

Játékszabály az IKTV-hez

A verseny két fordulóból áll, az első forduló online formában, a második forduló a 6 legjobban teljesítő csapat személyes részvételével kerül megrendezésre.

Jelentkezés a versenyre:

Jelentkezési határidő: 2024. október 24.

Az IKTV honlapján online regisztrálhatnak a 3 fős csapatok.

<https://iktv.econ.unideb.hu/>

Első (internetes) forduló: 2024. november 13. SZERDA

1. forduló: A csapatok 2024. november 13-án 14.00 órától – 16.00 óráig tartó intervallumban **13+1-es totót** töltenek ki online. A totó első 13 kérdése a kiadott szakirodalom alapján összeállított feleletválasztásos tesztkérdés, ami a témákhoz kapcsolódó szakirodalmakban való általános jártasságát, felkészültségét méri a versenyző csapatoknak.

A +1-es feladat az előre elkészített pályamunka feltöltését jelenti. A pályamunkák **„ÚT A JÖVŐBE? DIGITÁLIS VILÁG ÉS „MI”**” címmel készülnek el. A pályamunkában a versenyzők azt mutatják be, hogyan látják a digitalizáció és a mesterséges intelligencia hatását, lehetőségeit, etikai kérdéseit a jelenben és a jövőben.

A választható témák: Készítsetek pályamunkát és mutassátok be kreatívan, hogy hogyan látjátok a digitalizáció és a mesterséges intelligencia hatását, lehetőségeit, etikai kérdéseit a jelenben és a jövőben egy konkrét vállalkozás működésében. Válasszatok egy működő vállalkozást és gondoljátok végig a digitalizáció és mesterséges intelligencia jelenlétét a működés egy területén (pl.: marketing, pénzügy, HR, folyamatok, logisztika, gyártás). Az 50 MB-tól nem nagyobb méretű pályamunkák feltöltését 2024. október 24- november 13. között várjuk. Az ettől nagyobb méretű anyagokat kérjük, postán, vagy óriás fájlként küldjétek el a pierog.anita@econ.unideb.hu e-mail címre!

A pályamunkákat a DE GTK munkatársai és független szakemberek értékelik anonim módon. Az első fordulóban szerzett pontokról 2024. november 20-ig a honlapon keresztül tájékoztatjuk a csapatokat. A legjobb 6 csapat meghívást kap 2024. december 6-ára verseny 2. fordulójára.

Második (helyszíni) forduló: 2024. december 6. PÉNTEK

2. forduló: A helyszíni versenyen az addig szerzett pontokat Ihrig tallérra váltják át a csapatok. A verseny alábbi feladataival további tallérokat lehet gyűjteni.

1. feladat: Kreatív feladat: A csapatok röviden, de minél kreatívabb megoldást választva (szerepjáték, fényképek, kisfilm, stb. segítségével) bemutatják az elkészített pályamunkájukat.

2. feladat: Elméleti kérdések: A csapatok a szakirodalom alapján feltett villámkérdésekre válaszolnak. A feltett kérdésekre mindenki választ ad, a helyes válaszok Ihrig tallért érnek.

- 3. feladat: „Egyetemes tudás” játéka:** A Debreceni Egyetemen kapcsolatos fordulóban vidám játékos formában adnak számot a csapatok arról, mit tudnak az egyetemünkről. (Fotórészletek alapján helyszín felismerés, „Add el az egyetemet!” katalóguskészítés, karok, szakok, a verseny névadójának ismerete stb.)
- 4. feladat: „Kockáztass és nyerj!”:** Ebben a játékban a csapatok megadott témaköröket megnézve megszerzett tallérjaikat, vagy azok egy részét kockáztathatják. A témakörből feltett kérdésre ugyanis helyes válasszal megduplázhathatják, vagy helytelen válasszal elveszíthetik a megjelölt összegeket.
- + **A beküldött MÉM-ek közönségsvavazása:** A résztvevő nézők, kísérő tanárok szavaznak, melyik MÉM és kisvideó lett a legkreatívabb.

A rendezvény zárásaként sor kerül a díjak átadására

Díjazás

Az 1. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk meghívást kap a DE GTK végzős hallgatóinak 10 napos nyugat-európai tanulmányútvárára.

A 2. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk heti bérletet nyernek a Campus Fesztivál 2025 rendezvényre.

A 3. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk tárgy nyereségben részesülnek.

A helyszíni verseny valamennyi résztvevője oklevelet, támogatóinktól tárgynyereségüket és az első három helyezett IKTV emlékplakettet kap.