatásban, hogy a lehető legtöbben és legnagyobb arányban használják az internetet és az informatikai eszközöket a tanulásra. Írjátok le, hogy milyen új informatikai megoldások tehetik még színvonalasabbá,

¹ A kutatás-fejlesztésről és technológiai innovációról szóló 2004. évi CXXXIV. törvény ; OSLO kézikönyv 3.kiad., Gazdasági Együttműködési és Fejlesztési Szervezet, 2005. 49. és 51. oldal; valamint OECD Proposed Guidelines for Collecting and Interpreting Technological Innovation Data (OECD, 1997a);

(<http://www.nkth.gov.hu/main.php?folderID=2745&objectID=5005419>)

² Javaslat a kutatás és kísérleti fejlesztés felméréseinek egységes gyakorlatára, Frascati Kézikönyv (<http://www.nkth.gov.hu/main.php?folderID=1495&objectID=5004554>)

érdekesebbé az oktatást, hatékonyabbá és szemléltetőbbé a tanulás folyamatát! Gondoljatok csak az interaktív táblákra vagy a Sulina Digitális Tudástárára!

3. Informatikai eszközök az idősek szolgálatában

Olyan informatikai eszköz és szolgáltatás ötleteket várunk, amelyek az időseket segítik mindennapi életükben. Cél, hogy önálló életvitelüket, biztonságérzetük fenntartásával a technika segítségével a lehető leghosszabb ideig megőrizhessék. Fogalmazzátok meg, hogy szerintetek hogyan lehetne a digitális szakadékot csökkenteni a fiatalok és az idősek között, vagyis azt, hogyan lehet rávenni az idősebbeket, hogy éljenek a technika adta lehetőségekkel! Mutassátok be, hogy ti milyen módszerrel vennétek rá az időseket ezen eszközök használatára, hogyan ébresztenétek fel a nagymama és a nagypapa érdeklődését, hogy idegenkedését leküzdve megismerje, hogy mi mindent tud neki nyújtani a digitális világ!

4. Informatikai eszközök a fogyatékkal élők szolgálatában

Olyan informatikai eszközökre és szolgáltatásokra vonatkozó ötleteket várunk, amelyek a fogyatékkal élőket segítik mindennapi életükben, fogyatékoságuk leküzdésében, életminőségük javításában. Cél, hogy e speciális segítséget igénylő emberek a technika segítségével aktív tagjai lehessenek a társadalomnak, ne érezzék magukat kirekesztve. Példaként szolgálhat a mozgássérültek által egér helyett a számítógép vezérlésére használt kamera, amely követi a szem mozgását.

5. Számítógépes játékok

A számítógépes játékokkal játszik az egész világ, gyermek és felnőtt egyaránt. Olyan számítógépes játékok részletesen kidolgozott ötleteit, játékokhoz kapcsolódó hardverek (pl.: játékvezérlők), játéktípusok ötleteit várjuk, amelyek újdonságtartalmára építve a fejlesztők új játékokat dolgoznak majd ki. Nemcsak PC-n, hanem konzolon és mobilon futtatható játékon is gondolkodhattok. Bátran engedjétek el a fantáziátokat bármelyik játéktípusban, és a játék szólhat a legkisebb gyerekektől a felnőttekig bármelyik korosztálynak.

6. Mobil eszközök és szolgáltatások

Ugye mennyire jó, hogy a legtöbb telefonban már beépített kamera található, vagy az, hogy a mobil internet segítségével bárhol a világon megnézheted az e-mailjeidet, csetelhetsz a barátaiddal, fizethetsz a mozijegyért a mobiloddal, vagy rákereshetsz a térképen az úti célodra? E területen a mobilkommunikáció jövőjét meghatározó előremutató és innovatív ötletek beküldését várjuk.

7. Grafika, dizájn

Itt a lehetőséged, hogy kiéld a kreativitásod. Szeretnél mobiltelefon, számítástechnikai eszköz, multimédiás tartalom, vagy számítógépes program felületének tervezője lenni? Nincs más dolgod, mint pályázni formaterveddel a felsorolt területeken! Cél, hogy könnyen kezelhető, funkcionális, s nem utolsó sorban szemet gyönyörködtető dizájnötletek szülessenek, amelyek segítségével élmény lesz használni az egyes programokat.

8. Egyéb informatikai megoldások

Természetesen az informatika és az internet területét érintő valamennyi ötlettel pályázhatsz (szoftver, hardver, szolgáltatás). A lényeg, hogy merj gondolni egy merészet és hagyd, hogy szabadon szárnyaljon a fantáziád és érvényesüljön a kreativitásod. Egy ilyen gyorsan fejlődő területnek, mint az informatika, szüksége van az innovatív koponyákra. Könnyen lehet, hogy éppen

A beadandó pályamű terjedelme:

A beadandó pályamű, azaz az ötlet leírásának elvárt terjedelme: 2–5 A4-es oldal, amely tartalmazhat ábrát, fotót, csatolható hozzá futtatható számítógépes állomány stb. is.

2. A támogatás forrása, keretösszege és jogcíme

A pályázat célkitűzéseinek elérése érdekében a Nemzeti Kutatási és Technológiai Hivatal a Kutatási és Technológiai Innovációs Alap terhére 2008-ban 100 M Ft-ot, azaz százmillió forintot biztosít.

A pályázati támogatás jogcíme: a Kutatási és Technológiai Innovációs Alapról szóló 2003. évi XC. törvény 8. § (1) bekezdés f) pontja, amely a fiatal kutatók tehetséggondozását tartalmazza.

A támogatás nyújtásának és felhasználásának további szabályait a Kutatási és Technológiai Innovációs Alap kezeléséről és felhasználásáról szóló 133/2004. (IV. 29.) Korm. rendelet, valamint a Kutatási és Technológiai Innovációs Alapból nyújtott állami támogatások szabályairól szóló 146/2007 (VI. 26.) Korm. rendelet tartalmazza.

3. A támogatásban részesülő pályázatok várható száma

A támogatási keretösszegeből maximálisan 300 pályázat kaphat támogatást.

4. A támogatásra jogosultak köre

Pályázhat minden Magyarországon tartózkodási hellyel rendelkező magyar, illetve nem magyar állampolgárságú 7–12., illetve 13. osztályos általános, illetve középfokú tanulmányokat folytató tanuló. A pályázatot magyar nyelven kell benyújtani.

Pályázni egyedül és csapatban is lehet. Egy csapat maximum 4 fős lehet. Egy személy egy pályázatot adhat be, egy csapatban vehet részt.

Az értékelésnek „A” és „B” kategóriája lesz korcsoportok szerint, „A” kategóriába tartoznak a 7 – 9. osztályosok, „B” kategóriába tartoznak a 10 – 13. osztályba járók.

5. Támogatható tevékenység

Támogatható tevékenység: a benyújtott ötlet kidolgozását tartalmazó 3 – 10 oldalas dolgozat/tanulmány elkészítése, amely tartalmazhat ábrát, fotót, csatolható hozzá futtatható állomány stb. is.

6. A támogatás nyújtásának feltétele

A pályázó(k) által benyújtott ötlet a pályázó(k) szellemi tulajdonát képezi. A pályázó(ka)t megilleti a szerzői jogok összessége.

A pályázat benyújtásának feltétele, hogy a pályázó hozzájáruljon ahhoz, hogy az NKTH a benyújtott ötletét, illetve az azt tartalmazó tanulmányt (annak részét) nyilvánosságra hozza, így különösen honlapján közzétegye.

7. A támogatás formája, futamideje

A támogatás formája: visszafizetési kötelezettség nélküli végleges juttatás (vissza nem térítendő támogatás).

A pályázónak nem kell saját forrással rendelkeznie.

A támogatás időtartama legfeljebb 2 hónap (a szerződéskötés után legfeljebb 2 hónap áll a pályázó(k) rendelkezésére a dolgozat/tanulmány elkészítésére).

A pályázatok beadásának két határideje van:

- **2008. június 30.**
- **2008. december 8.**

A pályázatok értékelése az egyes beadási határidők után történik, a döntéshozatalt a szerződéskötés követi.

8. A támogatás nyújtásának módja, mértéke

Pályázatot diákok nyújthatnak be, iskolájukkal vagy az iskola alapítványával közösen. Az NKTH a támogatási szerződést nem a diákokkal, hanem a diákok iskoláival vagy az iskola alapítványával – mint befogadó intézménnyel – köti meg. Erre többek között azért van szükség, mivel a pályázat kedvezményezettjeinek jelentős része kiskorú.

Elnyerhető támogatás összege 330.000,- Ft pályázatonként, amelyből 300.000,- Ft a diáko(ka)t és 30.000,- Ft az iskolát, ill. iskola alapítványát illeti meg.

9. Az előleg igénybevételének szabályai

Változás a júniusi beadáshoz képest, hogy a pályázat résztvevői a 133/2004. (IV. 29.) Korm. rendeletben foglaltak szerint a támogatásból előleget igényelhetnek, melynek maximális összege, a jogszabályi feltételekkel összhangban, a teljes támogatás 100% költségvetési szervek (állami iskolák) esetén, illetve magán, alapítványi vagy egyházi fenntartású iskolák esetében 90%.

Amennyiben a pályázó nem igényel előleget, úgy a pályázat utófinanszírozottnak minősül, vagyis a Hivatal a támogatási összeget a kizárólag tanulmány benyújtása, a teljes támogatási összeggel történt elszámolás után utalja.

10. Elszámolás a támogatási összeggel

Az iskola, ill. az iskola alapítványa, mint befogadó intézmény számol el az NKTH felé a támogatási összeggel, a Számvitelről szóló **2000. évi C. törvény** rendelkezéseivel összhangban, az alábbiak szerint:

- Az iskola, ill. iskola alapítványa a pályázó diák/diákcsapat részére 300.000,- forintot számolhat el ösztöndíj, verseny díj vagy kifizetett személyi juttatások és ezek járulékai címén.
- A pályázat megírása, benyújtása, valamint a tanulmány elkészítése során felmerülő rezsiköltségeire az iskola, ill. az iskola alapítványa saját részére maximálisan 30.000,- Ft-ot számolhat el.
- **Az iskolai, alapítványi elszámolás formája: nyilatkozat.**

A támogatás a támogatott diákok vonatkozásában adóköteles jövedelmet keletkeztethet.

11. A pályázatok benyújtásának helye, határideje

A pályázati csomagot zárt csomagban postai úton az alábbi címre kell beküldeni:

MAG - Magyar Gazdaságfejlesztési Központ Zrt.
1448 Budapest, Rb. 684.

A benyújtandó csomagra rá kell írni a pályázat betűjeles azonosítóját, amely a felhívás címlapján található és a pályamű 8 karakteres azonosítóját, amely a pályázati űrlap tetején található.

A kitöltött Pályázati űrlap elektronikusan feldolgozható adattartalmát, <cyber2008@nkth.gov.hu> címre kell beküldeni az űrlap kitöltési és beküldési útmutatójában foglaltak szerint.

A benyújtandó csomagra rá kell írni a pályázat betűjeles azonosítóját, amely a felhívás címlapján található és a pályamű 8 karakteres azonosítóját, amely a pályázati űrlap tetején található.

A kitöltött Pályázati űrlap elektronikusan feldolgozható adattartalmát, <cyber2008@nkth.gov.hu> címre kell beküldeni az űrlap kitöltési és beküldési útmutatójában foglaltak szerint.

Első beadási határidő: 2008. június 30.

Második beadási határidő: 2008. december 7.

A beadási határidő betartását a postai bélyegző kelte igazolja.

A Pályázati felhívás, a részletes Pályázati útmutató és a Pályázati űrlap és annak kitöltési útmutatója, valamint a pályamű beadásához szükséges egyéb dokumentumok és információk elektronikusan letölthetők

a Nemzeti Kutatási és Technológiai Hivatal honlapjáról www.nkth.gov.hu

és a Magyar Gazdaságfejlesztési Központ honlapjáról www.magzrt.hu

A pályázattal kapcsolatban a MAG Zrt-től lehet felvilágosítást kérni a következő telefonszámon: 06-40-200-617 és email címen: <info@magzrt.hu> .

A Pályázati Felhívás elválaszthatatlan része a Pályázati Útmutató. Ezek együtt tartalmazzák a pályázathoz szükséges összes feltételt és információt.