



**FORMÁLD A VILÁGOD!**

Szabadfogsú Számítógép verseny 19 év alatti fiataloknak a C<sup>3</sup> Alapítvány szervezésében

**2022**

## TÁMOGATÓK:

guidance  
creativeIT

VINTAGE

SZÁMLÁZZ.HU  
EGYSZERŰEN ÉS GYORSAN

GOETHE  
INSTITUT

nka

MEET AND  
CODE

időkép  
ELŐ-ÍDOJÁRÁS

rentIT  
www.rentit.hu

X17

GoTo



Nemzeti  
Tehetség Program

LET IT BE!  
art agency

## NEMZETKÖZI PARTNEREK:

DEUTSCHER  
MULTI  
MEDIA  
PREISWETTBEVÉLY



## SZERVEZŐ:

**C<sup>3</sup>** Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány  
H-1146 Budapest, Hermina út 22.  
<http://www.c3.hu>

# 2022



## FORMÁLD A VILÁGOD!

Szabadfogsú Számítógép verseny 19 év alatti fiataloknak a C<sup>3</sup> Alapítvány szervezésében

## <19 FORMÁLD A VILÁGOD! SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP VERSENY 2022

A C<sup>3</sup> Alapítvány 2022-ben huszadik alkalommal hirdette meg a Szabadfogású Számítógép versenyt, melynek célja, hogy a 19 év alatti fiatalokat a számítógép kreatív használatára ösztönözze és elkészült munkáik révén bemutatkozási lehetőséget teremtsen.

A versenyre bármilyen informatikai megoldással lehet pályázni, s mint a korábbi években mindig, most is az új, eredeti ötletet, kreatív megoldásokat díjazta a zsűri.

A díjnyertesek bemutatkozása a Deák17 Gyermekek és Ifjúsági Művészeti Galériában rendezett jubileumi kiállítás keretében történt.

### ZSŰRI 2022

**NAGY ÁGOSTON** interaction designer, kutató, a Binaura művészeti kollektíva tagja

**SZTOJÁNOVITS ANDREA** VJ, médiaművész, egyetemi adjunktus

**KORMOS MÁRK** szenior üzleti elemző, GoTo Technologies Hungary Kft.

**HÁLÓ BALÁZS** vezető fejlesztő, Guidance Zrt.

**CSUKÁS ÁDÁM** iOS szoftverfejlesztő, indie játékfejlesztő, a verseny 2017-es nyertese

A több mint 200 beérkezett pályázat közül a zsűri által kiválasztott 12 nyertes projekt a 8 és 19 év közötti korosztály alkotása.

A díjnyertes pályaművek a verseny honlapján megtekinthetők.

[www.formaldavilagod.hu/2022/#nyertesek](http://www.formaldavilagod.hu/2022/#nyertesek)

## A ZSÚRIELNÖK ÉRTÉKELÉSE

A verseny ideje, húszéves mérföldkövéhez érkezve is sokszínű, elgondolkodtató munkákkal volt dolga a zsűrinek. Úgy tűnik, a kíváncsiság, a kreativitás és az új lehetőségekkel való ismerkedés továbbra is ott bujkál a jövő tervezőiben, változékony világunk alakítóiban.

A munkák ötletessége, közvetlensége izgalmas, örömteli perceket okoztak a bírálóknak, és az eredmény a legtöbb esetben nem is feltétlen helyezés-rangsorolást jelent, hanem inkább egymásmellettséget, a játékos felvetések szokatlanságát, újszerűségét mutatja. Az is látható, hogy az online térben a tartalmak, formák már nem egymástól elkülönülve, hanem sokszor bizony áthallásokkal, áttemelésekkel jelennek meg. A copy-paste kultúra az online közösségekbe kapcsolódik, és hát egyre nehezebb dolga lesz a zsűrinek is egy-egy gondolat, blikkfang vagy akár kód részlet eredetiségének beazonosításával. Úgy tűnik, mára az információ megszerzése, elérése és felhasználása éppúgy a kreatív folyamat részévé válik, mint maga az alkotás.

Az animációktól a virtuális, mobilos játékokon át fizikai robotok, épített elemek és a néhol egészen komplett, már-már szolgáltatásokként is felhasználható pályamunkák méltó folytatásai ez elmúlt húsz évnek. Gratulálunk minden díjazottnak, találkozunk a jövőben!

### Nagy Ágoston

zsűrielnök

interaction designer, kutató, a Binaura művészeti kollektíva tagja

## A nyertesek:

A nyertes pályaművek közül 4 csapatmunka és 8 egyéni kivitelezés eredménye. Kovács János a C<sup>3</sup> Alapítvány ösztöndíjában részesült, a többiek ajándékutalványokat, valamint a támogatóink által felajánlott jutalmakat vihettek haza. A nyertesek a díjátadón a Deák17 Gyermek és Ifjúsági Művészeti Galériában találkozhattak partnereinkkel és támogatóinkkal.

**KOVÁCS JÁNOS [18]** MateKIT - matematikai oktatóprogram, Magyar nyelv-re optimalizált billentyűzetkiosztás, Versenygépíró program fejlesztése a Magyosz számára

**CSÁSZÁR LILI [18]** A konyhakert réme

**SZABÓ SZNJESANA [14]** HALLOWEEN SPECIAL

**VARGA NADIN [17]** FALCON PATROL II avagy egy C64-es játék zenéjének újrhangszerelése

**BARTÚCZ ANNA [17]** SeedOwl

**OSZVALD VIOLETTA [17]** cigarettes out the window

**MÜLLER KRISZTIÁN ÉS MAGYARI KRISZTIÁN [18]** RecorderMania

**ZSIGÓ DALMA [15], PRILL GÁBOR [17], SISA LÁSZLÓ [17] ÉS TAKÁCS DÁVID [17]** HandExo

**KRAKKÓ NÓRA EMMA [8]** Pyroraptor, Gigantosaurus, Therizinosaurus, Dunkelosteus

**FORGÓ OLIVÉR [16]** Infrahárfa

**FARKAS MILÁN [13] ÉS MÓRA VINCE [12]** Magnetic Jump

**ÁLMOS VEZÉR ÁLTALÁNOS ISKOLA 2. A OSZTÁLYA [8]** Bicajra fel!

## KOVÁCS JÁNOS [18]

MateKIT - matematikai oktatóprogram, Magyar nyelvre optimalizált billentyűzetkiosztás, Versenygépíró program fejlesztése a Magyarosz számára



A nevező 3 beküldött pályamunkájában van egy nagyon fontos közös pont: mindhárom fejlesztés valós problémát szeretne megoldani, illetve szeretne segíteni jobbnak, hatékonyabbnak lenni. A három pályamunkából egy mégis kiemelkedik a többi közül. A nevező a gépelés optimalizálására tett kutatása minden fontos kritériumot lefed, és korát meghazudtoló alapaossággal járta körbe a témát. Új billentyűzet kiosztásával nemcsak a gyorsabb gépelést teszi lehetővé, hanem szem előtt tartotta a kényelmet, illetve az ismétlődő megerőltetés okozta sérülés elkerülését is.

## CSÁSZÁR LILI [18]

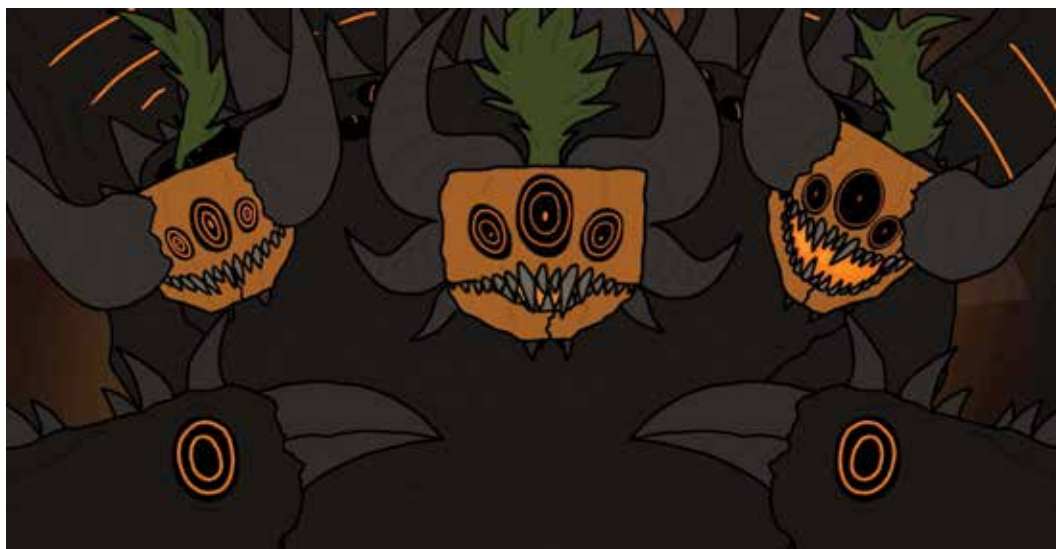
A konyhakert réme



A konyhakert réme stop-motion animációs film koncepciója, dinamikája és technikai háttere komoly munkáról tanúskodik. A szerző különösen odafigyelt a film világítására, az egyes elemek kidolgozottsága kiváló. Az animált figura mind mimikájában, mind gesztusaiban kifejező. Külön kiemelném a hangaláfestést és az audioszinkron pontosságát.



## SZABÓ SZNJESANA [14] HALLOWEEN SPECIAL



A halloween történet sokakban horrorisztikus, sötét képeket idéz, amelyet az az animáció leginkább egy cyberpunk technológiával áthatott, sámánisztikus robot mitológia világba terel tovább, ahol a manga hatások, képregényesztétika és a jól adagolt dramaturgia leköti a néző figyelmét. A hang, a mozgás, az egységes képi világ profi alkotót sejtet, a történet vége felé pozicionált vicces fordulatok jólesően mutatják, hogy még ebben a gépi – földalatti misztikus világban is képesek együttműködni az érző lények.

## VARGA NADIN [17]

FALCON PATROL II avagy egy C64-es játék zenéjének újrarahangszerelése



A zenemű egy időutazásra hív minket. Az 1980-as években Commodore 64-re kiadott játék zenéjéhez készült videóklip már az első másodpercekben rögtön a monitorra szegezi a nézőt és nosztalgikus emlékeket idéz elő (ha elég idős). Az eredeti dallam elhangzása után a grandiózus zenekar megszólalása katartikus élményt okoz. A szerző teljesen sajátja formálta a zeneművet, és eddig nem létezett variációkkal, szólamokkal és zenei megfajtésekkel tette azt fényévekkel változatosabbá. Méltó zenéje lenne a Falcon Patrol remastered kiadásának.

## BARTÚCZ ANNA [17]

SeedOwl



A pályamunka korunk aktuális kérdéseire ötletesen mutat rá: a LED-alapú világításra épülő csíráztató konyhakert helytakarékos, praktikussága mellett rámutat arra is, hogy milyen irányba érdemes továbmmennünk étkezéseink alapanyagainak megválasztásakor. A szerkezet kivitelezése nagyon szép és alaposan átgondolt, így akár kész terméként is forgalmazható, ha az alkotó az ötlet mellett a forgalmazást is tervezi. A vertikális kertek, házi DIY fűszertermesztők és más fotoszintézisre épülő lakberendezési tárgyak világában akár saját termék kategóriát is kialakíthat.

## OSZVALD VIOLETTA [17]

cigarettes out the window



Impozáns, káprázatos animáció keretein belül eleveníti meg az alkotó a számára igen nagy jelentőséggel bíró zeneszámot. Az élénk táruó látvány az első pillanattól kezdve lebilincselő, a mű elkészítésébe fektetett idő mennyisége megkérdőjelezhetetlen, a készítő saját belső világa bontakozik ki a videóban.

## MÜLLER KRISZTIÁN ÉS MAGYARI KRISZTIÁN [18]

RecorderMania



A RecorderMania egy színvonalasan megalkotott program, mely segít a furulyázni tanulóknak interaktív módon gyakorolni a hangszeren. Kiemelkedő része a projektnek, hogy mikrofonon keresztül képes a felhasználó furulyával vezérelni azt, a program pedig visszajelzéseket ad a helyes, illetve helytelen hangok lejátszásakor. Fejlesztői szempontból ez a megvalósítás rendkívüli, valamint igazán izgalmassá teszi az alkotást.

## ZSIGÓ DALMA [15], PRILL GÁBOR [17], SISA LÁSZLÓ [17] ÉS TAKÁCS DÁVID [17] HandExo



A mérnöki csapat fiatal korukat meghazudtolva egy nagyon komoly vállalást tett: szeretnének segíteni a fizioterápiára szorult embereknek a mai kor adta lehetőségek kiaknázásával. A bemutatott megoldásuk lehetővé teszi, hogy az applikáció segítségével az eszköz akár a telemedicinában is használható legyen.



## KRAKKÓ NÓRA EMMA [8]

Pyroraptor, Gigantosaurus, Therizinosaurus, Dunkelosteus



A formák és a színek élénksége igazán szerethetővé teszi ezeket - az első gondolatra - nem kimon-dottan kedves lényeket. A digitális rajz által kedvessé, kedvelhetővé teszi az alkotó a négy darab őslényt, és a kreatív környezet valamint a textúrák és az ecsetkezelés mind-mind ezt támasztja alá.

## FORGÓ OLIVÉR [16]

### Infrahárfa

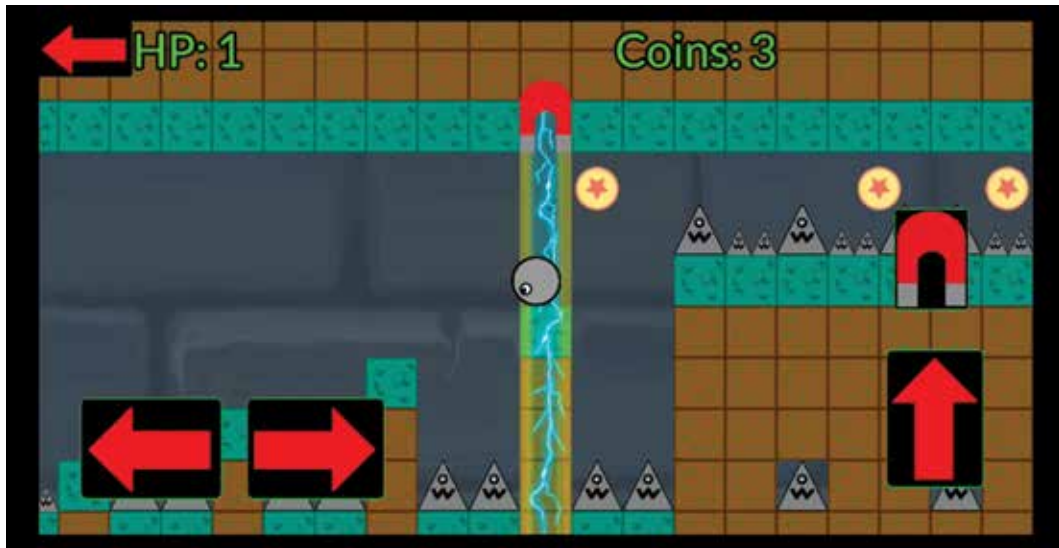


Az infrahárfa korunk technológiai összetettségére egy naprakész példát mutat. Hogyan is nézhetne ki egy kortárs hangszer másképp mint elektronika és programozás által vezérelhetővé tett infrafény segítségével megszólítható hangok sokaságaként. A koncepciót külön dicséret illeti a szerző által is említett továbbfejlesztési lehetőségeikért és szándékért.



## FARKAS MILÁN [13] ÉS MÓRA VINCE [12]

### Magnetic Jump



A kétdimenziós platformer játék szórakoztató kihívás, játszható, jól működik. Az elérhető szintek és a megszerezhető karakterek szépen vannak egymásra építve. A játéknak mind a programozása, mind a dizájnya szépen elkészített munka. A későbbiekben érdemes lehet továbbfejleszteni, még több pályát hozzáadni a játékhoz. Napjaink mobiljátékai között minden bizonnyal megállná a helyét.

## ÁLAMOS VEZÉR ÁLTALÁNOS ISKOLA 2. A OSZTÁLYA [8]

Bicajra fel!



Az osztály által készített animáció a kerékpározás örömét mutatja be. A szépen elkészített rajzok arra hívják a nézőt, hogy mi is bátran, minden időben ülünk fel a kerékpárra. A verses formába szerkesztett hangalámondás izgalmassá teszi a történetet. A vizuális effektek mint a hóesés, vagy a szobába való betekintés komponálása ötletes, az animáció mozgása egységes.

## Kiállítás

A <19 Formáld a világot! Szabadfogású Számítógép verseny 2022 díjazott pályaművei a Deák17 Gyermekek és Ifjúsági Művészeti Galériában megrendezett kiállításon voltak láthatók és kipróbálhatók. A galéria adott helyet a workshopoknak, valamint a díjátadó eseménynek is.

A C<sup>3</sup> Alapítvány jelenleg két nemzetközi partnerintézménnyel dolgozik együtt a <19 Formáld a világot! Szabadfogású Számítógép verseny kapcsán, a német Medienkulturzentrummal, amelynek versenye az mb21 és az osztrák Ars Electronicával, versenyük az U19 – Create your World. Mind a német, mind az osztrák verseny 2-2 egyéni nyertese, valamint díjazott csapata bemutatkozhatott a díjátadón és a kiállításon is.

A verseny 20. évfordulója, azaz a jubileumi alkalom arra ösztönözte a projekt barátait és támogatóit, hogy a szokásos évi bemutatón túl átfogóbb és hosszabb időn át nyitva tartó kiállítással ünnepeljen. Így a verseny nyerteseinek tárlata mellett JÁTÉK NEM JÁTÉK címen az alapítvány médiaművészeti kiállítása is látható volt a galériatérben. Ezen bemutattunk a verseny 20 évének nyertes játék pályamunkáiból egy válogatást, valamint a 2022 őszén, NAO(mi) és Mi címmel indított, a mesterséges intelligencia és a szociális robotok világával foglalkozó workshop-sorozatot lezáró alkotást is.

A JÁTÉK NEM JÁTÉK kiállításról annak honlapján további információ is elérhető.

<https://www.formaldavilagod.hu/jateknemjatek/#kiallitas>



## Workshopok

Minden évben workshopok kapcsolódnak a verseny eseményeihez. 2022-ben a 'NAO(mi) és Mi' workshop-sorozat utolsó állomása, a 'Fényvilágok, objekt mapping alapok' és a 'Játszani mindenki szeret – Hogyan tanul meg az AI amőbázni?' workshopok valósultak meg a díjátadó napján a Deák17 Gyermekek és Ifjúsági Művészeti Galériában.

### NAO(MI) ÉS MI WORKSHOP-SOROZAT

2022 őszén workshop-sorozatot indított a <19 Formáld a világot! Szabadfogású Számítógép verseny fiatal résztvevőkkel. Három online, egy hibrid és egy élő workshop során a résztvevők megismerkedhettek a mesterséges intelligencia és a szociális robotok világával a NAO(MI) nevű humanoid robot példáján keresztül. A robot a Goethe-Institut szervezésében Európa számos városában vendégeskedett, és mindenhol egy-egy újfajta tudást, trükköt, funkciót sajátított el.

A <19 Formáld a világot! Szabadfogású Számítógép verseny éves kiállításán a közönség is találkozhatott NAO-val, valamint a workshop eredményeként elkészült alkotás is megtekinthető volt. Itt a látogatók is interakcióba léphettek a robottal, és tanácsot kérhetnek tőle egy-egy élethelyzet kapcsán. Az Internetes fórumok nyilvánosságához, örökkévalóságához és arctalanságához képest a robot egy személyesebb interakciót tesz lehetővé - bár még mindig nem tud barátként funkcionálni, és ki tudja, hogy jó tanácsot ad-e?

A workshop-sorozatot Tüdős Anna független kurátor vezette. A workshop-sorozat a Goethe-Institut Budapest és Let it Be! art agency partnerségében valósult meg.



## FÉNYVILÁGOK, OBJEKT MAPPING ALAPOK

Hogyan lesz egy kockából világító objektum? Milyen téri illúziókat lehet létrehozni speciális megvilágítással? Az objekt mapping az objektumot feltérképező (mapping) digitális rajzolat, mely egy az egyben visszavetül az objektumra álló- vagy mozgókép formájában. A digitális megvilágítás leköveti az objektum architektúráját, ezáltal a tér, a szerkezeti viszonyok, a fény (vetített animációk) és a mozgás speciálisan integrált egységét alkotja meg, az objektum és a rávetülő fény találkozásából létrejövő új valóságérzet indukálását hívja életre. A workshopon szó esett audió és vizuális alapfogalmakról, valamint a VJ-zésről is, annak műfaji és technológiai irányzatairól, a résztvevők egy VJ szoftverrel is dolgozhattak, majd közös fényobjektet is készíthettek.

A workshop-ot Sztojánovits Andrea egyetemi adjunktus, VJ, médiaművész vezette.

## JÁTSZANI MINDENKI SZERET – HOGYAN TANUL MEG AZ AI AMŐBÁZNI?

Van egy csomó dolog, amit számítógép ellen is szoktunk játszani: sakk, amőba, autós játékok... De hogyan tanulja meg a mesterséges intelligencia a szabályokat, stratégiákat, trükköket? Hogyan lehet, hogy egyre jobban játszik a számítógép? Miért lehet mégis a számítógép felett diadalmaskodni időnként, ha olyan erős? A workshopon a résztvevők módszereket és ötleteket néztek meg közösen a játékok megtanulásáról, nevettek a mesterséges intelligencia baklövésein, és megtanították a számítógépet jól amőbázni!

A foglalkozást Papp Miklós informatikus vezette.



## Mi a C<sup>3</sup>?

A C<sup>3</sup> művészeti, tudományos, kulturális és kommunikációs 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 C<sup>3</sup> célja, hogy a hazai művészeti, tudományos és technikai közösségek számára olyan terepet biztosítson, amelyen lehetővé válik az együttműködés, a tapasztalatcsere és a diskurzus. Több mint húsz éves működése alatt számos olyan projektben vett részt, amely az új tudományos-technológiai felfedezések (így például az internet) széleskörű kulturális alkalmazását, kreatív felhasználását és innovatív művészeti lehetőségeit kívánták fejleszteni, illetve támogatni.

A C<sup>3</sup> az egyetlen médiainstézet Magyarországon, amely következetesen produkálja, mutatja be, gyűjti és publikálja a kortárs médiaművészet alkotásait. A mindenki számára elérhető, online [catalog.c3.hu](http://catalog.c3.hu) adatbázis hazai tekintetben egyedülálló módon és mennyiségben mutat be kortárs videóművészeti alkotásokat, multimédia installációkat, net.art műveket.

Elismerését és ismertségét számtalan európai együttműködésen alapuló médiaművészeti kiállításának, kutatásfejlesztési projektjének (mint például az első magyar ingyenes e-mail szolgáltatás, a Freemail), és nem utolsósorban az immáron húszéves <19 Formáld a világot! Szabadfogású Számítógép versenynek köszönheti.

C<sup>3</sup> Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány

The logo consists of a red vertical bar on the left and a white circle containing the black text 'C3' on the right.

### Igazgató

Peternák Miklós

### Projektvezető

Fernezeyi Márton

### Projektkoordinátor

Ménesi Luca

### Technikai kivitelezés

Acsai Gábor, Antal János,

Pecsenyánszky István

### Arculat, web

Fernezeyi Márton, Plesznivy Ákos,

Tihanyi Áron

[www.c3.hu](http://www.c3.hu)

[www.formaldavilagod.hu](http://www.formaldavilagod.hu)

## NEVEZŐK

(nemek szerint)



72

106

## NEVEZÉSEK

(egyéni és csapattagként)



224



190 egyéni  
34 csapat

## NEVEZŐK

(életkor szerint)



37 16-19  
104 11-15  
25 0-10

## CSAPATTAGOK

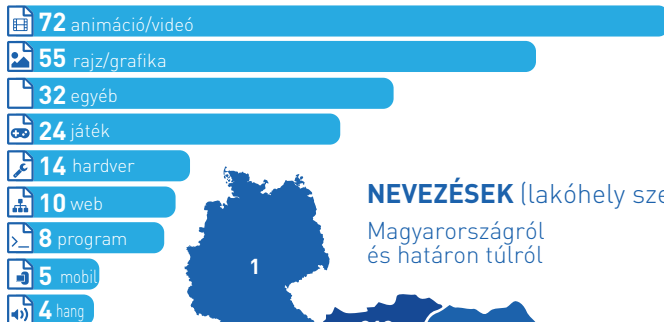
(életkor szerint)



13 16-19  
32 11-15  
38 0-10

## BEÉRKEZETT PÁLYAMŰVEK

(kategóriák szerint)



## NEVEZÉSEK (lakóhely szerint)


Magyarországról  
és határon túlról

főváros + vidék







 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány  
H-1146 Budapest, Hermina út 22.  
<http://www.c3.hu>