

Magyar diákok fejlesztése segíthet megoldani az élelmezés problémáit

Fiatal programozók közösségi célú applikációi mutatkoztak be Future Makers Nagydíj döntőjében

Budapest, 2019. február 25. – A feleslegessé vált élelmiszerek újrahasznosítását és egyszerű elosztását segítő interaktív közösségi alkalmazás, a Foodcoin lett a Future Makers Nagydíj első helyezettje. A budapesti gimnazisták által kifejlesztett alkalmazás mellett számos olyan digitális megoldás is bemutatkozott a diákok számára kiírt programozóverseny hétvégi döntőjében, amelyek hozzájárulhatnak napjaink legégetőbb társadalmi és környezeti problémáinak megoldásához. A UPC Magyarország, a SKOOL és a Kóddarázs közös pályázatának győztesei a nemzetközi közönség előtt is bemutathatják majd alkotásukat Dublinban, a világ legizgalmasabb innovációs eseményén, a Coolest Projects versenyen.

A UPC budapesti főhadiszállását valósággal „megszállták” a gyerekek a hétvégi rendezvényen, amelyen a legjobb 11 csapat személyesen prezentálta ötleteit a zsűritagoknak, akiket az informatikai megoldások újszerűsége és kidolgozottsága mellett azok közösségi hasznosságáról is meg kellett győzniük a versenyzőknek. A UPC Magyarország kezdeményezésében, a Kóddarázs és a SKOOL szakmai közreműködésével megvalósult Future Makers Nagydíj döntőjében számos olyan közösségi célú fejlesztésüket is bemutatták a tizenéves tehetségekből álló három fős csapatok, amelyek hozzájárulhatnak ahhoz, hogy világunk élhetőbbé, fenntarthatóbbá váljon. Láthattunk olyan megoldásokat, amelyek a mindennapi életet könnyítik meg, vagy éppen a programozás iránt érdeklődőknek segítenek az első lépések elsajátításában. A káros szenvedélyekről – így többek között a mobilfüggőségről – való leszokást segítő applikációkat, adatvizualizációs megoldást és a globális problémákat bemutató ismeretterjesztő honlapokat is prezentáltak a tizenéves fejlesztők.

Végül a budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium tanulói, Boér Bence, Tóth Ambrus és Szigeti Péter pályázatát találta legjobbnak a szakmai zsűri. Korunk egyik fő problémája az éhezés, és az a paradox helyzet, hogy ehhez képest a fejlett országokban tonnaszám kerül a szemétként olyan étel, amely még fogyasztható. Erre az ellentmondásra kínál egy lehetséges megoldást a Foodcoin, egy olyan közösségi platform, ahol a felhasználók megoszthatják egymással a számukra feleslegessé vált élelmiszert. Az interaktív felület számos kreatív elemet tartalmaz; a készítőik például arra is figyeltek, hogy értesítést küldjön, ha egy általuk feltöltött termék lejárat

SAJTÓKÖZLEMÉNY



dátuma közeleg, és egy integrált térkép segítségével megmutatja, hol vehető át az élelmiszer. A felhasználók aktivitásukkal pontokat, úgynevezett étel-érméket gyűjthetnek, amelyeket aztán különböző kedvezményekre használhatnak fel.

Szintén dobogós helyezést ért el az FSociety team, akik a tanárok és a diákok kapcsolattartását egyszerűsítő weboldallal neveztek versenyre, valamint a ProgramozóTrió lányokból álló formációja, akik a különböző vallású emberek közötti kommunikációt segítő applikációt készítettek. A káros szenvedélyekről való leszokást segítő digitális megoldásáért a zsűri különdíját kapta az OrangeFlag, a mezőny legfiatalabb csapata. A győztes csapat három tagja májusban két kíséreléssel együtt utazhat majd a dublini Coolest Projects eseményre, ahol nemzetközi közönség előtt is bemutatják alkotásukat. A második és harmadik helyezett sem tért haza üres kézzel: őket értékes mobil eszközökkel díjazta a UPC.

„Öröm volt látni, hogy mennyi kreatív ötletet és energiát fektettek a versenyzők a projektjeikbe. A UPC-nél rendkívül fontosnak tartjuk, hogy az innovatív technológiákkal minél hatékonyabban járjunk hozzá szűkebb és tágabb környezetünk fejlődéséhez, ezért különösen büszke vagyok arra, hogy a 2018/19-es Future Makers Nagydíj lehetőséget adott a gyerekeknek arra, hogy megmutassák, hogyan lehet a digitális képességeket jó ügyek érdekében felhasználni” – mondta Kozma Zsolt, a UPC Magyarország vállalati kapcsolatok igazgatója.

"Inspiráló és izgalmas feladat volt átnézni a beküldött pályamunkákat. Jó érzés volt látni, hogy milyen kreatívan használják a gyerekek a technológia adta lehetőségeket a jelenkor és a jövő problémáinak megoldására" – nyilatkozta Guzsaly Péter, a Technológiai Oktatásért Alapítvány vezetője.

-KÖZLEMÉNY VÉGE-

A Future Makers Nagydíj döntőjén készült fotók innen letölthetők és „UPC Magyarország” forrásmegjelöléssel a sajtóban történő közlésre felhasználhatók.

Ráadásásként lássuk részletesen is, hogy milyen ötletekkel, fejlesztésekkel rukkoltak elő az általános iskolás és gimnáziumi tanulók, milyen problémákra kívánnak megoldást nyújtani programozási tehetségükkel.

Code the future (Bánkfalvi Bianka, Bánkfalvi Hanna, Király Kata)

Globális felmelegedés, ivóvízhiány, depresszió, egészség: ezekre a problémákra kínál megoldást három fiatal lány: a Code the future csapata. Jelmondatuk: „a technológia a jövő”, és honlapjuk egy olyan platformot kínál társaiknak, ahol saját javaslataikat osztják meg korunk legégetőbb problémáiról.



SAJTÓKÖZLEMÉNY



Programozók Mekkája (Móré Roland Zoltán, Bakos Gergő, Kémeri Csanád)

A Programozók Mekkája egy közösségi fórum azok számára, akik épp most kezdtek megismerkedni a programozói kifejezésekkel és az informatikával; és azok számára, akik már több éves tapasztalattal rendelkeznek, és megosztanák a zöldfülűekkel tudásukat.

Futurekids (Békési Milán, Kovács János, Oláh Róbert)

A Futurekids három sráca egy, de annál fontosabb társadalmi problémára fókuszált: a túlnépesedés áll honlapjuk központjában. Megoldási javaslatuk is itt olvasható, mely elgondolkodtató, és megfontolandó.

PX 2019 (Halasi Áron, Nagy Márton, Schweibert Bálint)

Az OrangeFlag csapata Scratch alkalmazásával azokon segít, akik le szeretnének szokni káros szenvedélyükről, vagy le akarnak adni pár kilót. Kitűzhetünk magunknak egy célt, ami motiválhat minket káros szokásaink feladására, és vezethetjük, mennyi pénzt spóroltunk meg a leszokással, amit így akár egy luxusnyaralásra is költhetünk cigaretta és alkohol helyett.

Hackermen (Tóth Erik János, Regős Gábor, Németh Marcell)

A Hackermen triója azoknak kíván segítséget nyújtani, akik programozni tanulnának. Átlátható és könnyen kezelhető honlapjukon tippeket találhatunk arról, hogyan kezdjük bele HTML, CSS, vagy PHP programozásba. Tippek, ötletek és iránymutatás a fiatal srácoktól, akik közérthetően, szakzsargonmentes honlapjukon adnak tanácsokat.

Fsociety (Ráski Mátyás Csaba, Sallai Norbert, Ambrus Martin)

Egy korszerű, igényes és különlegesen érett projekt, ami egy kiváló platform lehet arra, hogy a középiskolai tanárok és diákok könnyebben tartsanak kapcsolatot egymással. A csapat által megalkotott intstudy.tk egy mind a tanárok, mind a diákok által használható felület, ahol a pedagógusok megoszthatják a feladatokat diákjaikkal, könnyen intézhetik a dolgozateredmények megosztását, és osztályfőnökként könnyedén küldhetnek csoportos üzenetet tanulóiknak. A gyerekeknek is hasznos, hiszen dolgozateredményeiket is könnyen elérik, feltölthetik igazolásaikat, és nem maradnak le az anyagról, ha lebetegednek. Mindezt pedig egy kifejezetten dizájnos kezelőfelületen tehetik meg.

HappyChart (Laczkó Örs, Szűcs Olivér, Urbán Csaba István)

A HappyChart egy egyszerű, de hasznos alkalmazás, mellyel könnyedén vezethetünk számunkra fontos statisztikákat: hogyan változik a testsúlyunk, hány kilométert futottunk, stb. Egy grafikonos alkalmazás mindennapi használatra.

KES (Kókai Kornél, Budai Edvin, Szilágyi Sándor)

A KES csapata egy játékot készített a Scratch segítségével, de projektjük célja nem csupán a szórakoztatás, hanem a figyelemfelhívás. Egyszerű pandás alkalmazásuk arra világít rá, milyen komoly probléma ma a telefon- és játékfüggőség – ráadásul pont a készítőik korosztályában.



SAJTÓKÖZLEMÉNY



ProgramozóTrió (Fábián Ágota, Kajzinger Anna Virág, Klement Dea Petra)

A fiatal lányokból álló csapat egy mobilalkalmazást készített, melynek célja, hogy a felhasználó minél többet tudjon meg különböző vallásokról. Vallási kisokosuk tartalmazza a nagy világvallások rövid ismertetőjét, de egy fogalomtár, valamint egy játékos tanulási panel is helyet kapott az applikációban.

Foodcoin (Tóth Ambrus, Boér Bence, Szigeti Péter)

Mit kezdünk a felesleges étellel? Hogyan tudjuk kiküszöbölni, hogy kárba vesszen, vagy elpazaroljuk? Ezekre a kérdésekre ad választ a Foodcoin, egy olyan közösségi platform, ahol a felhasználók megoszthatják egymással a számukra feleslegessé vált élelmiszert. Korunk egyik fő problémája az éhezés, és az a paradox helyzet, hogy ehhez képest a fejlett országokban tonnaszám kerül a szemétként olyan étel, amely még fogyasztható. Közösségi szinten kínál megoldást a problémára a Foodcoin, amely számos kreatív megoldást tartalmaz, a készítők például arra is figyeltek, hogy a platform értesítést küldjön felhasználóinak, ha esetleg egy általuk feltöltött termék lejáratási dátuma közeleg, hogy lehetőleg ettől kezdve étel ne menjen kárba, illetve egy integrált térkép segítségével megmutatja, hol vehető át az élelmiszer. A felhasználók aktivitásukkal pontokat, úgynevezett étel-érméket gyűjthetnek, amelyeket aztán különböző kedvezményekre használhatnak fel.

ÖSB Suli (Molnár Martin, Antal Bálint, Rácz Péter)

Az ÖSB Suli Scratch projektje egy egyszerűen használható és esztétikus reflextesztelő alkalmazást készített, amelynek segítségével felmérhetjük, hogy reflexeink az átlagnál jobban, vagy rosszabbul működnek. A projekt a gyerekek mellett az idősebb generációnak is hasznos, hiszen a reakcióidő jó mutatója agyunk frissességének és reagálóképességének. Ez a képességünk szinten tartható és fejleszthető is. A csapat nem zárja ki a látássérülteket sem, ugyanis a hangjelzéses üzemmódban ők is megmérgethethetik reflexeiket a Simple Reflex 1.0-val.

Ha további információkra van szüksége, várjuk kérdéseit a sajto@upc.hu címen.

A UPC-ről

A UPC Magyarország vezető integrált infokommunikációs szolgáltatója, amely innovatív szolgáltatásaival 1998 óta van jelen a piacon. Kábelhálózatain országszerte közel 350 településen biztosít televíziós, szélessávú internet és vezetékes telefon szolgáltatásokat. Mobilszolgáltatását a hazai távközlési szektorban új megközelítéssel indította útjára 2015-ben, elsőként kínálva korlátlan adatforgalmú, hűségidő nélküli díjcsomagokat és hálózatifüggetlen készülékeket. Innovatív applikációi és szolgáltatásai segítségével a UPC az otthonok és irodák falain kívül is biztosítja a csatlakozást a digitális világ határtalan lehetőségeihez. A UPC Vállalati Szolgáltatások üzletága egyedi igényekre szabott és kedvező árú üzleti kommunikációs megoldásokat nyújt a vállalkozások számára. A vállalat 2018. szeptember 30-i adatai szerint a UPC a több mint 1,8 millió magyarországi



SAJTÓKÖZLEMÉNY



háztartást elérő, korszerűsített és folyamatosan bővülő hálózatain összesen 689 600 kábeltelevíziós, 688 200 szélessávú internetes, 665 500 vezetékes telefon és 103 300 mobilszolgáltatást üzemeltet. További információkért látogasson el a www.upc.hu weboldalra.

