



DÉKÁN

Iktatószám: 580084/2021

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem
Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar

4/2021. (II.02.) számú Dékáni Utasítás

MNB-BME kiválósági ösztöndíj felhívás

Hatályba lépés napja: **2021. február 02. napján**

A hatályba lépéssel egyidejűleg hatályon kívül helyezett szervezetszabályozó eszköz(ök) módosítások nyomon követéséhez:

Felülvizsgálat:

- ⇒ szakmai megfelelés: **Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar dékánja**
- ⇒ jogi megfelelés: **Jogi Igazgatóság**

Felelős: **Dr. Koltai Tamás dékán**

Kiadmányozó: **Dr. Koltai Tamás dékán**





DÉKÁN

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

BANK TO THE FUTURE

Design Sprint Alkalmazásfejlesztő versenyre és kiválósági ösztöndíjra

a BME Térítési és Juttatási Szabályzat 37. § alapján





DÉKÁN

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

BANK TO THE FUTURE

DESIGN SPRINT ALKALMAZÁSFEJLESZTŐ VERSENYRE ÉS KIVÁLÓSÁGI ÖSZTÖNDÍJRA

A Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem (a továbbiakban: BME) a nemzeti felsőoktatásról szóló 2011. évi CCIV. törvény 85/C. § d) pontja, valamint a BME Térítési és Juttatási Szabályzat 37. §-ában adott felhatalmazás alapján — a BME és a Magyar Nemzeti Bank (a továbbiakban: MNB) (a továbbiakban együtt: Kiíró) közötti együttműködés keretében — a felhívás szerinti applikációfejlesztési versenyt és ehhez kapcsolódóan egyetemi ösztöndíj pályázatot (a továbbiakban együtt: Pályázat) hirdet az alábbiak szerint:

I. A Pályázat célja

A BME és az MNB közös célja, hogy a BME hallgatóit ösztönözze a különböző diszciplínák egyesítésére, a csapatmunkára. A verseny célja egy, a fiatalok pénzügyi tudatosságának növelését támogató, a célközönség (8-14 éves általános iskolás diákok) számára izgalmas webalapú játék kifejlesztése, amely webview-s megoldással megfelelően integrálható az MNB már meglévő mobilapplikációjába, az MNB Digitális Diákszéfbe.

II. A pályázat által kitűzött célok és elvárt eredmények

A Pályázat által támogatott fejlesztés célja olyan reszponzív, webalapú játék készítése, amely kapcsolódik a fiatalok pénzügyi tudatosságának növeléséhez, és webview-s megoldással megfelelően integrálható az MNB Digitális Diákszéf mobilapplikációjába. Közelebb hozza az általános iskolás korosztály számára a pénz világát, segít megérteni a pénzügyek működését és elmélyíti a mindennapos pénzügyi ismereteket.

Írjátok le az ötleteiteket legfeljebb két oldalban, térjete ki arra, hogy hogyan illeszkedik a diákok életébe és mutassátok be a tervezett játékmenetet. Illusztráljátok képekkel, és küldjétek be egy online kvízen keresztül ötleteiteket, hogy bekerülhessetek a kiválasztottak közé, akik a döntőben a szakmai zsűri előtt bemutathatják munkájukat.

III. A pályázat benyújtására jogosultak köre

Pályázatot nyújthat be valamennyi 3 vagy 4 fős csapat, amelynek minden tagja a 2020/2021. tanév 2. (tavaszi) félévében a BME bármely Karának bármely teljes idejű vagy részdíjs alap-, mester-, vagy osztatlan képzésében részt vevő aktív hallgatói jogviszonnyal rendelkező hallgatója (a továbbiakban: Pályázó csapat). A Pályázó csapatok összetétele a regisztráció alatt még változtatható, ugyanakkor a selejtezőt követően a csapat összetétele nem módosítható már. A Pályázó csapatok között átjárás nem lehetséges.

IV. A pályázat feltételei

Egy Pályázó csapat egy Pályaművet (a továbbiakban: Pályamű) nyújthat be. A Pályamű két különálló részből tevődik össze, egy maximum kétoldalas leírásból, valamint a hozzá tartozó megvalósításból. A továbbiakban Pályaműnek a két oldalas leírás, valamint a hozzá tartozó





DÉKÁN

megvalósítás csak együttesen értendő. A pályázati felhívásra nem nyújtható be olyan Pályamű, amely más pályázati felhívásra az e pályázati felhívásban megjelölt pályázati határidő lejártát megelőzően már benyújtásra került.

V. A pályázaton elnyerhető ösztöndíj

A Pályázatra annak előírásainak megfelelő Pályaművet benyújtók a BME Térítési és Juttatási Szabályzat (a továbbiakban: TJSZ) 37. § szerinti ösztöndíjra jogosultak az alábbiak szerint:

- a.) A Pályázat tartalmi, formai és minőségi előírásainak megfelelő Pályaművet benyújtó Pályázó csapat a szakmai zsűri (Bíráló Bizottság) döntése alapján legjobbnak ítélt Pályaművére 2.000.000 Ft értékű díjazásra jogosult.
- b.) Az a) pontban megjelölt díjazástól eltérően, a Bíráló Bizottság döntése alapján 1.000.000 Ft értékű különdíj osztható ki a Pályázó csapatok között.
- c.) A kiíró fenntartja a jogot, hogy a pályaművek minőségére tekintettel bármely, helyezést el nem ért, de a Bíráló Bizottság véleménye alapján kiemelkedő Pályaművet tematikus különdíjban részesítsen. Tematikus különdíjak együttesen összesen 2 millió forint értékben oszthatók ki, az egyes kategóriákat és azok összegét a Pályaművel minőségére tekintettel a Bíráló Bizottság jogosult meghatározni.
- d.) A Kiíró fenntartja a jogot, hogy a Pályaművek minőségére tekintettel bármely helyezést ne ítéljen oda.

A pályázat benyújtása során nyilatkozni kell arról, hogy a Pályamű elkészítésében a csapat tagjai milyen arányban vettek részt. A számukra odaítélt ösztöndíj a részvétel arányában kerül kifizetésre. Eltérő nyilatkozat hiányában a csapat tagjai egyenlő összegű díjazásban részesülnek.

VI. A Pályázat benyújtása, a pályázat érvényessége

A Pályázatra történő jelentkezéshez regisztrálni szükséges. A regisztrációra 2021. február 1. és február 28. között van lehetőség, a jelentkezés végső határideje 2021. február 28. 23:59 óra. Regisztrálni a pályázatra létrehozott webes felületen lehet. A webes felület elérési útvonala: <https://www.banktothefuture.hu>.

A regisztrációt követően egy Online selejtezőn kell részt venni, ami során először egy online kvízt kell megoldaniuk webes felületen a résztvevő csapatoknak, majd ennek a végén a Pályamű maximum két oldalas leírását a VII. pontban meghatározott formátumban kell feltölteniük. Ezek kiértékelése alapján történik a döntős csapatok kiválasztása.

Az Online selejtező időtartama: 2021. február 22. hétfő – 2021. március 1. hétfő (online kvíz és két oldalas összefoglaló). Az online selejtező elvégzésének végső határideje: 2021. március





DÉKÁN

1. 23:59. Az online selejtezőn kiválasztott, legjobb eredményt elért csapatok jutnak tovább a döntőbe. A döntőbe jutott csapatok egy intenzív, egy napos képzésen vesznek részt.

Ezt követően 48 óra áll rendelkezésre a megoldás (játék) véglegesítésére, elkészítésére. A rezponzív, webes technológiákra épülő játéknak integrálhatónak kell lennie az MNB mobilappjába webview-s megoldással.

A döntőbe 8-12 csapat kerül.

- A döntőbe jutott csapatok listáját 2021. március 4-én hozzuk nyilvánosságra az online felületen.
- A kiválasztott csapatok intenzív online képzésen vesznek részt 2021. március 5-én.
- A kész megoldás véglegesítésére/elkészítésére ezt követően, 2021. március 6. és 7. között 48 óra áll rendelkezésre, melyeket legkésőbb 2021. március 7. éjfélig lehet feltölteni.
- A játék (megoldás) elkészítésének határideje: 2021. március 7. 23:59, a játékot működés közben bemutató, maximum 10 perces demonstrációs videó leadásának határideje 2021. március 8. 12:00, az ötletet és a megoldást (játék) bemutató, maximum 7 perces prezentációs videó leadásának határideje 2021. március 8. 23:59.
- A 2021. március 9-én tartandó döntő során minden csapat egy maximum 7 perces videóban mutathatja be ötletét a szakmai zsűrinek. A zsűri tagjait a BME és az MNB szakértői és a pénzügyi szektor képviselői alkotják. A videókat követően a zsűri leteszteli a lefejtett játékokat, majd értékeli azokat. Az eredményt a szervezők az online eseményen, a döntő napján hirdetik ki.

Kizáró okok:

- Nem vehet részt a versenyen az a III. pontban meghatározott pályázati feltételeknek egyébként megfelelő hallgató, aki az MNB-vel munkavégzésre irányuló jogviszonyban áll. Ennek ellenőrzése céljából Pályázó a pályamű benyújtásával hozzájárulását adja, hogy neve és képzési adatai megküldésre kerüljenek az MNB számára.
- Nem a meghatározott témakörben benyújtott pályamű nem díjazható.

A Pályázó csapatnak nyilatkoznia kell arról, hogy a beadott Pályamű a csapat tagjainak kizárólagos szellemi alkotása, nem áll fenn rajta harmadik személynek semmilyen, a jogszerzést akadályozó joga.

A Pályázó csapat a pályaműve benyújtásával kötelezettséget vállal arra, hogy az MNB erre irányuló felhívására – a jelen felhívás alapján kifizetett díjazáson túl minden további ellenszolgáltatás nélkül – felhasználási szerződést kössön a pályamű vonatkozásában. A felhasználási szerződés alapján a Pályázó csapat valamennyi tagja a pályamű tekintetében az MNB számára a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény (Szt.) 17. §-ában meghatározott módokon történő felhasználásra határozatlan időtartamra szóló, nem kizárólagos, harmadik személynek átengedhető felhasználási jogot enged, azzal, hogy a Pályázó csapat bármely tagja – a többi tag szerzői és más jogainak teljes körű tiszteletben tartása mellett, az MNB előzetes írásbeli engedélyével – a pályaművét részben vagy egészben átdolgozhatja, továbbfejlesztheti





DÉKÁN

vagy más módon felhasználhatja. Amennyiben a pályamű más szellemi tulajdonjogi oltalomra (különösen szabadalmi, formatervezési, használatminta-oltalomra) is alkalmas lehet, az annak az oltalomnak az MNB javára történő megszerzéséhez szükséges jogokat a Pályázók a pályázat benyújtásával szintén biztosítják az MNB számára. E felhasználási engedély alapján az MNB jogosult különösen arra, hogy ellenszolgáltatási és/vagy tájékoztatási kötelezettség nélkül a pályaművet részben vagy egészben felhasználja, átdolgozza, többszörözze, internetes felületén, valamint saját kiadványaiban a szerzők nevének feltüntetése mellett nyilvánosságra hozza, terjessze, vagy ezeket harmadik személyekkel végeztesse el. Az MNB jogosult a beadott Pályaművek megvalósítására.

VII. A Pályaműre vonatkozó tartalmi és formai követelmények

A Pályamű témája a II. pontban meghatározott témakörnek megfelel.

A Pályamű nyelve magyar.

A Pályamű A4-es formátumú, a margók mérete egységesen 2,5 cm.

A Pályamű terjedelme 2 oldal.

A Pályamű 12 betűméretű, Calibri típusú, álló betűvel, 6pt térközzel és 1,5 sorközzel, sorkizártan, kizárólag Microsoft Word vagy PDF formátumban nyújtható be.

A Pályaműhöz tartozó hivatkozás-, forrás- és ábrajegyzék nem tartozik bele a Pályamű terjedelmébe.

A főszöveghez ábrákat, táblázatokat lehet illeszteni.

A benyújtott pályaműnek egy reszponzív, webböngészőben futtatható játéknak kell lennie, amely így beágyazható a későbbiekben egy mobilalkalmazásba webview-n keresztül. A beágyazás nem része a feladatnak. A fejlesztett játéknak képesnek kell lennie kapcsolódni az MNB Digitális Diákszéf mobilapplikáció által elvárt API-hoz. Az API leírását a nevező csapatok rendelkezésére bocsátjuk a nevezés után.

A megvalósítási szakasz végén a demonstrációs és prezentációs videók mellett a kész megoldás (játék) forráskódját is rendelkezésre kell bocsátani.

VIII. A pályaművek elbírálása, az elbírálás határideje, főbb szempontjai, a pályázati eredményről történő értesítés módja

A pályaműveket a BME oktatóiból és az MNB szakértőiből felállított, legalább három tagú Szakmai Bizottság értékeli. A bírálókat a kutatási téma jellegére tekintettel a GTK és a VIK dékánja közösen kéri fel a megjelölt karok oktatói közül.

A Szakmai Bizottság az alábbiakban meghatározottak szerint dönt:

a) a Pályázat beadására előírt határidő lejártát követő legfeljebb 3 napon belül kizárja azon pályázókat, akik jelentkezésüket hiányosan vagy határidőn túl nyújtották be, valamint

b) a 2021. március 4-ig a döntőbe jutó csapatok továbbjutásáról

A döntőbe jutás eredményéről a pályázók a webes felületen (<https://www.banktothefuture.hu>) keresztül kapnak értesítést.

A Pályázat döntőjére 2021. március 9-én kerül sor, ahol az MNB szakértőiből és a BME oktatóiból álló, legalább három tagú Szakmai Zsűri dönt. A helyezésekről és az odaítélhető díjakról a Szakmai Zsűri többségi szavazással hoz döntést. Szavazategyenlőség esetén a szavazást meg kell ismételni.





DÉKÁN

A döntő eredményéről a pályázók a 2021. március 9-ei eredményhirdetésen kapnak értesítést. Az ötletpályázat és a döntő elbírálása során az alábbi szempontokat veszi figyelembe a zsűri:

- Illeszkedés a fiatalok digitális igényeihez, pénzügyi felkészültségéhez.
- A tervezett megoldás elsődlegesen a 8-14 éves korosztály pénzügyi edukációjának fejlesztésére fókuszál, ugyanakkor általános digitalizációs témájú, valamint a környezettudatosságot fejlesztő témák is megjelenhetnek benne.
- Az ötlet innovatív és egyedi formában közelíti meg a pénzügyeket.
- A tervezett játék lehetséges funkciói és működési logikája átgondolt, várhatóan érdekes és népszerű lenne a diákok körében.
- A megoldás felhasználóbarát és a későbbiekben akár további funkciókkal bővíthető.
- A játék beágyazható a későbbiekben egy mobilalkalmazásba webview-n keresztül és integrálható az MNB meglévő applikációjába.

A sikeres pályázóknak az ösztöndíj a jelen pontban meghatározott döntést követően 60 napon belül kerül folyósításra.

IX. Adatvédelem

A Szakmai Bizottság az ösztöndíj pályázatok elbírálásához szükséges adatokat a hatályos adatvédelmi és egyéb jogszabályoknak megfelelően kezeli, a regisztrációba ágyazott hozzájáruló nyilatkozat és adatvédelmi tájékoztató szerint. A pályázó a pályázat leadásával beleegyezik a személyes adatai tájékoztató szerinti kezelésébe.

X. Jogorvoslat

A pályázat során a leadási határidőt követően hiánypótlásra lehetőség nincs.

A pályázati eljárás során hozott döntések ellen a BME Térítési és Juttatási Szabályzatban meghatározott eljárásrendben élhet jogorvoslati kérelemmel a hallgató.

XI. Tájékoztatás

A Pályázatról további felvilágosítás Iványi Tamás (ivanyi.tamas@gtk.bme.hu), illetve Dankó Dóra (danko.dora@gtk.bme.hu) kérhető.

Budapest, 2021. február 02.

