

Játékszabály az IKTV-hez

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

Jelentkezés a versenyre:

Jelentkezési határidő: 2025. október 29.

Az IKTV honlapján online regisztrálhatnak a 3 fős csapatok.

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

Első (internetes) forduló: 2025. november 12. SZERDA

- 1. forduló:** A csapatok 2025. november 12-én 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 kiadott, a témákhoz kapcsolódó szakirodalmakban való általános jártasságát, felkészültségét méri a versenyző csapatoknak.

A +1-es feladat az előre elkészített pályamunka feltöltését jelenti. A pályamunkák **„GAZDÁLKODJ! OKOSODJ!”** címmel készülnek el. A pályamunkában a versenyzők azt mutatják be, hogyan látják a digitalizáció és a mesterséges intelligencia és okos eszközök lehetőségeit, előnyeit hátrányait, veszélyeit, hatásait a jelenben és a jövőben. A választható témák: *Készítsetek pályamunkát és mutassátok be kreatívan, hogyan változtatja meg a digitalizáció és a mesterséges intelligencia a humánerőforrás menedzsmentet? Milyen lenne egy igazán okos gyár/üzem? A digitális és okos eszközök milyen hatékonyságúak a magánházakban költségek megtakarítása szempontjából? Milyen egy igazán high tech intézmény?*

Az 50 MB-tól nem nagyobb méretű pályamunkák feltöltését 2025. október 29-november 12. 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 2025. november 24-ig a honlapon keresztül tájékoztatjuk a csapatokat. A legjobb 6 csapat meghívást kap 2025. december 5-re verseny 2. fordulójára.

Második (helyszíni) forduló: 2025. december 5. 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 Egyetemmel 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 megduplázhadják, vagy helytelen válasszal elveszíthetik a megjelölt összegeket.

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 tanulmányútjára.

A 2. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk heti bérletet nyernek a Campus Fesztivál 2026 rendezvényre.

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

A helyszíni verseny valamennyi résztvevője oklevelet és az első három helyezett IKTV emléklapokot kap.