

## DEH 2019/2020/17 vezetőségi döntés

Hermann Csaba, Győri Krisztina, Papp Dávid Minecraft középvez. kinevezéséről

Javaslattevő: Dr. Bátfai Norbert, Hermann Csaba, Győri Krisztina és Papp Dávid.

A mesterséges intelligencia és a játékok kapcsolata fejlődésének egyik zászlóshajója a Minecraft-MALMÖ projekt<sup>1</sup>, mivel ez a Microsoft AGI kutatási platformja. A jelöltek közül H. Cs. programozó hallgató, s vannak ilyen irányú programozási tapasztalatai. Érdeemes lenne megvizsgálni, hogy a hatalmas Minecraftos (tipikusan gyerek) közösség bevonható lenne-e a stadionbeli esport komplexumba is Minecraft alapú MI ágens programozást tanulni. Ennek kiderítése (a közösség, a szoftverek, a licencek stb. mentén) a jelölt fő motivációja. Gy. K. már rendelkezik Minecraft szakkör tartási tapasztalattal, P. D. pedig tudja biztosítani a szükséges pszichológia háttérrel, akár a kutatások, akár a közösségszervezés támogatásához.

- Minecraft kompetitív és programozási középvezető: Hermann Csaba, hcsabi98@gmail.com, DEIK, PTI BSc hallgató.
- Minecraft nevelési középvezető: Győri Krisztina, gyorikrisztina97@gmail.com, DE BTK Neveléstudományi MA hallgató.
- Minecraft pszichológiai középvezető: Papp Dávid, papp77david@gmail.com, DE Pszichológia Intézet, MA hallgató.

Általános feladatok: szervezés, belső és (szakmai vezetőkkel összedolgozva) külső kapcsolattartás (pl. kezdve az érdeklődőktől, toborzástól, aláírások, játékosok segítésén, adminisztrációján át, különös tekintettel a szakmai vezetőkkel és a vezetőkkel). Az amatőr sportolói szerződések adminisztrációjának segítése (lásd a [DEH 2019/2020/2 vezetőségi döntést](#)). Sportszakmai és egyéb javaslatok kidolgozása – döntés előkészítés a vezetőség számára. Támogatók, szponzorok lehetőség szerinti keresése.

Speciális feladatok:

- Kompetitív feladatok: az esetleges versenyek szervezése, különös tekintettel a versenyzők fiatal korára.
- Közösségi feladatok: a közösségépítés, az esetleges szervezett játék és az esetleges programozás tanulásának támogatása (pl. esetlegesen játékszerver üzemeltetésével az IK-n, Minecraft-MALMÖ-s videó tutoriálokkal stb.)

### Döntés

A vezetőség a tárgybeli javaslatot az alábbiak szerint: **elfogadta**/nem fogadta el.

Dr. habil. Szabó József szakosztályvezető: **támogatja**

Dr. Bátfai Norbert kutatási vezető: **támogatja**

Dr. Jeszenszky Péter informatikai és technikai vezető:

Dr. Buda András nevelési vezető:

Kosda Bence, kompetitív esport szakmai vezető:

Békési Zsolt, esport nevelésszociológiai szakmai vezető: **támogatja**

Deákné Osvald Erika, utánpótlás-nevelési és tehetséggondozási szakmai vezető: **támogatja**

---

<sup>1</sup> <https://github.com/microsoft/malmo>

Baranyai Szabolcs, külkapcsolati és gazdasági szakmai vezető: **támogatja**

Virtuális vezető: (középvezeteken keresztül 12 igen 0 nem) **támogatja**

### Kapcsolódó operatív feladatok

Sikeres szavazás esetén középvezetők, s a további szavazásokon 1-1 szavazattal vesznek részt.

Frissítsük az alábbi infókkal a deac.hu lapot:

Minecraft kompetitív és programozási középvezető: Hermann Csaba, hcsabi98@gmail.com, DEIK, PTI BSc hallgató.

Minecraft nevelési középvezető: Győri Krisztina, gyorikrisztina97@gmail.com, DE BTK

Neveléstudományi MA hallgató.

Minecraft pszichológiai középvezető: Papp Dávid, papp77david@gmail.com, DE Pszichológia Intézet, MA hallgató.

Debrecen, 2019. december 17.

Dr. Bátfai Norbert