



SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP
Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

2017

TÁMOGATÓK:



NEMZETKÖZI PARTNEREK:



SZERVEZŐ:



Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány
H-1022 Budapest, Szpáhi utca 20.
H-1279 Budapest, Pf. 52
<http://www.c3.hu>

2017



SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

ÖSSZEFOGLALÓ

<19 Szabadfogású Számítógép verseny

A C³ Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány 2017-ben jubileumi 15. alkalommal rendezte meg a <19 Szabadfogású Számítógép versenyt. A verseny célja, hogy fiatal, kreatív alkotókat a mindennapi iskolai feladataiktól, sőt külső elvárásoktól független, önálló gondolkodásra, aktivitásra ösztönözze.

Kísérletet teszünk arra, hogy nem csupán egyszeri megerősítéssel, jutalommal honoráljuk az igyekezetet, hanem egyfajta megszállottságot, ha úgy tetszik megszállott haszontalankodást ültessünk el a fiatalok fejében, mivel ez a kreatív alkotótevékenység alapja.

Ma Magyarországon a 19 év alatti generációra fókuszáló, az informatikai kreativitást ösztönző és az eredményeket nyilvánosan bemutató verseny, amely által a fiatalok nemcsak megerősítést, hanem bemutatkozási lehetőséget, valamint szakmai kommunikációs platformot és támogatást is kapnak, a <19 Szabadfogású Számítógép Versenyen kívül nem létezik.

Eddig versenyekre több mint 6000 pályázat érkezett, beleértve a határon túlról pályázók munkáit. A verseny abból a szempontból is egyedülálló, hogy kategóriák és megkötések nélkül, szabadon lehet nevezni bármivel, ami számítógéppel készül: legyen az akár rajz, videó, animáció, zene, játék, honlap, portál, kiégészítő alkalmazás, mobilkommunikációs fejlesztés, robot, saját készítésű szoftver vagy hardver, illetve bármilyen egyéb informatikai megoldás.

A korhatár mindig a legfiatalabb korosztály ötleteit és eszköztárát rajzolja ki, s ez jól körvonalazza, hogy a jövőben ezek a fiatalok mire lehetnek képesek a technika segítségével. A beérkezett pályaművek gyakran sokkal komolyabbak annál, mint amit ettől a korosztálytól várnánk.

A beadott pályamunkáknál nem az jelent előnyt, ami szép, „trendi” vagy ízlésesen tálalt, hanem ami izgalmas, egyedi, magas színvonalú vagy újító szándékú. Partnereinknek köszönhetően, az **Ars Electronica**, a **Deutscher Multimediapreis**, vagy a **Bugnplay** nemzetközi versenyeknek díjazott alkotásait bemutató kiállításon a külföldi közönség is meggyőződhet arról, hogy a magyar tizenévesek által készített számítógépes munkák kiemelkedő színvonalúak.

Erhardt Miklós zsűrielnök köszöntője

Kedves Bennszülöttek!

„Először vettem részt a verseny zsűrijében, és nagy öröm, hogy mindjárt meg is kaptam a megtisztelő feladatot, hogy én mondhassak néhány bevezető gondolatot a díjkiosztó és a kiállítás elé. Pedig ami a számítógépek világát illeti, még bevándorló is csak nagy ráhagyással volnék; néha inkább turistának érzem magam, aki valahogy lekéste a csatlakozást, és itt ragadt...”

.....A Szabadfogású számítógép verseny maga nem volt ismeretlen előttem, bár eddig inkább távolról néztem és irigyeltem azt a lelkesedést, amellyel a szervezésben részt vevő kollégáim, barátaim beszéltek az évről-évre megismétlődő sikerről, a rengeteg beadott munkáról, a szemmel látható fejlődésről, visszatérő versenyzőkről. Az utóbbi években már több a közvetlen tapasztalatom is, mivel olyan fiatalokat tanítok a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen, akik közül sokan a verseny egykori résztvevői, díjnyertesei voltak. Esetükben a gyerekkori érdeklődés komoly szakmai elhivatottsággá nőtte ki magát, de eközben – legalábbis őszintén remélem – nem veszítették el a játék ingyenes örömét sem. Zárójelben jegyzem meg, hogy ennél többet vagy jobbat egyikőtöknek sem kívánhatok.

Végignézve az idei versenyre beadott anyagaitokat, kollégáimmal egyrészt remekül szórakoztunk, másrészt gyakran meg is döbbentünk egyes munkák összetettségén, esztétikai minőségén vagy gondolatgazdagságán. A videók közül sok hatalmas időbefektetéssel és jelentékeny szakmai tudással készült, gondolok itt elsősorban a különböző animációs zsánerekre, amelyekből talán a legtöbbet láthattuk az idén. Ezek közül nem feltétlenül a technikailag legtökéletesebbeket díjaztuk, inkább azok felé hajlott a szívünk, amelyekben felfedeztük az önálló gondolkodás nyomait, a gyakran fergeteges humort vagy a komoly odafordulást valamilyen nehéz témához. Engem személy szerint legjobban azok a játékok, alkalmazások vagy szoftvertervek nyűgöztek le, amelyek valós problémákra reagáltak érzékenyen, azokra igyekeztek megoldást kínálni. Általában mindenhol nagyra értékeltük a függetlenséget, legyen bár az adott munka formailag talán kezdetlegesebb, tartalmilag kevésbé megoldott. Ennek a versenynek eddig is az volt a legfontosabb üzenete, hogy szabadságra biztat, a számítógéppel való matatásra, hogy valódi örömet, vagy problémát okozzatok magatoknak és másoknak, túl a digitális világba betáplált mérhetetlen mennyiségű automatizált szórakozás bamba követésén.

Ehhez szeretnék a magam és bevándorló kollégáim nevében további sok sikert kívánni!”

Nyertesek:

Bódi Gréta (12)

Polipocska
animáció/videoó



Bódi Gréta Polipocska című videója fogalmazásmódjában és történetében is vidám gyurma-animáció, amely üde színfoltja a verseny idei mezőnyének. A videó átható optimizmusa mellett a főhős Polipocska alakjának részletes animálása és a lényegre törő formai megoldások kellő aránya teszi a néző számára szerethetővé a videót. Az anyag feszessége, a helyes zeneválasztás is egységes világot alkotnak. A felsorolt összetevők együttes hatása jól mutatja a 12 éves pályázó tehetségét az animációhoz és általában a filmkészítéshez.

Baracscai Tamás (13)

Menni vagy maradni
animáció/videoó



A gyökereinkre kiható döntéshelyzetek előtt automatikusan számba vesszük a döntés várható jó, és rossz következményeit, a lehetséges veszteségeket és a várható előnyöket. Baracscai Tamás a MENNI VAGY MARADNI? c. videójában érzékenyen ábrázolja azt személyes tapasztalatát, amiben a vidék és a nagyváros közti döntéshelyzet dilemmája jelenik meg. A videó túlzások nélkül, idealizálástól és dramatizálástól mentesen, érzékenyen képes láttatni a falusi és a nagyvárosi területek ellentétes hangulatát. A dinamikus, bátor kamerahasználat, a kiváló zeneválasztás és a zenére rímelő kreatív vágási megoldások egyszerre teszik szórakoztató és elgondolkoztató alkotássá Baracscai Tamás videóját.

CSOMAZ FILMSTÚDIÓ

Puskás Kristóf (14), Puskás Csongor (12), Horváth Márton Sándor (12), Németh Olivér (12), Tróbert Zénó (11), Makkos András (12), Horváth Levente (11)

János Vitéz – előzetes
animáció/video



A János vitéz mindenkinek, aki Magyarországon járt iskolába a könyökén jön ki. Film-előzetes a János vitézről? Finoman fogalmazva is unalmas stréberkedésnek tűnik az ilyesmi, mit keres hát egy ilyen pályamű az iskolai, szülői-tanári elvárásokon túlmutató kreativitást serkentő verseny díjazottjai között? Nos, ha egy csapat gyerek hosszú órákat-napokat áldoz arra, hogy animációs filmkészítő stúdiónak használja egy számítógépes játék virtuális világát, az azért mégiscsak elgondolkodtató. Ebben a virtuális világban „játsszák újra” a János vitéz jeleneteit, még radikálisabb mozgókép alkotási metódust választva, mint a zöld háttér előtt mozgó színészek James Cameron **Avatar** című filmjében: míg utóbbinál a színészek mozdulatai irányítják a róluk mintázott avatárok viselkedését, a **János vitéz előzetes**ben a szereplők az általuk készített virtuális karakterek bőrébe bújnak, s együtt, valós időben játsszák végig a jeleneteket az általuk készített, közösen belakott virtuális világban. A hangsúly itt a közösen megélt játékon van; ha rosszul sikerült volna a végeredmény, akkor is elismerésre méltó az ötlet és a megvalósítás, a befektetett munka és a közösen megélt élmény.

RELATIVE REALITY STUDIOS

Szabó Zsombor (18), Jeremias Baur (16)

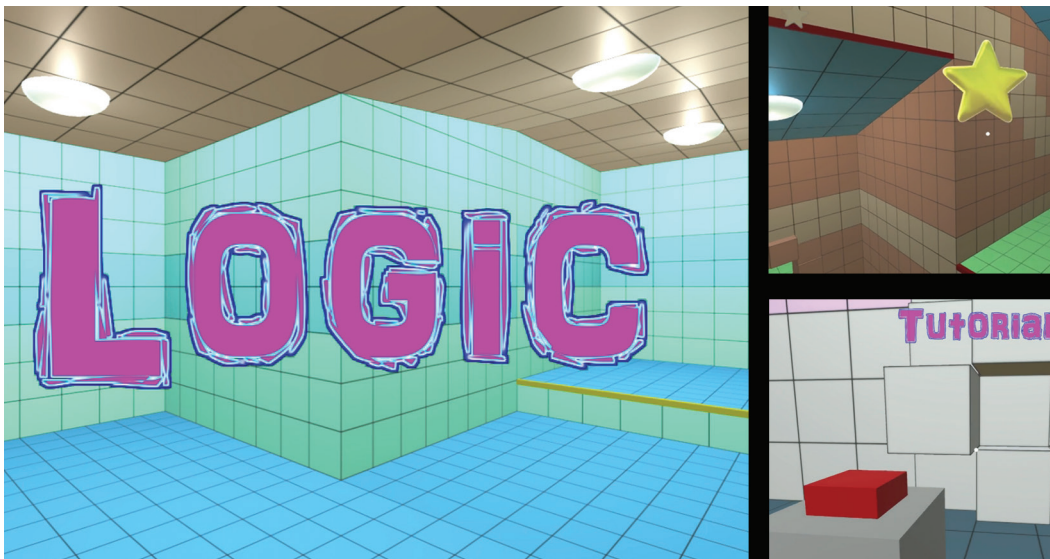
VR Dungeon
játék



A VR Dungeon egy olyan multiplayer kódfejtő kalandjáték, amiben két játékos egymást kiegészítve tud kiszabadulni egy szobából melyet megállíthatatlanul áraszt el a víz. Egyikük VR szemüveget visel, feladata a játék virtuális terében kapcsolók aktivizálásának megfelelő kombinációival kinyitni szobája ajtaját, viszont ehhez szüksége van a térben elhelyezett ábrák dekódolására. Pont ebben van segítségére a virtuális világon kívül elhelyezkedő társa, aki egy androidos applikációt használva képes fel-törni a kódolást. Az alkotók remek érzékkel helyezték a játékmenet középpontjába a kommunikációt és csapatjátékot, így a virtuális valóságba lépés az elszigetelődés helyett éppen az együttműködésre teremt lehetőséget.

Smit Erik (16)

Logic játék



A Logicban karakterünkkel furcsa medence szerű terekben kell rálelnünk a következő szinthez vezető kapukra és szó szerint szintbe kell hoznunk magunkat azokkal. Ebben elmozdítható dobozok, súlykapcsolók, vezérelhető liftek, valamint teleportok vannak a segítségünkre. A Logic nem csak játékmenetében jól kivitelezett, hanem kitűnik remek minimalista grafikai stílusával és finoman árnyalt hangkulisszájával is. A logikai játékelemeket szépen egészíti ki ügyességi megoldásokkal is. Minden elemében végiggondolt alkotás.

Turcsányi Vince (12)

Énkönyv - autistákat segítő app program

The screenshot displays the 'Énkönyv' app interface, which is designed to help autistic users create a profile. The interface is divided into three main sections: a large circular profile picture area on the left, a central form for personal information, and a right-hand section for additional details and a photo.

Left Section (Profile Picture): A large circle labeled 'én' (me) is positioned at the top. Below it are five horizontal bars labeled 'rólam' (about me), 'családom' (my family), 'iskola, ahova járok' (school, where I go), and 'beállítások' (settings).

Central Form (Personal Information): This section contains fields for 'anya' (mother) and 'apa' (father). Each has a 'kép anyáról/apáról' (photo of mother/father) field with a 'kép készítése' (create photo) button, and an 'e-mail' and 'telefonszám' (phone number) field. Below these are fields for 'testvér' (sibling) with similar photo, email, and phone number options.

Right Section (Additional Details): This section includes fields for 'szemem színe' (my eye color) with 'kék' (blue) selected, 'hajam színe' (my hair color) with 'barna' (brown) selected, 'magasságom cm-ben' (my height in cm) with '177' entered, 'testsúlyom kg-ban' (my weight in kg) with '65' entered, 'életkorom években' (my age in years) with '33' entered, and 'kép rólam' (photo of me) with a 'fénykép készítése' (create photo) button. A photo of a young woman is shown at the bottom of this section.

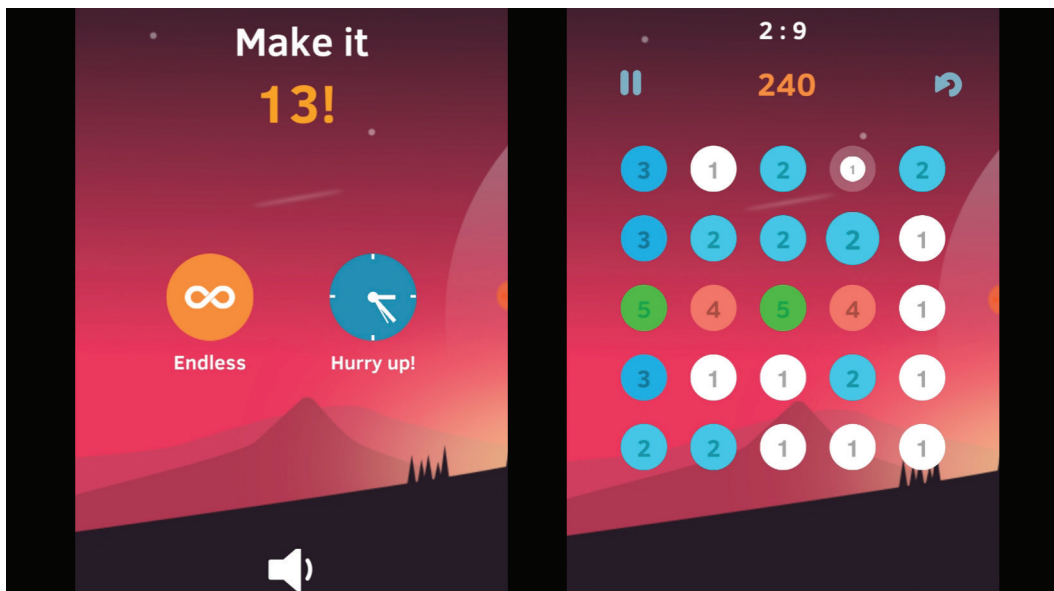
Kívülről nézve az autizmusnak az az egyik legnehezebben felfogható jellemzője, hogy az autistának nincs, vagy csak nagyon kezdetleges formában van énképe, nincs tudatában a saját többé-kevésbé állandó tulajdonságainak, amelyek a többi embertől megkülönböztetik. Az „Énkönyv” olyan, egyes szám első személyben írott információs füzet, amely autizmussal élő gyerekeknek, fiataloknak segít elhelyezni magukat a világban, egyrészt alapadatokkal, mint név, lakcím stb., másrészt jellemző tulajdonságaik, karakterjegyeik összegyűjtésével. Turcsányi Vince, aki maga is érintett a betegség egy enyhébb válfajában, ebből a bevált segédeszközből készített jól áttekinthető és jól működő, a részletekre is figyelő Android applikációt, amely éppen egyszerűségével és keresetlenségével válhat a súlyos probléma kezelésének hasznos segítőjévé.

FMGAMES STUDIO

Csukás Ádám (17), Székely Mihály (17)

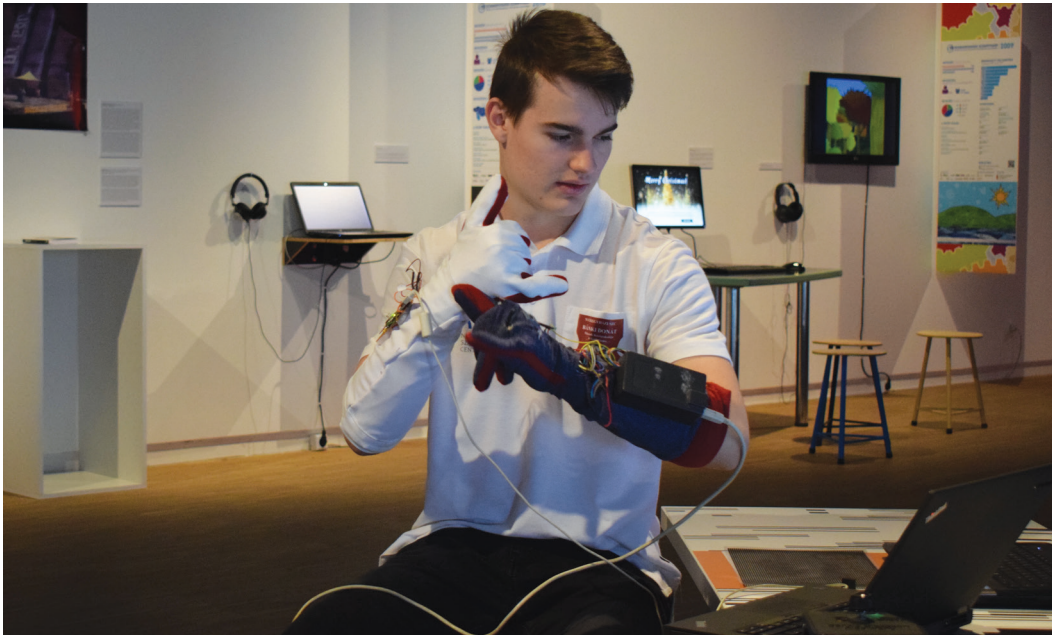
Make it 13!

játék



A játék lényege növekvő sorrendbe egymás után fűzni a táblán feltűnő számokat egytől kezdve úgy, hogy a térben egymás mellettieket köthetjük össze keresztben vagy átlósan. Az általunk kijelölt sorozatok eltűnnek, helyettük újabb számok hullanak a tábla megüresedett mezőire. Az alkotók több logikai játékkal pályáztak, mindegyik egyformán jó érzékkel elkészített, szépen megkonstruált, harmonikus megjelenésű alkotás. Megemlítve, hogy bármelyik pályamű díjra méltó lenne, lebilincselő játékelménye miatt a Make it 13!-at emelte ki a zsűri.

Tóth Bence (17)
Jeltolmács kesztyű
hardware



A hardver lényegében egy pár kesztyű, amely Arduino-vezérlésű szenzorok, gyorsulásmérők és egy hangszóró segítségével fordítja élőbeszéddé a jelnyelv kézmozdulatait, segítve a hallássérülteket a jelnyelvet nem beszélőkkel való kommunikációban. Az eszköz kísérleti fázisban van, ami – átlátva a feladat összetettségét, illetve ismerve hasonló, bár jóval erősebb technológiai és pénzügyi háttérrel fejlesztett megoldásokat – teljességgel elfogadható. Az elvi és technológiai megoldás tisztaságán túl a zsűri a munkában külön értékelte a versenyző problémaérzékenységét, amint arra a beadott ismertető videó jó bizonyítékot szolgáltatott.

KELTETŐ

Hajdu Emma (12), Maller Zsófia (12)

Összekötő

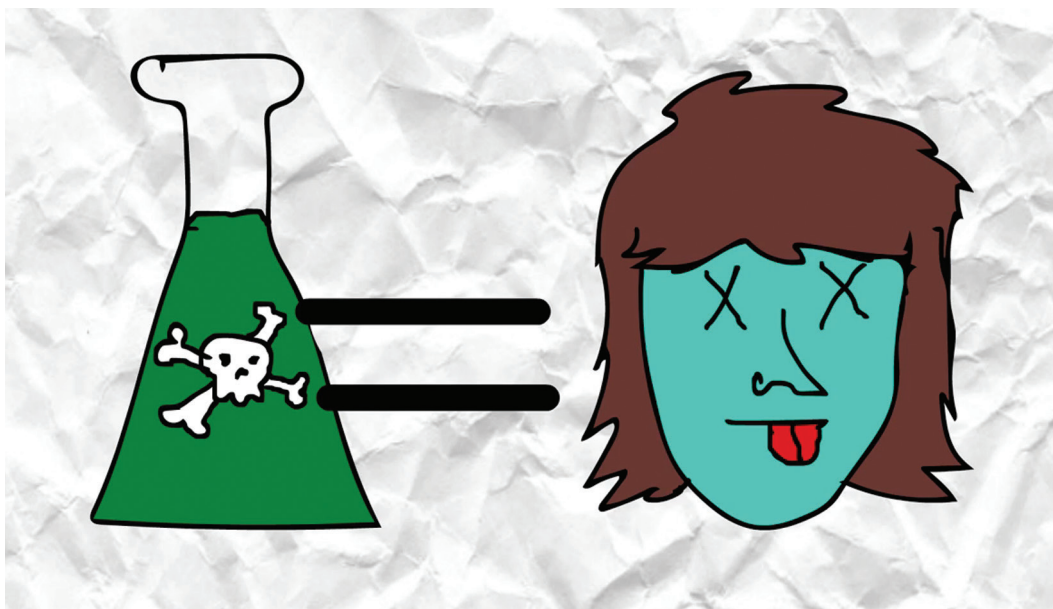
animáció/videoó



Az ifjú alkotók hihetetlenül virtuóz módon használják a videó médiumát. A hang tökéletesen alátámasztja a Százszorszípek (Sedmikrásky, Věra Chytilová, 1966) idéző képi világot. Filmjük szinte egy pszichedelikus világba ránt magával minket, ráadásul minden egyes másodpercében meglepetésekkel szolgál. Bővelkedik technikai kísérletekben és előszeretettel használja a mozgókép és stop motion technika ötvözetét. Emma és Bettina alkotása messze korukon túl mutató teljesítmény, elismerésre méltó az is, amilyen igényességgel filmjük színeit megkomponálták.

Papp Dániel Péter (15)

Megmérgezték-e Mátyás királyt?
animáció/videoó



Hihetetlenül jó humorérzéssel feltöltött videó amely a zsűri minden tagjának elnyerte a tetszését. Profin és rendkívül kreatívan használja az animációt és érezhető a videó mögötti pontos tervezés, a témában való jártasság. Péternek nem csak ezt a videóját érdemes kiemelni, hanem a YouTube csatornáját is, ahova szorgalmasan, rendületlenül tölti fel videóit ugyanakkora energiával és kifogyhatatlan poénkészlettel, mint ami a Megmérgezték-e Mátyás királyt? című filmet áthatja. A videó megosztó csatorna minden karaktere szimpatikus és szerethető.

Horváth Roland (16)

Project AVR - Új technológia mobil VR mozdulat vezérléshez program



Horváth Roland évek óta versenyünk rendszeres pályázója és rendszeres díjazottja; pályaművei mindig szokatlan, meglepően új lehetőségeket kihasználó szellemes etűdök a digitális bevándorlók és a digitális bennszülöttek generációi számára egyaránt. Idei teljesítménye azonban minden eddigit felülmúlt; saját és együttműködésben készült projektjeinek mindegyike külön-külön is díjakra méltó lenne, ám a zsűrit leginkább a kiterjesztett valóságokban aktív jelenlétet segítő Project AVR nyűgözte le, mely egy rendkívül kézenfekvő ötlet, két mobiltelefon egyidejű alkalmazásán keresztül beláthatatlan technikai lehetőségeket nyit meg a jövő számára. No meg persze az, hogy a Szabadfogású Számítógép verseny célja ismét megvalósulni látszik: egy fiatal alkotó nem csupán ül méltán elnyelt babérjain, hanem évről évre egyre több, egyre kiérleltebb, egyre érdekesebb saját fejlesztéseket hoz létre egyedül és másokkal együttműködve egyaránt. Horváth Roland munkássága igazolja, hogy versenyünk célja megvalósítható: élő bizonyítéka annak, hogy a díjak jelentette megerősítés egyre aktívabb alkotótevékenységre sarkall – reméljük, hogy ez a példa egyre többeket fertőz meg az alkotó megszállottságával.



**A jelen képlete. Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók.
15 éves a <19 Szabadfogású Számítógép Verseny**



ÚJ BUDAPEST GALÉRIA

2017. december 3 – 2018. január 21.

Kiállítók:

ANDREJKOVICS ZOLTÁN | BEÖTHY BALÁZS | LISA BUTTINGER | EIKE BERG | ELŐD ÁGNES | ERHARDT MIKLÓS | FELVIDÉKI MIKLÓS | GUTEMA DÁVID | IMPLAUSIBLE WORKS (SZEKERES AGNUS, SZÉCSÉNYI-NAGY LORÁND) | JURIK KRISTÓF | KOZMA GÁBOR | LISZKA TAMÁS | MARSALKÓ FRU-ZSINA | MAURER DÓRA | MIKULÁN DÁVID | | PETERNÁK ZSIGMOND-BALOGH MÁTÉ | CLEMENS SCHÖLL | KATARINA ŠEVIĆ | SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN-FERNEZELYI MÁRTON | SZEMZŐ TIBOR | SZENTE-VARGA BÁLINT | SZÖRÉNYI BEATRIX | SZŐNYI ANDRÁS | SZREMKÓ BETTINA | SZTOJÁNOVITS ANDREA | VARGA MÁTÉ | VECSEI GÁBOR | VECSEI JÚLIA | VECSEY BALÁZS | VECSEY VIRÁG | RAPHAEL VÖGELI | WALICZKY TAMÁS | ZICS BRIGITTA | ZSIGÓ MIKLÓS
és mások

Kurátorok:

ÁCS BÁLINT | FERNEZELYI MÁRTON | KOZMA ÉVA | PETERNÁK MIKLÓS

A jubileumi időpontra reflektálva A jelen képlete. Digitális bennszülöttek, digitális bevándorlók. 15 éves a **<19 Szabadfogású Számítógép Verseny** címmel egy kiállítást is rendeztünk. A kiállítása megkísérelte végigkövetni, hogyan alakult a képzőművészet és a számítógépek viszonya Magyarországon az elmúlt másfél évtizedben. A jelen képletének felmutatásához speciális nézőpontot választottunk. Jelentős életművel rendelkező, ismert alkotók együtt jelentek meg azokkal a fiatalokkal, akik a verseny pályázói, nyertesei voltak. Az említett időszak alatt sok minden változott a komputerhasználat, az infokultúra elterjedése és alkalmazásai során. A kiállítás ennek nem szokványos, de informatív, izgalmas, sokrétű áttekintésére vállalkozott.

Úgy véljük, elérkezett az idő, hogy megvizsgáljuk és bemutassuk, hogyan is zajlott ez a 15 év, kik vettek részt a projektben, mi történt a több mint száz nyertesünkkel az évek során, illetve miként válhat láthatóvá, értelmezhetővé annak a több mint 6000 pályázatnak a mai nézete, melyeket a fiatalok készítettek.

A technikai médiumok működése és alkalmazása döntően meghatározza mindannyiunk hétköznapjait, ám a kreatív alkalmazásokhoz nélkülözhetetlen önálló, kritikai, médiatudatos gondolkodás egyáltalán nem közismeret. A „digitális bennszülöttek” – vagyis akik már a számítógépekkel együtt nőttek fel –, másként gondolkoznak a világról, mint mi többiek, a „digitális bevándorlók”, akiknek a korábbi, megszokott életét zavarta meg vagy alakította át az új, hálózati társadalom. Kérdés, hogyan értjük meg egymást; milyenek most és milyenek lehetnének ismert és megszokott dialogikus viszonyaink – például az oktatás – optimális formái? S persze az is, hogy ebben a 21. század eleji, radikális változásokkal terhes helyzetben miként mutatható meg mindez, lehet-e közérthető módon beszélni a jelenről és a jelennek – különösen egy speciális, mikro-történeti közelítés segítségével?

A kiállítás alcíme utalás Marc Prensky írásaira (Digital Natives, Digital Immigrants, I-II., On the Horizon, 2001).



Workshopok

1. AR Mars kolonizáló Workshop - Bevezetés a Unityvel készíthető AR appok fejlesztésébe című workshopon a résztvevők egy Mars kolóniát készíthettek el Szekeres Ágnes, Szécsényi-Nagy Loránd (Implausible Works) segítségével. A jelenlévők első körben megismerkedhettek Unity 3D modellező program funkcióival, valamint létrehoztak egy virtuális űrbázist. Majd az alapszintű készségek elsajátítását követően a résztvevők a kiterjesztett valóság (AR) technológiájának, illetve mobil eszközök segítségével a valós térben is létrehozták saját, hordozható Mars-telepüket.

2. Gyurma animáció workshop során a résztvevők Szremkó Bettina vezetésével közösen alkottak gyurmából egy elképzelt világot, amit fantázia lényekkel népesítettek be. A lények mozgását „stop motion” technikával érték el, majd digitális utómunkával hoztak létre egy kisfilmet.

3. A Mentés másként - Bevezetés a Lego Mindstorms világába című workshopon a robotépítésen volt a hangsúly. A jelenlévők Fernézelyi Simi és Hajdu Tami vezetésével két csapatba rendeződve alkották meg többfunkciós robotjaikat, amelyeket különböző problémák, akadályok leküzdésére programoztak. A két robot feladata nem csak a megadott „misszió” elvégzése volt, hanem versenyezniük kellett az idővel és egymással is.





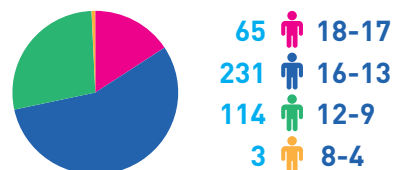
NEVEZŐK (nemek szerint)



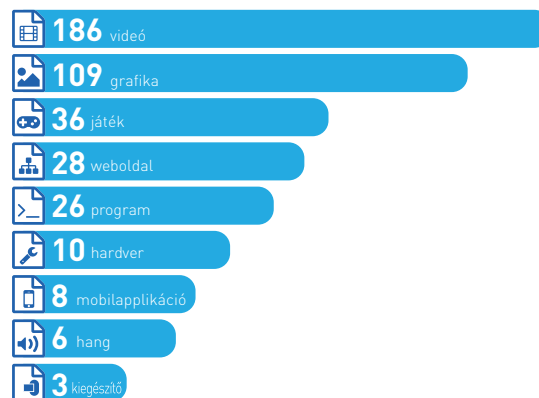
NEVEZÉSEK (egyéni és csapattagként)



NEVEZŐK (életkor szerint)



BEÉRKEZETT PÁLYAMŰVEK (kategóriák szerint)



NEMZETKÖZI PARTNEREK



NEVEZÉSEK (lakóhely szerint)



Mi a C³?

A C³ 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 C³ 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 kívántak fejleszteni, illetve támogatni.

A C³ az egyetlen médiainstézet Magyarországon, amely következetesen produkálja, mutatja be, gyűjti és publikálja a kortárs médiaművészet alkotásait. A mindenki számára elérhető, online 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 email szolgáltatás, a Freemail), és nem utolsósorban az immáron tizennégy éve megrendezésre kerülő <19 Szabadfogású Számítógép versenynek köszönheti.



C³

Igazgató

Peternák Miklós

Projektvezető

Fernezeyi Márton

PR és kommunikáció

Ács Bálint

Gémes Alma

Pénzügy

Szűcs Gabriella

Technikai kivitelezés

Acsai Gábor

Pecsenyánszky István

Kiállításkivitelezés

Antal János

Arculat, web

Fernezeyi Márton, Kozma Éva

www.c3.hu

verseny.c3.hu



Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány
H-1022 Budapest, Szpáhi utca 20.
H-1279 Budapest, Pf. 52
<http://www.c3.hu>

