

	Program név	Leírás	Max. létszám	1. óra	2. óra	3. óra	4. óra	5. óra
GÉIK	A blokklánc. Barát vagy ellenség?	Egyre többet hallani a blokkláncról de mi is az és mire használható? Hol jelent már meg és hol használják a közeljövőben?	30 fő				12:30	
AVK	A Kémian túl - Avagy mitől nyerik a modern fémek anyagaink különleges tulajdonságait	A hallgatóság betekintést nyer a különleges tulajdonságú fémek világába egy színes és kísérletekkel tarkított előadás keretében. Bemutatjuk egy kis szeletét, hogy mivel foglalkozik egy anyagmérnök, hogy a kémian túl mi határozza meg a szilárd anyagok tulajdonságait és hogy hogyan lehet azokat módosítani. Emlékező fémek, marsjárók, szupravezetők, baktériumölő fémek és más izgalmas kutatások, amik az anyagmérnök BSc-n és a "koho" mémök MSc-n zajlanak.	30 fő	9:30	10:30			
GÉIK	A mobilis fényképezés titkai	Mi történik a kijelző mögötti boszorkány konyhában?	30 fő	9:30				
MFK	Alap a talaj!	Talaj nélkül nincs élet, de miből áll egy jó talaj? A résztvevők megismerkedhetnek a földrajz, biológia, kémia szerepéről a talaj kialakulásában, változásában.	20 fő	9:30	10:30		12:30	13:30
AVK	AnyagBAZÁRT Tudomány	Kísérletek tűzben és fagyban, hagyományos és különleges anyagokkal. Megmutatjuk az anyagok sokoldalúságát, alakíthatóságát és hogy mérnökként hogyan használhatjuk fel őket.	25 fő		10:30		12:30	
AVK	Anyagtudományi játszóház	Játék az anyagokkal, festés, mozaikozás és egyéb kreatív foglalkozások.	20 fő		10:30		12:30	
ÁJK	Botticellitől az AI-ig. A mesterséges intelligencia által generált szerzői jogi kihívások	Az előadás a szerzői jog alapjait és célját mutatja be, valamint azokat a legújabb problémákat, kérdéseket, amelyeket a mesterséges intelligencia művészeti tényerése okoz.	30 fő	9:30				
AVK	CsillagKapu (egyelőre Tibor nélkül)	Tedd próbára tudásodat az űrkutatásról és a legendás űrmissziókról! Játékunkban izgalmas kérdések várnak a holdrészállástól a Mars-küldetéséig, a világűr felfedezésének hőseitől a legújabb technológiáig. Fedezd fel, mennyit tudsz a kozmoszról, és közben szórakozva bővítheted ismereteidet az univerzum titkairól.	20 fő	9:30	10:30	11:30	12:30	
GÉIK	Dimenziók határán: Geometria feladványok virtuális és kiterjesztett valóságban	A program során a résztvevők különféle érdekes geometriai feladványokat oldhatnak meg virtuális és kiterjesztett valóságban.	15 fő	9:30	10:30	11:30	12:30	13:30
GÉIK	Érdekes gépelemek szerelési gyakorlata	Összetett gépelemek szerelése, az elemek kialakítása, gyártás és méretezés lehetőségei (1. Biztonsági tengelykapcsoló és szabadonfutó, indítómotor védelmére, 2. Ékszíjtárcsa szerelése, 3. Gómpcsapok és egyéb csőelzáró szerelvények, 4. Fogaskerékpárok különleges fogazatokkal.)	10 fő		10:30	11:30	12:30	13:30
MFK	Értékek az elektronikai hulladékokban	Egyre növekvő mennyiségű elektronikai eszközt használunk napi életünkben, melyek egyre nagyobb arányban akkumulátorral ellátottak. Az eszköz vagy az akkumulátor élettartama végén feldolgozandó, környezetvédelmi szempontok és a bennük rejlő értékes elemek kinyerése, visszaforgatása miatt (Körforgásos Gazdaság). Milyen értékek is találhatóak az eszközökben, miért vannak bennük, és hogyan nyerhetők ki?	20 fő	9:30	10:30			
GÉIK	Etorobotika	Milyen legyen az ember-gép kapcsolat? Hogyan viselkedjen egy „intelligens” szerszám. Emberszerű legyen, vagy hatékony? Találunk-e alkalmas példákat az állatvilágban? Az előadás célja az „Etorobotika”, az etológiai indíttatású ember-gép kapcsolat ötletének rövid bemutatása. Az ember-állat kapcsolat viselkedésminták lényegesen egyszerűbben modellezhetők az emberek egymás közötti kapcsolatainál. Kifejező képességük korlátos, viszont létező élethelyzetekre adhatnak hatékony megoldást. Példaként a kutya ember iránti kötődésének egy lehetséges, Fuzzy szabály alapú megvalósítása kerül bemutatásra. legyen, vagy hatékony? Találunk-e alkalmas példákat az állatvilágban? Az előadás célja az „Etorobotika”, az etológiai indíttatású ember-gép kapcsolat ötletének rövid bemutatása. Az ember-állat kapcsolat viselkedésminták lényegesen egyszerűbben modellezhetők az emberek egymás közötti kapcsolatainál. Kifejező képességük korlátos, viszont létező élethelyzetekre adhatnak hatékony megoldást. Példaként a kutya ember iránti kötődésének egy lehetséges, Fuzzy szabály alapú megvalósítása kerül bemutatásra.	15 fő	9:30	10:30	11:30		

Kar	Program név	Leírás	Max. létszám	1. óra	2. óra	3. óra	4. óra	5. óra
ETK	Füldvőrosok titkai – indulj felfedezőútra! (GeoGuessr)	A GeoGuessr egy böngészőalapú földrajzi játék, amelyben a játékosoknak a Google Utcakép képei alapján kell kitalálniuk a magyarországi, egészségülturizmussal kapcsolatos helyszíneket, miközben több fordulón keresztül egymással versenyeznek, és egyre nehezebb feladványokat kapnak.	20 fő	9:30				
GÉIK	Ha kell egy kis energia!	Hogyan lehet egy épületben energiát megtakarítani.	25 fő	9:30				
GTK	Illatmarketing	Illat- és fűszerfelismerés	15 fő		10:30	11:30		
GÉIK	Itt az idő!	A bemutató célja az, hogy felhívja a figyelmet a hatékony ütemezés előnyeire. Az érdeklődők bepillanthatnak a mesterséges intelligencia alapú keresőalgoritmusok működésébe ütemezési feladatok megoldásán keresztül.	25 fő	9:30	10:30	11:30		
GÉIK	Játékos gépi tanulás	A Flappy Birds számítógépes játék kódjának elemzésén keresztül mutatjuk be a gépi tanulási folyamat menetét. A megerősítéssel tanulás (Reinforcement Learning) egy speciális gépi tanulási feladattípus. Az ágens a környezete által adott visszajelzések (megerősítések) alapján igyekszik megtalálni egy adott (előtte sosem "látott") problémára a megoldást. Elemi döntések sorozatát hozza meg arra törekedve, hogy jutalmait (megerősítéseit) maximalizálja. A cél tehát egy ismeretlen problémára egy lehetséges megoldás keresése, csupán a környezet visszajelzései (megerősítési információi) alapján.	15 fő		10:30	11:30		
MFK	Közetek radioaktivitása	Mennyire sugároznak az egyes közetek? Tudj meg többet a radoaktivitásról, gyere és mérd a természetes gamma-sugárzást az egyetemi park közein!	15 fő			11:30	12:30	13:30
GTK	LICITeszt	Hogyan vezess és gazdálkodj az erőforrásaiddal ez a fontos manapság. Játkos formában megtanulhatják a fiatalok a való élet nehézségeit, döntés fontosságát.	25 fő			11:30	12:30	
ÁJK	Másolások a divat világában, avagy a leghíresebb divatházak tárgyalótermi összecsapásai	Ha valaki először meghallja a "jog" szót, csak száraz jogszabályok jutnak az eszébe. Ezzel szemben a Prada, a Chanel, az Yves Saint Laurent nevek már egészen más reakciót váltanak ki az emberekből. De mi történik akkor, ha a divat világot és az "unalmas" jogszabályokat összekapcsoljuk és olyan kérdéseket kezdünk boncolgatni, hogy miért kifogásolta Louis Vuitton a Másnaposok 2. egyik jelenetét? Sikertől-e Christian Louboutin-nak megvédeni a piros cipőtalpait? Mivel zárult a Gucci és a Guess 9 éven át tartó pereskedése?...	30 fő	9:30				
GTK	Mentsd meg a bolygót, hogy ne legyünk FÖLDÖN kívüliek!	Interaktív, izgalmas kvíz kicsiknek és nagyoknak, melynek célja a szemléletformálás a játék élményén keresztül.	25 fő	9:30				
GÉIK	Mesterséges Intelligencia és Róváírás	Interaktív előadás és párbaj a mesterséges intelligencia és a róváírást gyakorló kutatók között.	35 fő		10:30	11:30		
AVK	Mikroszkópos laborbemutató - láss eXtra nagyban	Vannak olyan részletek a körülöttünk lévő anyagokban, amelyeket fénymikroszkópokkal (~ max 1000x-es nagyítás) nem láthatunk. Ekkor pásztázó elektronmikroszkópot használunk (akár több tízezerszeres nagyítással), ami elektronok segítségével teszi láthatóvá anyagok felszínét, sőt akár az összetételük is meghatározható!	10 fő	9:30		11:30		13:30
ÁJK	Mintatárgyalás	Bűnös vagy ártatlan? Interaktív bírósági mintatárgyalás. Egy megtörtént büntetőjogi jogeset feldolgozásában, kipróbálhatják magukat védőként, ügyészként, vagy átélik, hogy milyen érzés a vádlottak padján állni	30 fő				12:30	13:30
AVK	Mit bírnak a hétköznapi anyagok?	A bemutató során szakítóvizsgálat segítségével fogjuk tesztelni azoknak az anyagoknak a teherbírását, amelyekkel a mindennapjaink során gyakran találkozhatunk. A résztvevők megtekinthetik a tesztek megkezdése előtt, hogy szerintük mennyit bír el az adott anyag. A legjobban tippelő a tesztek végén jutalmat kap.	10 fő	9:30	10:30			

Kar	Program név	Leírás	Max. létszám	1. óra	2. óra	3. óra	4. óra	5. óra
BHKO	MyOrientify Pályaválasztási előadás és teszt	Pályaválasztás előtt állsz és szeretnéd a számodra legjobb döntést hozni? A MyOrientify egy karriertanácsadó platform, ahol megtalálhatod a hozzád leginkább passzoló karriert. A bemutató során regisztrálhatsz a platformra, kiöltheted a karrieresztet, és választ kaphatsz a továbbtanulással, karriercélokka kapcsolatos kérdéseidre.	30 fő	9:30	10:30	11:30	12:30	13:30
MFK	Ne lépj olajra!	Gyere és ismerkedj meg korunk legfontosabb fosszilis energiahordozóival, a kőolajjal és a földgázzal! Megnézheted, milyen fontos állomások érintésével és mely eszközök segítségével jutnak el a Föld mélyétől az otthonunkig. A virtuális valóság alkalmazásával saját bőrödon tapasztalhatod meg mindezt!	15 fő	9:30	10:30			
ÁJK	Posztok, lájkok és megosztások – az influenzerek titkos jogi világa	Az előadás betekintést nyújt abba, hogy milyen szabályok vonatkoznak az influenzerek tevékenységére. Rámutatunk, hogy a közösségi médiában történő jelenté jogi felelősséggel is jár, mit jelent például, ha valaki jogsértő tartalmat tesz közzé, hogyan kell jelölni a reklámokat, és miért fontos a személyiségi jogok tisztelete. A beszélgetés során egyszerű példákon keresztül vizsgáljuk meg, hogyan védi a polgári jog az embereket a közösségi médiában, és hogy az influenzerek világa miért nem teljesen szabályok nélküli.	30 fő		10:30	11:30		
AVK	Régészeti leletek és saját ékszerek összetételvizsgálata	Az érdeklődők közérthetően megismerhetik a hordozható röntgenfluoreszcens elemző (ED-XRF) működési elvét és használatát, amellyel középkori régészeti fémleletek, illetve kívánságra saját fémtárgyak, ékszerek kémiai összetételét is meghatározhatjuk pár perc alatt.	10 fő	9:30	10:30	11:30		
GTK	Színmarketing	Színek, mint stratégiai tényezők a márkák esetében	15 fő	9:30				
MFK	Talajvíz, a láthatatlan vízkincs	A talajvíz a hidrológia körforgás egyik elég elzárt része, ami jelentős szerepet tölt be a vízellátásban. Hogy kerül oda, mik a jellemzői, ezeket és egyéb kérdéseket járunk körbe a tanszék mérőállomásán, ahol helyben tudunk bemutatni egy ilyen felszín alatti vízrendszert.	10 fő	9:30	10:30	11:30	12:30	13:30
MFK	Tanbánya bemutató	Gyere velünk a bánya mélyére! A tanbányában egykori bányákból származó eszközök segítségével mutatjuk be a bányászathoz kötődő kitermelési technológiákat valóságghú környezetben.	20 fő		10:30	11:30	12:30	13:30
ETK	Tart, mozgat, mesél – A mozgásrendszer titkai	A program során egy mozgásszervi anatómia gyakorlatba pillanthatnak be az érdeklődők. Interaktív program keretében tanulmányozhatják a mozgásrendszer elemeit az első évfolyamos gyógytornász hallgatók mellett.	8 fő		10:30			
GÉIK	TikTok illúziók világa #TikTok #CapCut #VisualEffects	Tuti nap mint nap találkozol Te is olyan TikTok videóval, amelyben mobiltelefonból csorog le a bögrébe a kávé, kukoricát pattogtatnak az esti filmezéshez, kézzel szabályozzák az esti telihold fényének intenzitását, vagy egy teáscsészébe ugorva vesznek forró fürdőt egy téli estén. Ha Te is szeretnél ilyen mágikusnak tűnő, illúziószerű trendi videókat készíteni, érdekelnek a megvalósítás technikai részletei, akkor hozd magaddal a mobiltelefonodat és alkossunk közösen valami újat a vizuális effektek világában.	20 fő	9:30	10:30	11:30		
ETK	Tudod, mi a különbség a rékli és a body között? Volt már lehetőség csecsemőt pelenkázni? Szerinted mit kell összekészíteni egy baba fürdetéséhez?	Csecsemőgondozási, ápolási ismeretekről rövid bemutatás.	15 fő			11:30		
GTK	Világ kvíz	A világ országaival kapcsolatos játékos vetélkedő	15 fő		10:30	11:30		
AVK	Virtuális öntvénygyártás - öntészeti szimuláció	Problémától a megoldásig számítógépes szimuláció segítségével valós esetek alapján interaktívan.	13 fő		10:30	11:30	12:30	