One Technovators
Digitális ötletekkel a társadalmi jóért
Országos diák-ötletverseny

Pályázati felhívás és általános nevezési útmutató
2026–2027

A One Alapítvány (székhely: 1112 Budapest, Boldizsár utca 2., nyilvántartási szám: 01-01-0012339) meghirdeti **One Technovators – Digitális ötletekkel a társadalmi jóért** című országos ötletversenyét.
A program olyan 7–12. évfolyamos diákcsapatokat vár, amelyek felismernek egy számukra fontos társadalmi problémát, és arra digitális eszközökre vagy technológiára épülő, kreatív és megvalósítható megoldást terveznek.
A versenyre való jelentkezéskor nem várunk kész, működő digitális megoldásokat. Olyan jó ötleteket keresünk, amelyek mögött valós problémafelismerés, az érintettek iránti figyelem és átgondolt digitális megoldási koncepció áll. A sikerhez elsősorban kíváncsiságra, kreatív gondolkodásra, együttműködésre és a társadalmi problémák iránti érzékenységre van szükség.

I. A VERSENY CÉLJA

A One Technovators célja, hogy lehetőséget teremtsen a fiataloknak arra, hogy saját környezetük problémáit észrevegyék, megértsék, majd digitális eszközök segítségével megoldási javaslatokat dolgozzanak ki rájuk.
A program ösztönözni kívánja:

- a társadalmi problémák iránti érzékenységet;
- a kreatív és kritikus gondolkodást;
- a digitális technológiák tudatos, értékteremtő használatát;
- a csapatmunkát és a különböző tudásterületek összekapcsolását;
- az ötletek érthető és meggyőző bemutatását;
- a diákok, pedagógusok, szakemberek és társadalmi szereplők együttműködését.

A verseny során a legígéretesebb ötletek gazdái minimum 1 millió forintos támogatást és szakmai segítséget kaphatnak ahhoz, hogy koncepciójukból prototípust, kipróbálható megoldást vagy működő pilotprojektet hozzanak létre.

II. A VERSENY TÉMÁJA

A verseny központi kérdése: Hogyan használhatjuk a digitális technológiát egy valós, hétköznapi társadalmi probléma megoldására?

A csapatok olyan digitális ötletekkel pályázhatnak, amelyek hozzájárulnak egy igazságosabb, egészségesebb és fenntarthatóbb jövőhöz.

A pályázat témája kapcsolódhat például az alábbi területekhez:

- **Minőségi oktatás:** tanulás támogatása, digitális készségek fejlesztése, oktatási egyenlőtlenségek csökkentése;
- **Egyenlőtlenségek csökkentése:** hátrányos helyzetű vagy fogyatékossággal élő emberek támogatása, akadálymentesítés;
- **Fenntartható városok és közösségek:** közösségi részvétel, biztonságos közlekedés, generációk közötti kapcsolatok, élhető települések;
- **Felelős fogyasztás és termelés:** hulladékcsökkentés, újrahasználat, energia- és víztakarékosság;
- **Fellépés az éghajlatváltozás ellen:** környezeti problémák megelőzése, mérése vagy a klímaváltozáshoz való alkalmazkodás;
- **Egészség és jóllét:** megelőzés, egészségtudatosság, testi-lelki egészség, idősek vagy fiatalok életminősége;
- Bármely más, a csapat által fontosnak tartott társadalmi kérdés.

A felsorolás példaként szolgál, a pályázók más problématerületet is választhatnak.

A tervezett megoldás lehet például:

- mobilalkalmazás vagy webes felület;
- mesterséges intelligenciát használó szolgáltatás;
- digitális oktatási vagy tájékoztató eszköz;
- szenzorokra vagy adatgyűjtésre épülő rendszer;
- online közösségi megoldás;
- digitális akadálymentesítési eszköz;
- játék vagy interaktív tanulási megoldás;
- egy meglévő technológia új, társadalmilag hasznos alkalmazása.

Nem feltétel, hogy a pályázat benyújtásakor már működő prototípus vagy programkód álljon rendelkezésre. A digitális technológiának ugyanakkor érdemi

szerepet kell betöltenie a probléma megoldásában, nem elegendő pusztán az ötlet kommunikációjára használni.

III. A PÁLYÁZÓK KÖRE

A versenyen Magyarországon tanuló, **7–12. évfolyamos diákok** vehetnek részt.

A részvétel feltételei:

1. Egy csapatot 3 diák alkothat.
2. Minden csapat munkáját egy pedagógus vagy szülő mentor segíti.
3. A csapat tagjai azonos vagy eltérő évfolyamokon tanulhatnak, és különböző iskolákból is érkezhetnek.
4. A csapat tagjai különböző tudásterületeket és érdeklődési köröket képviselhetnek.
5. Egy intézményből több csapat is pályázhat.
6. Egy diák egy csapat tagjaként vehet részt a versenyben.
7. Egy mentor több csapat mentorálását is vállalhatja.
8. A jelentkezést a csapat mentora vagy az intézmény kijelölt kapcsolattartója nyújthatja be.
9. A verseny hivatalos nyelve magyar, a pályázati anyagokat és a videókat magyar nyelven kell elkészíteni.
10. A részvétel ingyenes.

A One Alapítvány és a program megvalósításában közreműködő szervezetek munkavállalóinak gyermekei nem vehetnek részt a versenyben. A szakmai zsűri tagjainak közeli hozzátartozói nem pályázhatnak.

IV. A PÁLYÁZAT TARTALMA

A pályázatban a csapatoknak egy valós társadalmi problémát és az arra javasolt digitális megoldásukat kell bemutatniuk.

A pályázati adatlapnak az alábbi fő elemeket kell tartalmaznia:

1. A probléma bemutatása
   a) Milyen problémát szeretnétek megoldani?
   b) Kit vagy kiket érint a probléma?
   c) Miből tudjátok, hogy a probléma valóban létezik?

d) Miért tartjátok fontosnak, hogy foglalkozzunk vele?
e) A pályázat előkészítése során javasolt beszélgetni a probléma érintettjeivel, szakemberekkel vagy olyan szervezetekkel, amelyek ismerik az adott területet.

2. A célcsoport meghatározása
   a) Kik használnák a megoldást?
   b) Milyen élethelyzetben jelentene számukra segítséget?
   c) Milyen szükségleteiket venné figyelembe?

3. A digitális megoldás bemutatása
   a) Hogyan működne a megoldás?
   b) Milyen digitális eszközt vagy technológiát használna?
   c) Mitől lenne könnyen és biztonságosan használható?
   d) Miért jelentene jobb vagy új megoldást a jelenlegi lehetőségekhez képest?

4. A várható társadalmi hatás
   a) Milyen változást szeretnétek elérni?
   b) Honnan lehetne tudni, hogy a megoldás működik?
   c) Körülbelül hány embert érhetne el vagy segíthetne?
   d) Más közösségekben vagy településeken is használható lenne?

5. A megvalósítás első lépései
   a) Mire lenne szükség az ötlet kipróbálásához?
   b) Milyen prototípust vagy pilotot lehetne elkészíteni?
   c) Milyen nehézségekkel vagy kockázatokkal számoltok?

6. A csapat bemutatása
   a) Kik a csapat tagjai?
   b) Miért választottátok ezt a problémát?
   c) Milyen feladatot vállalnának az egyes csapattagok?
   d) Hogyan segíti a munkátokat a mentor?

V. A BENYÚJTANDÓ ANYAGOK

A pályázat benyújtásához az alábbiakat kell elkészíteni:
1. Hiánytalanul kitöltött online pályázati adatlapot.
2. Egy rövid, legfeljebb **2 perces videót**, amelyben a csapat:

   a. röviden bemutatkozik;
   b. megfogalmazza a választott problémát;
   c. bemutatja a tervezett digitális megoldás lényegét;
   d. elmondja, miért tartja fontosnak az ötlet megvalósítását.
3. A mentor nyilatkozatát a csapat támogatásáról. A mentornak a csapat támogatására vonatkozó nyilatkozatát az online pályázati adatlapon kell megtennie.
4. A szükséges adatkezelési és törvényes képviselői nyilatkozatokat. A One Alapítvány adatkezelési tájékoztatója ezen a linken érhető el: Adatkezelési tájékoztató.
   A jelentkezést benyújtó mentor vagy kapcsolattartó köteles gondoskodni arról, hogy a csapattagok és kiskorú résztvevők esetén törvényes képviselőik a jelentkezés előtt megismerhessék az adatkezelési tájékoztatót.

A videóban csak olyan zene, kép, grafika vagy más tartalom használható fel, amelynek használatára a csapat jogosult.

A pályázati videóban szereplő valamennyi személyt előzetesen tájékoztatni kell a felvétel pályázati célú benyújtásáról és felhasználásáról. Kiskorú szereplő esetén a szükséges törvényes képviselői nyilatkozatról is gondoskodni kell. A videóban a csapattagokon kívül más, felismerhető személy csak a megfelelő hozzájárulás birtokában szerepelhet.

A pályázatot az alábbi online felületen lehet benyújtani: Jelentkezési űrlap

A pályázat beadási határideje: 2027. január 8., 23:59
A határidő után érkezett vagy az esetleges hiánypótlást követően is hiányos pályázatok nem vehetnek részt az értékelésben.

VI. A VERSENY MENETE

1. A pályázat meghirdetése: 2026. október 16.

A pályázati időszakban a szervezők online tájékoztató webinárt biztosíthatnak a csapatok és mentoraik számára.

2. Pályázati időszak: 2026. október 16. – 2027. január 8.

Ebben az időszakban a csapatok kidolgozzák ötletüket, elkészítik a videós bemutatkozást és benyújtják pályázatukat.

3. Adminisztratív előszűrés: 2027. január 11-22.

Az adminisztratív ellenőrzés során a szervezők megvizsgálják:

- a pályázati jogosultságot;
- az adatlap hiánytalan kitöltését;
- a kötelező mellékletek és nyilatkozatok meglétét;
- a beadási határidő betartását;
- a pályázat alapvető megfelelését a kiírás témájának.

Az adminisztratív ellenőrzés nem jelent szakmai értékelést.

Szükség esetén a szervezők rövid határidővel hiánypótlást kérhetnek. A pályázati anyag utólagos tartalmi módosítására vagy lényeges kiegészítésére nincs lehetőség.

4. Szakmai bírálati időszak: 2027. január 25.-február 22.

Az érvényes pályázatokat független szakmai zsűri értékeli. Az értékelés alapján alakul ki a regionális online pitch-ek résztvevőinek köre.
A továbbjutó csapatokat a szervezők e-mailben értesítik.

5. Regionális online pitch-ek: 2027. március 2-5.

A szervezők a beérkező pályázatok darabszámának függvényében dönthetnek regionális fordulók megvalósítása mellett. A regionális fordulók online formában valósulhatnak meg. A regionális fordulók pontos időpontjáról és részleteiről a szervezők a szakmai bírálati időszak végeztével, minimum 1 héttel a regionális pitch esemény előtt értesítik a résztvevőket.

A csapatok rövid prezentációban mutatják be:

- a választott társadalmi problémát;
- a tervezett digitális megoldást;
- a megoldás célcsoportját és várható hatását;

- a megvalósítás tervezett első lépéseit.

A prezentációt a szakmai zsűri kérdései követik.

A regionális pitch-ekből maximum **20 csapat** juthat tovább az országos fordulóba. A továbbjutók pontos számát a szervezők a beérkezett pályázatok számának, minőségének és területi megoszlásának figyelembevételével határozzák meg.

6. Országos pitch esemény: 2027. március 18.

Az országos forduló személyes részvétellel megrendezett pitch esemény.

A döntőbe jutó csapatok szakmai zsűri, a One Alapítvány, technológiai és társadalmi innovációs szakemberek, valamint a program támogatói előtt mutatják be ötletüket.
A prezentációt követően a zsűri kérdéseket tesz fel a csapatoknak. A zsűri különösen azt vizsgálja, hogy az ötlet mennyire alkalmas a szakmai megvalósításra.

Az országos pitch alapján legfeljebb 3 csapat jut tovább a szakmai megvalósítási szakaszba.

7. Szakmai megvalósítás: 2027. április–június

A kiválasztott legfeljebb 3 csapat szakmai támogatással dolgozhat tovább ötletén. A diákok a megvalósítást segítő szakemberekkel közösen megtervezik a fejlesztés lépéseit, részt vesznek az első változat kialakításában és kipróbálásában, majd összegzik a tapasztalatokat. A csapat pedagógus vagy szülő mentora ebben az időszakban is támogatja a diákok együttműködését, feladataik összehangolását és a szakmai konzultációkon való részvételét.

A megvalósítási időszak célja, hogy a csapatok az ötletből:
- kipróbálható prototípust;
- működő szolgáltatási modellt;
- tesztelhető digitális megoldást;
- vagy kisebb léptékű pilotprojektet

hozzanak létre.

A csapatok munkáját a szervező által biztosított és finanszírozott, a projekt igényeihez igazodó szakemberek támogatják. A megvalósítási időszak technológiai, üzleti, társadalmi hatással, kommunikációval vagy projekttervezéssel kapcsolatos támogatást is magában foglalhat.

A megvalósítási időszak várható elemei:

- induló cél- és feladattervezés;
- rendszeres online konzultációk;
- havi 1 alkalommal személyes konzultáció a One Alapítvány által biztosított szakértővel;
- prototípus- vagy pilotfejlesztés;
- felhasználói visszajelzések gyűjtése;
- a társadalmi hatás nyomon követése;
- a megvalósítás dokumentálása.

VII. AZ ÉRTÉKELÉS SZEMPONTJAI

A pályázatokat a szakmai zsűri egységes értékelési rendszer alapján bírálja el.

1. A probléma társadalmi relevanciája – maximum 20 pont
A zsűri vizsgálja:
- mennyire valós és fontos a bemutatott probléma;
- mennyire pontosan határozta meg a csapat az érintetteket;
- mekkora és milyen földrajzi területen elérhető célcsoportot érint a probléma;
- a csapat számszerűen is képes-e megbecsülni a potenciális érintettek körét;
- mennyire látszik, hogy a csapat utánajárt a problémának;
- mennyire érti a célcsoport helyzetét és szükségleteit.

2. A digitális megoldás megalapozottsága – maximum 20 pont
A zsűri vizsgálja:
- mennyire érthető és átgondolt a megoldás működése;
- a digitális technológia valóban hozzáad-e a probléma megoldásához;
- a választott technológia illeszkedik-e a célcsoport igényeihez és lehetőségeihez;
- a megoldás műszakilag és a rendelkezésre álló erőforrásokkal megvalósítható-e;

- a fejlesztés és a működtetés várható költségei arányban állnak-e az elérhető eredményekkel és társadalmi haszonnal;
- a megoldás biztonságosan és a célcsoport számára hozzáférhetően használható-e, valamint hosszabb távon fenntartható-e.

3. Ötletesség és innováció – maximum 25 pont
A zsűri vizsgálja:
- kínál-e új megközelítést a csapat;
- továbbfejleszt-e egy meglévő megoldást érdemi új elemekkel;
- kreatívan kapcsolja-e össze a társadalmi szükségletet és a technológiát.

Nem kizáró ok, ha a világban már létezik hasonló megoldás. Ebben az esetben a csapatnak azt kell bemutatnia, hogy saját ötlete miben nyújt többet, miben más, vagy hogyan igazodik jobban a választott célcsoporthoz.

4. Megvalósíthatóság – maximum 20 pont
A zsűri vizsgálja:
- elkészíthető-e a megoldás első prototípusa vagy pilotja a megvalósítási időszak alatt;
- reálisak-e a tervezett lépések;
- a csapat felismerte-e a fontosabb kockázatokat;
- a csapat meghatározta-e, hogy a megvalósításhoz milyen eszközökre, szakértelemre, partnerekre és pénzügyi erőforrásokra lenne szükség;
- a tervezett erőforrásigény reális és arányos-e a szakmai megvalósítás kereteivel.

5. Várható társadalmi hatás és továbbfejleszthetőség – maximum 15 pont
A zsűri vizsgálja:
- milyen pozitív változást érhet el a megoldás;
- mérhető vagy megfigyelhető-e a változás;
- bevonhatók-e a megoldás fejlesztésébe és tesztelésébe az érintettek;
- alkalmazható vagy továbbfejleszthető-e más közösségek számára is.

A pályázatban összesen **100 pont** szerezhető.

Azonos vagy közel azonos pontszám esetén előnyt élvezhet az a pályázat, amely:
- pontosabban feltárta a célcsoport valós szükségleteit;
- nagyobb várható társadalmi hatást mutat;
- reálisabban megvalósítható a megvalósítási időszakban;

- a digitális technológiát különösen tudatosan és indokoltan alkalmazza.

A zsűri döntése végleges, ellene jogorvoslatnak nincs helye.
A One Alapítvány fenntartja a jogot arra, hogy megfelelő minőségű pályázatok hiányában a zsűri javaslata alapján a meghirdetettnél kevesebb csapatot juttasson tovább vagy lezárja a pályázatot.

VIII. A KIVÁLASZTOTT PROJEKTEK TÁMOGATÁSA

Az országos pitch eseményen kiválasztott legfeljebb három csapat a következő támogatási lehetőségeket kaphatja:

- technológiai és szakmai támogatás;
- projekttervezési és prezentációs támogatás;
- rendszeres szakmai konzultáció;
- prototípus vagy pilot létrehozásához biztosított pénzügyi vagy természetbeni támogatás;
- bemutatkozási lehetőség a program kommunikációs felületein;

A projektenként elérhető támogatási keret: minimum 1 millió forint

A támogatás pontos összegéről, felhasználási feltételeiről, elszámolásáról, valamint az elkészült prototípus vagy eszköz tulajdonjogáról a kiválasztott csapatok intézményeivel külön megállapodás készül.
Több intézményből érkező csapat esetén a támogatást fogadó intézményt a külön megállapodás megkötése előtt kell kijelölni.

A megvalósítási szakaszban való részvétel feltétele, hogy:

- a csapat vállalja az aktív együttműködést;
- részt vegyen a rendszeres szakmai konzultációkon;
- a mentor a megvalósítás során is támogassa a csapat munkáját;
- a csapat dokumentálja a fejlesztés folyamatát;
- a csapat a program végén bemutassa az elért eredményeket.

IX. SZELLEMI TULAJDON ÉS AZ ÖTLETEK VÉDELME

A benyújtott ötlet és a pályázati anyag a pályázó csapat szellemi alkotása marad.

A pályázat benyújtása önmagában nem ruházza át az ötlet, a prototípus vagy más létrehozott tartalom tulajdonjogát a One Alapítványra, a zsűri tagjaira, a programban részt vevő szakemberekre, vagy a program támogatóira.
A szervezők a pályázati anyagokat kizárólag:

- a verseny lebonyolítása;
- a pályázatok értékelése;
- a megvalósítási szakasz előkészítése;
- valamint a program dokumentálása és kommunikációja

céljából használhatják fel, a vonatkozó hozzájárulások és adatkezelési szabályok szerint.

Amennyiben valamely csapat ötletének további fejlesztésére, üzleti hasznosítására vagy más szervezettel történő együttműködésre nyílik lehetőség, annak feltételeiről az érintett felek külön írásbeli megállapodást kötnek.

X. ADATKEZELÉS, KÉP- ÉS HANGFELVÉTELEK

A pályázat során megadott személyes adatok kezelésének részletes feltételeit a One Alapítvány adatkezelési tájékoztatója tartalmazza, amely ezen a linken érhető el: Adatkezelési tájékoztató
A jelentkezés benyújtása előtt a csapattagok, a mentor, valamint kiskorú résztvevők esetén törvényes képviselőik számára biztosítani kell a tájékoztató megismerésének lehetőségét.

A regionális és országos pitch eseményeken, valamint a megvalósítási időszak egyes személyes programjain kép-, hang- és videófelvételek készülhetnek. Az országos pitch esemény sajtónyilvános lehet, azon a sajtó képviselői is jelen lehetnek és felvételeket készíthetnek.

A One Alapítvány az általa vagy megbízásából készített felvételeket a program dokumentálása, valamint belső és külső kommunikációja céljából használhatja fel, különösen saját kommunikációs felületein, továbbá stratégiai és szakmai partnerei kommunikációs csatornáin, illetve sajtóanyagok részeként. A felvételek készítésének és felhasználásának részletes feltételeit a One Alapítvány adatkezelési tájékoztatója tartalmazza.

XI. KAPCSOLATTARTÁS ÉS KONZULTÁCIÓ

A pályázati időszakban a csapatok és mentoraik kérdéseikkel az alábbi kapcsolattartóhoz fordulhatnak:
Kapcsolattartó: Váczi Dorottya, oktatási projektvezető, One Alapítvány
E-mail: dorottya.vaczi@one.hu
A pályázati felhívással kapcsolatos fontos információkat, a tájékoztató események időpontját és az esetleges változásokat a One Alapítvány a saját kommunikációs felületein teszi közzé.

XII. ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK

A One Alapítvány fenntartja a jogot arra, hogy:

- a pályázati határidőket indokolt esetben módosítsa;
- a verseny egyes eseményeinek időpontját vagy formáját megváltoztassa;
- technikai vagy szervezési okból további információt vagy hiánypótlást kérjen;
- a pályázati folyamatot megfelelő számú vagy minőségű pályázat hiányában módosítsa vagy lezárja.

Az esetleges változásokról a pályázókat a jelentkezés során megadott kapcsolattartói e-mail-címen értesítjük.

A pályázat benyújtásával a pályázók és mentoraik elfogadják a jelen felhívásban foglalt feltételeket.
A pályázat benyújtása során a kapcsolattartó nyilatkozik arról, hogy a pályázathoz kapcsolódó adatkezelési tájékoztatót megismerte, és annak megismerését a csapattagok, valamint kiskorú csapattagok esetén törvényes képviselőik számára is biztosította.

Fontos időpontok:
A pályázat meghirdetése: 2026. október 16.
Pályázati időszak: 2026. október 16. – 2027. január 8.
Adminisztratív előszűrés: 2027. január 11-22.
Szakmai bírálat: 2027. január 25. – február 22.
Regionális online pitch-ek (opcionális): 2027. március 2-5.
Országos pitch esemény: 2027. március 18.
Szakmai megvalósítás: 2027. április–június