

## Sikné Dr. Lányi Cecília által vezetett hallgatói munkák 1997 és 2021 között

4 PhD, 111 MSc, 92 BSc, 52 TDK dolgozat és 14 Innovációs verseny pályamunka

### PhD:

2021: Guzsvinecz Tibor: Researching virtual reality and augmented reality devices to enhance human-computer interaction

2019: Szücs Veronika: Virtuális környezetek ergonómiai és műszaki vizsgálata

2011: Kosztyánné Mátrai Rita: Az objektumok tulajdonságainak és elrendezésének szerepe a felhasználói felülettervezésben

2010: Fekete Sándor Lajosné: A zavaró káprázás hullámhossz függésének vizsgálata az éjszakai autóvezetés körülményei között (közös témavezetés Dr. Schanda Jánossal)

2008 Tilinger Ádám abszolutóriumot szerzett

### Diplomázók: 1997 és 2021 között: 111 MSc + 92 BSc = 203 diplomázó hallgató témavezetése

#### 2020/2021: 4 MSc és 2 BSc = 6 hallgató témavezetése

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Árvai Adrián	Finommotoros képességeket fejlesztő tabletes alkalmazás (MSc)
Forró Zoltán	Teszt szoftver tervezése és implementálása színmemória vizsgálatához (BSc)
Földing Viktor	Indoor navigation instrument for visually impaired people utilizing a multi-sensor system and pedestrian dead reckoning method (MSc)
Németh Róbert	Játék tervezése Android platformra (BSc)
Proszenyák Gergő László	Online foglalási rendszer fejlesztése a WCAG 2.1 iránymutatások alapján (MSc)
Somogyi Gábor Lajos	Hatékony WEB akadálymentesség értékelő szoftver fejlesztése (MSc)

#### 2019/2020: 9 BSc = 9 hallgató témavezetése

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Alban Krisztián András	Tartalom megjelenítő webalkalmazás digital signage rendszerhez (BSc)
Blaskó Balázs	Játékfejlesztés Unity-ben (BSc)
Boros Roland	Finommotoros képességeket fejlesztő játék (BSc)
Erdős György	Okos eszközön futó oktató játék tervezése cukorbeteg óvodáskorú gyermekeknek (BSc)
Fórizs Botond	Egyedi webes EDI üzenetküldő megvalósítása kiegészítő modul fejlesztése vállalatirányítási rendszerhez (BSc)
Kertész Krisztián	Kártyajáték számítógépes megvalósítása (BSc)
Scherer Gábor József	Szintani mérésekhez automatikus tesztszoftver készítése (BSc)
Szórádi Géza Szilárd	Munkaalakalmassági teszt alkalmazás fejlesztése Angular és Python technológiával (BSc)
Váthy Szilárd	Színmemória vizsgálatához színinger különbség számításán alapuló szoftver készítése (BSc)

**2018/2019: 2 MSc + 5 BSc = 7 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Halmosi Bence	Mesterséges intelligencia fejlesztése egyszerű játékokhoz (BSc)
Mustafa Shahoud	Developing Instagram using Android application (MSc)
Novák Szabolcs	Készségfejlesztő játék implementálása Android platformra tanulásában akadályozott diákoknak (BSc)
Olasz András	Felhasználói jogosultság kezelési és változáskövetési folyamat automatizálása vállalati környezetben (BSc)
Orosz Aletta	Tanulásában akadályozott tanulók fejlesztése Edison robottal (MA informatika tanár)
Schöffner Róbert Alex	Hagyományos kínai orvoslást segítő orvosi információs szoftver fejlesztése (BSc)
Teiermeyer Robin Noel	Cordova alapú mobilalkalmazás íjászversenyek lebonyolításához (BSc)

**2017/2018: 7 BSc hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Dőry Adrienn	3D animációk és oktató keretrendszer készítése, termékfejlesztés folyamatának tanítására (BSc)
Kovács Dávid	Megjelenítő kliensalkalmazás Digital Signage rendszerben (BSc)
Kőcs Dániel	Gamification alkalmazása a tudományos kutatómunka orientációjában (BSc)
László Krisztina	3D Crokinole játék tervezése és implementálása Leap-Motion irányítással (BSc)
Ruzsonyi Balázs	3D-s memóriajáték tervezése és implementálása (BSc)
Varga Laura	Közösségi oldal alapfunkcióinak tervezése és fejlesztése (BSc)
Wenczel Dorina	3D-s oktatóprogram tervezése és implementálása (BSc)

**2016/2017: 2 MSc + 2 BSc = 4 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Barics Zoltán	Szerveralkalmazás tervezése és megvalósítása a MyShopDisplay rendszerhez (BSc)
Bokros Zoltán	E-learning tananyag átalakító és adatelemző szoftvercsomag tanulási zavarral rendelkező tanulók számára (MSc)
Boleraczkai Miklós	Célgép tervezését támogató keretrendszer fejlesztése (MSc)
Szabó Joakim	Virtuális orvosi rendelő fejlesztése saját game engine-nel (BSc)

**2015/2016: 4 MSc + 9 BSc = 13**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Antal Péter	Teszt szoftver készítése kínai font típusok olvashatósági vizsgálatára (BSc)
Békési Dániel	Kinect szenzorral vezérelt játék tervezése térlátás fejlesztésére (MSc)
Godár Máté	Kinect irányítású játék keretrendszer és a memória játékmódul fejlesztése (BSc)
Haás Ramóna	Kinect szenzorral irányítható Flash alapú labirintus játék tervezése

	stroke betegeknek (BSc)
Jáger Szilveszter	KANBAN szemléletű projektmenedzsmentet támogató szoftver készítése Android platformra (BSc)
Molnár Sándor	Segítő fejlesztő játékok tervezése és implementálása stroke betegek részére (MSc)
Németh Róbert	Kinect szenzorral vezérelt játék tervezése látásvizsgálatra (BSc)
Reiner Bálint	Kanban program maintenance munkához (BSc)
Sarlai Péter	Játék fejlesztése Unity keretrendszerben C#nyelven (MSc)
Sebők Dávid	Kinect szenzorral vezérelt játék keretrendszer fejlesztése (MSc)
Szőlős Zsolt	Multiplayer játék fejlesztése Unity 5 game engine felhasználásával (BSc)
Tóth Zoltán	3D szimulátor tervezése kerekesszék irányításához (BSc)
Vörös Tibor	Felhasználó által módosítható tanulókártyák implementálása Android platformra (BSc)

**2014/2015:** 1 MSc + 7 BSc = 8 hallgató témavezetése

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Bokros Zoltán	Gazdasági adatok hatékony megjelenítése Android platformon (BSc)
Guzsvinecz Tibor	Mozgásfelismerő alkalmazás fejlesztése Shimmer szenzoros és Microsoft Kinect szenzoros vezérléssel (BSc)
Hetyei Norbert	Android alapú rendelés-nyilvántartó rendszer implementálása (BSc)
Kavalecz Máté	OISISS keretrendszer tervezése és megvalósítása Android platformon (BSc)
Kovács Zoltán	Szimulációs játék fejlesztése a Second Life-ban (MSc)
Kőszeghi Vigh Máté	Sliders játék tervezése és implementálása Android platformra (BSc)
Simon Krisztián	Láthatósági vizsgálatra teszt szoftver készítése (BSc)
Vass Tamás	Ügyességi „Trafic” irányjáték fejlesztése Android platformra (BSc)

**2013/2014:** 3 MSc + 10 BSc = 13 hallgató témavezetése

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Czigány Adrián	Sakk játékprogram fejlesztése Android platformra (BSc)
Dömök Tamás	Rehabilitációs keretszoftver készítése Qt fejlesztői környezetben C++ programnyelven (MSc)
Erdélyi Csaba	Egészségügyi portálok akadálymentességi tesztelése (BSc)
Gyerczán Judit	Képességfejlesztő játékszoftver fejlesztése diszkalkuliás gyermekek számára (BSc)
Hajdics Gyula	Készségfejlesztő matematikai szoftver tervezése és implementálása Android platformra (BSc)
Kövesdy Áron	Flash alapú rehabilitációs játékszoftver tervezése stroke betegek számára
László Erika	Vegygyár argonüzemének palacknyilvántartó rendszere (MSc)
Malkovits Balázs	Puzzle fejlesztő játék tervezése Microsoft Kinect használatával (BSc)
Németh András	Hálózati támogatás fejlesztése multiplayer üzemmódú torpedó játékhöz (BSc)
Nyéki Ágnes	Rehabilitációs játékok tervezése és implementálása stroke betegek részére (BSc)
Pásti Kitti	Logikai játék fejlesztése kisiskolás korosztálynak (BSc)

Pongrácz István	Torpedó játék fejlesztése Android platformra többfelhasználós funkcióval (BSc)
Valkó András	Belső tér virtuális valóságbeli modellezése fényforrás szimulációjához (BSc)

**2012/2013: 2 MSc + 6 BSc = 8 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Csordás András	Online oktatási anyag készítése weblapok akadálymentességi tesztelésére (BSc)
Gombás Zsuzsanna	Közösségi portálok és a játékfüggőség vizsgálata (BSc)
Kungl József	“Logikai lapok” multimédiás játék fejlesztése értelmileg akadályozott tanulók részére (BSc)
Nagy Eszter	Freskók jellegzetes színeinek mérése és elemzése (BSc)
Nagy Eszter	Rehabilitációs torna gyakorlatok 3D modellezése és megjelenítő szoftver implementálása (BSc)
Ostorházi Péter	Különböző spektrumú fényforrásokkal megvilágított virtuális valóságok szimulálása (MSc)
Szalai Bence	Zeneoktató játékszoftver tervezése és implementálása fiatal zenetanuló korosztály számára (BSc)
Szücs Veronika	Adatbázis tervezése stroke betegek rehabilitációs fejlesztő játékaihoz (MSc)

**2011/2012: 2 MSc + 15 BSc = 17 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Babirák Katalin	Magyar felsőoktatási intézmények web lapjainak akadálymentességi vizsgálata és a Neptun hallgatói felületének használhatósági vizsgálata (BSc)
Bedy Gergő	Ügyességi játék tervezése és fejlesztése Android operációs rendszer alapú okostelefonra
Búcsú Dávid	PC játék motorjához grafikai, hang és hálózati alrendszerek tervezése és implementálása (BSc)
Dóczi Gergő	PC játék motorjához erőforrás-kezelő, logikai és fizikai alrendszerek tervezése és implementálása (BSc)
Horváth László	Logikai játék tervezése és fejlesztése Android platformra (BSc)
Keller Zsolt Lajos	Flash alapú játék fejlesztése értelmileg akadályozott tanulók részére (BSc)
Kocsi Balázs	Összetett ütemezési és pakolási optimalizálási algoritmusok megoldására és eredményének vizualizációjára keretrendszer készítése (BSc)
Kollár Szilvia	Flash alapú készségfejlesztő játék tervezése (BSc)
Kozits Dávid	Szövegértés vizsgálatára teszt szoftver készítés (BSc)
Nagy Ágnes	Online német nyelvoktatási portál tervezése és fejlesztése
Nagy Csaba	Orvosi adatbázis tervezése és online portál készítése a páciensek táplálék-kiegészítő szokásainak és azok hatásának elemzésére (BSc)
Németh István	Online kollaboratív tanulást támogató rendszer fejlesztése (BSc)
Sándori-Papp Gábor	Virtuális ügyintézés szimulációs programjának készítése (értelmileg sérült tanulók életre neveléséhez) (BSc)
Szappanos János	WCAG 2.0 ajánlásai alapján automatikus teszt szoftver készítése

	(BSc)
Tóth Tímea Judit	Online játékok és játékokkal foglalkozó weboldalak akadálymentességi tesztelése, online játékok szerepe a mindennapokban (BSc)
Varga Tamás	Műveltségfelmérő Flash alapú játék tervezése az „egyszervolt.hu” online gyermekportálra (BSc)
Végh Norbert	Oktató és készségfejlesztő játék tervezése az egyszervolt.hu számára (Játék az erdőben) (BSc)

**2010/2011: 5 MSc + 8 BSc = 13 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Árvai Anett	Teszt szoftver készítése ikon, illetve szöveg alapú keresés tesztelésére (BSc)
Faragó Kinga	Komoly játékok hatékonyságvizsgálata Magyarországon a Game on Extra Time projekt keretében
Fitos Tibor	Speciális főbiák kezelésére 3D virtuális világok modellezése és programozása (BSc)
Glász Gergely	Napi felületesztek hatékony kiértékelése ipari szoftver környezetben (MSc)
Kenyeres Dániel	Szabadidős tevékenység szimulálására fejlesztő játék tervezése és programozása (értelmileg sérült tanulók életre neveléséhez) (BSc)
Kozákné Széles Laura	SAP ügyviteli rendszer adatainak 3D-beli vizualizálása (BSc)
Lép Gergő	3D függvénymegjelenítő szoftver készítése SAP ügyvitelirendszerhez
Móricz Szilvia	Olvasási gyakorló szoftver tervezése és programozása értelmileg akadályozott gyermekek számára (BSc)
Ősi Kristóf	Játékok tervezése HCI vizsgálathoz (BSc)
Paksi Lajos	Látásvizsgáló teszt szoftver tervezése és programozása
Pápai Attila	Logikai játék tervezése Android operációs rendszerre (BSc)
Papp Zoltán	Android operációs rendszerre segítő alkalmazás időseknek és értelmi fogyatékosoknak (BSc)
Szabó Balázs	Sugárkövetéses képszintézis GPGPU-n

**2009/2010: 1 MSc + 4 BSc = 5 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Hegedűs Gábor	Érzelmeket kifejező avatarok fejlesztése és tesztelése (BSc)
Hosszú István	Mesterséges Intelligencia az oktatásban
Kövesdi Máté	Olvasás tanulását segítő komoly játék tervezése és programozása (BSc)
Magyar László	Multimédiás játék közlekedés tanításához (értelmileg sérült tanulók életre neveléséhez) (BSc)
Márkus Ferenc	Kormányzati és (önkormányzati) intézmények home pageinek akadálymentességi vizsgálata (BSc)

**2008/2009: 3 MSc + 4 BSc = 7 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Galyas László	Térlátás vizsgálatára 3D teszt szoftver készítése
Harmath Lajos István	Virtuális áruház tervezése és programozása

	(értelmileg sérült tanulók életre neveléséhez) (BSc)
Mészáros András	Online (streaming) audiovizuális alkalmazás tervezése és fejlesztése Flash környezetben
Ódor József	Akadálymentes interaktív játék tervezése és programozása 3D virtuális környezetben (BSc)
Rimóczi András	Képernyő-felolvasó szoftver magyar verziójának elkészítése (BSc)
Szente Attila	3D virtuális környezet modellezése, adatbázis és statisztikai modul fejlesztése 3D játék engine-hez (BSc)
Tóth Balázs	Virtuális teszt-játék tervezése optimális segítség meghatározásához

**2007/2008: 9 MSc + 3 BSc = 12 hallgató témavezetése**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Albrecht Ádám	Többnyelvű internetes kereshető szakszótár készítése
Bálint Zoltán	Mobil telefonok menü-rendszerének vizsgálatához teszt szoftver készítése
Benkő Attila	Foto-realisztikus intelligens és érzelmekkel rendelkező ágensek fejlesztése
Dániel Csaba	Adatbázis és statisztikai modul fejlesztése 3D virtuális környezethez
Dávid Pál	WCAG irányelveinek vizsgálata grafikai szempontból.
Fábián Csongor	Az internetes felhasználói interfésztervezés speciális területe: standard kompatibilis, méretezhető ablakrendszer tervezése és megvalósítása (BSc)
Holló Krisztina	Az emberi felső végtag mozgásának imitációja 3D valós idejű szimulált környezetben
Horváth Milán	Interaktív teszt feladatok tervezése és programozása 3D virtuális környezetben (BSc)
Lückl Roland	Többnyelvű községi portáloldal fejlesztése és promóciós-CD kialakítása (BSc)
Nagy Gábor	SolidWorks program kibővítése támasztó erőrendszer kiszámítására és három-dimenziós megjelenítésére
Rigó Csaba	Tesztprogram készítése virtuális terek bejárásának vizsgálatára
Tóth Éva	Rajzfilmek színvilágának meghatározása (Jellegzetes testek esetén használt színek vizsgálata)

**2006/2007: 9 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Béni Tibor	Munkaidő-nyilvántartó rendszer impro beléptető rendszerhez
Gáspárné Markotán Gabriella	Sajátos nevelési igényű tanulók informatika oktatása
Horváth Tamás	Flash animáció és adatbázis-szerver közötti kommunikáció alkalmazása
Kamson Edit Moremi	Virtuális terápia szoba szereplőinek és objektumainak tervezése és készítése
Kaposi Balázs	Kistérségi portál készítése Webtartalom Hozzáférési Irányelvek (WCAG) alapján
Kovács Andrea	Speciális szükségletű felhasználók memória színeinek vizsgálatát támogató szoftver

Kovács Róbert	Felhasználói felület tervezése a VirusBuster Kft. VirusBuster Professional szoftveréhez
Szöllősi Tamás	Smith's Fotó Kft. webes felületének elkészítése, digitális fényképek feltöltésének és online megrendelésének lehetőségével
Völgyi István	Tanszéki kutatói adatbázis fejlesztése intranetre

**2005/2006: 12 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Balog Zoltán	Három-dimenziós grafikus jármű-modellezés valós idejű szimulált környezetben
Dobrai Tibor	Oktatási intézmény dinamikus portáljának tervezése és készítése
Károlyi Péter	Virtuális osztály szereplőinek és objektumainak tervezése és készítése
Magyar Viktor	Hallási megkülönböztető képesség - fejlesztő multimédiás szoftver tervezése és készítése
Nagy Viktória Piroska	Dinamikus felületű oktatási segédlet Kémia tantárgy tanításához (Az alumínium- és acélgéártás folyamata)
Páll Attila	Kognitív számítógépes terápia szoftver adatbázisának és főmenüjének elkészítése
Pulai Gábor	CGI készítése és élő felvételekre való kompozitálása HDRI segítségével
Szabó Julianna	Kognitív számítógépes terápia szoftver feladatainak elkészítése
Szalai Szabolcs	Speciális szükségletű felhasználók navigációjának vizsgálata Flash animációk segítségével
Széki Ákos	Emberi arckifejezések és érzelmek animálása virtuális környezetek számára
Tarjányi István	Speciális szükségletű felhasználók 3D világokban való mozgását és navigációját tesztelő program
Varga Viktória Diána	Kognitív számítógépes oktatószoftver PASCAL programozási nyelv tanításához

**2004/2005: 7 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Fapál Ferenc	Weblap tervezési kérdések vizsgálata a "Webtartalom Hozzáférhetőségi Irányelveinek" (WCAG 2.0) figyelembevételével
Földi Eszter	E-learning jegyzet készítése
Hajnal Zoltán	Virtuális otthon készítése stroke betegek rehabilitációjára
Karácsonyi Judit	Szerveroldali webes nyelvek összehasonlítása, BMRFK intranetes honlapjának tervezése és elkészítése
Molnár Gábor	Weblap tervezési kérdések vizsgálata látássérültek számára
Nemetz András	Weblap tervezési kérdések vizsgálata hallássérültek számára
Torma Szilvia	Új avatarok tervezése és készítése (3D szereplők készítése)

**2003/2004: 10 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Bacsa Erzsébet	Multimédiás interaktív rehabilitációs szoftver fejlesztése afáziás betegeknek
Bagyal István	Virtuális labirintusok tervezése és megvalósítása bal- és

	jobbkezesek vizsgálatára
Gergely Ákos	Számítógéppel segített térlátásfejlesztés (Anaglyph szemüveggel és virtuális valóság sisakkal)
Mátrai Rita	Többnyelvű bővíthető multimédiás interaktív szoftver fejlesztése diszlexiás gyermekek részére
Posztós Norbert	A Klausztofóbia és a Közlekedési fóbia kezelésére virtuális világok tervezése
Tóth Gábor	Az Acrophobia és a Metrofóbia kezelésére virtuális világok tervezése
Umenhoffer Tamás	Megjelenítő szoftver tervezése és megvalósítása virtuális világok teszteléséhez
Vadász Zoltán	Virtuális világok tervezése (Balkezes felhasználók tesztelésére)
Végh Veronika	Jellegzetes színek meghatározása grafikus képek alapján (Képregények színeinek elemzése kulturális különbségeket is figyelembe véve)
Virág Balázs	Videó filmek készítése a mezopos látás vizsgálatához

#### 2002/2003: 11 hallgató témavezetése (MSc)

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Fekete Anita	A Chemconsul Kft. PIKKOPEN nyílászáró üzem honlapjának tervezése és elkészítése
Gyurka Szabolcs	Képes szótár és mondat szerkesztő szoftver fejlesztése
Detki Károly	Multimédiás gyakorló képességfejlesztő szoftver készítése (Kisiskolás korú autista gyermekek részére)
Gergely Ákos	Számítógéppel segített térlátásfejlesztés - Anaglyph szemüveggel és virtuális valóság sisakkal
Kupeczik István	Kommunikációs eszköz kidolgozása intenzív osztályon fekvő betegek számára
Nusal András	Virtuális világ készítése a mezopos látás vizsgálatához
Oszvald Balázs	Virtuális valóság technikák alkalmazása a pszichológiában (Akrofóbia kezelése és megvalósítási lehetőségek Maya szoftver segítségével)
Pálos András	Videó digitalizáló munkaállomás megtervezése és üzembe helyezése
Romhányi András	BLISS alapú levelezés megvalósítása WAP-os felületen
Tilinger Ádám	Virtuális világok készítése sérült emberek rehabilitációjának segítésére (Bevásárlás szimulálása)
Toldi Zsolt	Számítógéppel segített térlátásfejlesztés

#### 2001/2002: 8 hallgató témavezetése (MSc)

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Ámánn Zoltán	Multimédiás tanítási segédeszköz készítése (Halmozottan fogyatékos mozgássérült gyermekek részére)
Frank Péter	Virtuális valóság a térlátás fejlesztésében
Laky Viktória	Virtuális valóság technikák alkalmazása a pszichológiában
Keczkó László	Interaktív tanítási segédlet készítése (Halmozottan fogyatékos mozgássérült gyermekek részére)



Koszyán Zsolt	Interaktív multimédiás szintani oktató program
Molnár Orsolya	Multimédia a siket gyerekek fejlesztésében
Szalmás Attila	BLISS e-mail megvalósítása (Kommunikációban sérültek számára)
Szendró Sándor	Multimédia program tompalátó gyerekeknek

**2000/2001: 5 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Beliczki Róbert	Számítógépes tipográfia az interneten
Csepregi Pál	A SINAL Hallgatói Rendszer a Faculdade SENAC de Ciencias Exatas e Tecnologia főiskolán
Hogyor András	Közoktatási Információs Rendszer statisztikai adatfeldolgozó rendszerének elkészítése (Szakértői Bizottságok számára)
Sándor Norbert	Mondatszerkesztő szoftver készítése (Kommunikációban sérültek számára)
Várady Géza	BLISS mondatszerkesztő szoftver készítése (Kommunikációban sérültek számára)

**1999/2000: 6 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Hidvéghy Zoltán	Robotika multimédiás környezetben Lingo programnyelv támogatásával
Hornig Balázs	Virtuális valóság a kommunikációban
Lang Zoltán	Multimédia a látásfejlesztésben (Látásfejlesztő multimédia program az óvodáskorú gyengén látó gyermekek korai fejlesztésében)
Simon Csaba	Magyar nyelvű platform független oktatói segédprogram a BLISS nyelvhez
Szűcs Attila	Multimédia a kommunikációban sérültek rehabilitációjára Multimédia oktatóprogram diszlexiás gyermekek fejlesztésére
Pap Zoltán	Magyar nyelvű oktatói segédprogram a BLISS nyelvhez a Windows operációs rendszerre

**1998/1999: 2 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Horváth Róbert	Multimédiás szemléltető anyagok szerepe az oktatásban (Csillagászat CD)
Pandur Péter	Multimédia alkalmazások tervezési és megvalósítási kérdései

**1997/1998: 2 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Nádasi Gábor	Online - fulltext könyvtárak és elektronikus publikáció
Mohacsek Ferenc	Függvények és transzformációik a középiskolai matematika tanításban

**1996/1997: 1 hallgató témavezetése (MSc)**

A dolgozat készítője	A dolgozat címe
Pap István Zsolt	Számítógéppel támogatott oktatás az általános iskolában (Geometria CD)

## **TDK**

**1995 és 2014 között: 88 hallgató 52 dolgozattal**

### **A 2014. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2014. nov. 19.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
III.	Séllei Ildikó	Algoritmus fejlesztése optimális helykihasználás eléréséhez Androidos készülékek összetett képernyős kezeléséhez	
D	Guzsvinecz Tibor	Mozgásfelismerő alkalmazás fejlesztése Shimmer szenzoros és Microsoft Kinect szenzoros vezérléssel	

### **A 2013. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2013. nov. 13.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
III.	Nyéki Ágnes	Rehabilitációs játék készítése stroke betegek számára	

### **A 2012. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2012. nov. 14.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
II.	Dömök Tamás, Szűcs Veronika Méreg Balázs Antal Péter László Erika	Platform-független keretrendszerbe foglalt rehabilitációs játékok tesztelése célcsoport specifikus szempontok alapján	-

### **A 2012. évi Kari Tudományos Diáknapp**

**Veszprém, 2012. május 4.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
----------	-----	-----	---------------

Különdíj	Dömök Tamás, Szűcs Veronika, László Erika	Platform-független keretrendszer tervezése rehabilitációs játékok vezérlésére	Nem javasolták
----------	----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------

TDK 2011. novemberében nem volt hallgatóm.

### **A 2010. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2010. nov. 10.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
D	Szabó Balázs	Sugárkövető renderelő megvalósítása és a renderelési folyamat felgyorsítása különböző módszerekkel	nem indult

### **A 2009. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2009. nov.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
III	Harmath Lajos István	Dinamikus számfelolvasó osztály Flash- ben	nem indult

### **A 2008. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2008. nov. 12.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
D	Horváth Milán	Mobiltelefonra fejlesztett segítő szoftver értelmileg sérült gyerekek számára	nem indult

### **A 2007. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 2007. nov. 14.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
III.	Benkő Attila	Beszélgető érzelmes ágensek fejlesztése	-
	Dániel Csaba Horváth Milán	Virtuális „ELA” ház tervezése	-

TDK 2006. novemberében nem volt hallgatóm.

## A 2005. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 2005. nov. 23.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
	Károlyi Péter	Virtuális osztály tervezése és készítése kisiskolásoknak	-
	Károlyi Péter	Virtuális valóság az oktatásban	
	Magyar Viktor	Vezeték nélküli nővér-beteg kommunikáció az intenzív osztályon	-
	Magyar Viktor	„Szemfüles” – Hallási megkülönböztető képesség fejlesztő multimédiás szoftver	-

## A 2004. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 2004. nov. 24.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
D	Hajnal Zoltán	Virtuális valóság tervezése afáziás betegek részére	2004 II. díj
III.	Torma Szilvia	Új avatarok (3D szereplők) tervezéséhez felmérés rajzfilmek és virtuális valóság játékok szereplőiről	-

## A 2003. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
II	Végh Veronika	Jellegzetes színek grafikus képekben	Nem indult
	Umenhoffer Tamás	Virtuális világok tervezése balkezes felhasználóknak	Nem indult
	Bacsa Erzsébet	rehabilitációs program afáziás betegek részére	Nem javsolták
D	Bagyal István	Virtuális labirintus készítése balkezes felhasználók vizsgálatára	Nem indult
III	Posztós Norbert Tóth Gábor	Virtuális világok készítése közlekedési fóbiák kezelésére	Nem indult
II	Mátrai Rita	Multimédiás készségfejlesztő program tervezése és megvalósítása	2004 III. díj

## A 2002. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 2002. nov. 27.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
III	Pálos András	Digitális videó feldolgozás	-
D	Nusal András Virág Balázs Erik	Virtuális valóság és alkalmazásai (A MAYA használata) >	-
D	Kupeczik István Gyukra Szabolcs	Kommunikációs eszközök kidolgozása "Kommunikátor" elnevezésű program leírása	<b>II</b> <b>2003</b>
	Detki Károly	Multimédiás oktatóprogram autista gyerekeknek	Továbbjutásra nem javasolták

## A 2002. évi Intézményközi Tudományos Diákköri Konferencia

Budapest, 2002. nov. 7.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
II	Páll Attila Szabó Júlianna	Development of a computer controlled cognitive diagnostics and rehabilitation method for stroke rehabilitation	-
Különdíj	Detki Károly	Multimédiás oktatóprogram autista gyerekeknek	Nem indul

## A 2001. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 2001. nov. 21.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
II	Páll Attila Szabó Júlianna Csuti Péter	Programozástechnikai eszközök fejlesztése rehabilitációs célokra	<b>I</b> <b>2003</b>
D	Tilinger Ádám Toldi Zsolt	Tér és mélyéslátás fejlesztése a virtuálisvalóság segítségével	<b>III</b> <b>2003</b>
	Szendrő Sándor Medzihradzky	Multimédiás program tompalátó gyerekeknek	Továbbjutásra nem javasolták

	Artúr		
	Nagyvárad Anett Rédei Eszter	Director használata gyakorlati példákkal Macromedia Director 7 (oktatási segédlet)	Továbbjutásra nem javasolták
II	Kosztján Zsolt	Interaktív multimédiás szintani oktató program	Nem indul
	Keczkó László	Interaktív tanítási segédlet halmozottan fogyatékos mozgássérült és diszlexiás gyermekek részére	Továbbjutásra nem javasolták
	Geiszt Zoltán Nemetz András Sik András	Már tudom mi a neve! Multimédiás oktatóprogram siket gyerekeknek	Továbbjutásra nem javasolták

## A 2000. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 2000. nov. 22.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
D	Kosztján Zsolt Hogyor András	Halmozottan fogyatékos mozgássérült gyermekek számára készült Memory játék számítógépes programja	<b>KÜLÖNDÍJ</b> <b>2001</b>
II	Páll Attila Szabó Júlianna Csuti Péter	Multimédiás képességfelmérő alkalmazás halmozottan fogyatékos mozgássérült gyermekek számára	<b>KÜLÖNDÍJ</b> <b>2001</b>
III	Várady Géza Sándor Norbert	Halmozottan fogyatékos mozgássérült gyermekek vizsgálatára készült RAVEN teszt számítógépes programja	<b>II</b> <b>2001</b>
	Fügedi Ágnes Bódis Ágnes	Internet szakkör tematikája és gyakorlati, pedagógiai tapasztalatai a 10 és 14 éves korosztályban	Továbbjutásra nem javasolták

## Az 1999. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 1999. nov. 26.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
II	Wiktorá Ramona	DrogKalauz Multimédiás oktatóanyag fiataloknak megelőzés céljából	<b>KÜLÖNDÍJ</b> <b>2001</b>

	Szalontai Gábor Beck András Simon		
III	Bokor Ferenc Horváth Ervin Szabó Zoltán	Állampolgári ismeretek és az Európai Unió Multimédiás Oktató CD	<b>KÜLÖNDÍJ</b>  <b>2001</b>
-	Hényel Daniella Kocsis Zoltán Nagy Bálint Varga István	Felmérés a számítógépes játékok fiatalokra gyakorolt hatásáról (avagy a Cyber nemzedék )	Továbbjutásra nem javasolták

### Az 1998. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 1998. nov. 25.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
III	Horváth Róbert	A multimédiás szemléltető anyagok szerepe az oktatásban	<b>I és KÜLÖNDÍJ</b>  <b>1999</b>
D	Kovács Péter Kun Krisztián Vill.m. hallgatók Varga Zoltán, V. inf.	Látássérült gyermekek látását fejlesztő multimédia program	Továbbjutásra nem javasolták, de  <b>Intézményközi</b>  <b>TDK II díj</b>  <b>1999. nov. 20.</b> <b>Bp így mehetett az OTDK-ra, ahol III 1999</b>
D	Késmárki Attila Kiss Ferenc  Pandúr Péter Heckenast Tamás	A Macromedia Director multimédia alkalmazás-fejlesztő környezet programozása LINGO nyelven	Továbbjutásra nem javasolták

### Az 1997. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia

Veszprém, 1997. nov. 23.

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
I	Mester László Szentmarjay Tibor Varga István	Magyar nyelvű BLISS program a kommunikációban hátrányos helyzetűek megsegítésére	<b>Intézményközi TDK I</b>  1999. nov.20. Bp
II	Borbély Ákos  Hanis Attila Hegedűs István Tenk Krisztián	Multimédiás animáció készítése  (A MACROMEDIA DIRECTOR 5.0 használatának alapjai)	-
III	Gyurka Szabolcs Bíró Ádám Kaposvári Zsuzsa	Veszprém város környezeti állapotát bemutató multimédia program	-

### **Az 1996. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 1996. nov. 29.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
II	Antoni Márton  Pénzes Gergely	Programozott világ	-
D	Fürstner Szabina  Herbély Attila  Biros Gábor	Hallássérült gyerekek beszédképességének fejlesztése	<b>II</b>  <b>1997</b>

### **Az 1995. évi Intézményi Tudományos Diákköri Konferencia**

**Veszprém, 1995. nov. 24.**

Helyezés	Név	Cím	OTDK helyezés
I	Frenyó Bence Székely Ferenc Wágner József  Vill.m. hallgatók	MAN oktatóprogram és keretrendszer	<b>III.</b>  <b>1997</b>
D	Rauscher Géza  Vill.m. hallgató	Geometriai Transzformációk - Számítógépes oktatóprogram	-



## Országos Ifjúsági Tudományos és Innovációs Verseny pályamunkái és eredményei

1995- 2009 között: 36 hallgató 14 pályamunkával

Név	Cím	helyezés
Sik Gergely	Mini Food Additive Database (MIFAD)	<b>III.</b> <b>2009</b>
Czank Nóra, Hajgató Ágnes	Hogyan lesznek akadálymentesek a WEB lapok?	Dicséret 2007
Sik Gergely	Milyen színeket használnak ma a virtuális játék készítőik, és valójában milyeneket lenne jó használni a virtuális világok tervezésénél?	<b>II.</b> <b>2006</b>  (Továbbjutott az INTEL ISEF versenyre Albequarkibe USA 2007, és 2. díjat nyert a kínai nemzetközi versenyen Kunmingban 2007)
Geiszt Zoltán Sik András Kukoda Péter	Már tudom mi a neve! Multimédiás oktatóprogram siket gyerekeknek	<b>III.</b> <b>2001</b>
Kovács Péter Kun Krisztián Bódis Ágnes	Látássérült gyermekek látását fejlesztő multimédia program	Kiemelt dicséret 1998
Mester László Szentmarjay Tibor Varga István	Magyar nyelvű BLISS program	<b>II.</b> <b>1997</b>  (Dicséretesen szerepelt az európai versenyen Milánóban)

Bíró Ádám Gyurka Szabolcs Kaposvári Zsuzsanna	Veszprém környezeti állapota	<b>I.</b>  <b>1997</b>  (Európai versenyre Lipcsébe továbbjutott)
Oszkó Tamás Szendrő Sándor Kanta Szabolcs	Környezetvédelmi oktatóprogram	Kiemelt dicséret  1996
Antoni Márton Szemerédi László Pénzes Gergely	Számolási nehézségekkel küzdő gyermekek képességfejlesztő programja	Kiemelt dicséret  1996
Szalontai Gábor Bokor Ferenc Horváth Ervin Tibor	Intramolekuláris dipoláris hatások modellezése számítások segítségével	Kiemelt dicséret  1996
Fürstner Szabina Herbély Attila Biros Gábor	Hallássérült gyerekek beszédképességének fejlesztése	<b>Művelődési és Közoktatási Minisztérium különdíja</b>  <b>1996</b>
Dobos Gyula Gyurik Pál Soós Gábor	Nyelvi fejlesztő rendszer a logopédiai gyakorlatban	Kiemelt dicséret  1995
Grebenár Róbert Késmárki Attila Szelei Gábor	Magasabbrendű gondolkodási funkciók fejlesztése az informatika segítségével	<b>III.</b>  <b>1995</b>
Frenyó Bence Székely Ferenc Wágner József	Az "Emberismeret" tantárgy tanításának lehetőségei értelmileg sérült gyermek számára	<b>III.</b>  <b>1995</b>