



ÉVES JELENTÉS

A

DIGITÁLIS TUDÁSKÖZPONT VESZPRÉM

2025 ÉVI TEVÉKENYSÉGEIRŐL

Veszprém, 2026. január 9.

1. Vezetői összefoglaló

A veszprémi Digitális Tudásközpont (DTK) 2025-ös éve a módszertani megújulás és a márkaépítés mérföldköve volt. Az intézmény szakmai munkája a **CODE CREATOR** ernyőmárka alatt teljesedett ki, szoros egységben a CODE Digitális Élményközpont stratégiai céljaival. Az év során sikerült kiterjesztenünk képzési palettánkat az óvodás korosztálytól egészen a vállalati mentorprogramokig, miközben Veszprém városát a hazai digitális készségfejlesztés egyik meghatározó központjává tettük.

2. Látogatói adatok és statisztikai összesítés

Az intézmény a 2025-ös naptári évben megfelelő kihasználtság mellett üzemelt, az iskolai csoportok fogadása mellett a délutáni időszakban a tehetséggondozás dominált robotika szakkörök formájában. A nyári időszakban pedig 5 táborturnus került megtartásra.

2.1. Foglalkozások és résztvevők száma havi bontásban

Hónap	Megtartott foglalkozások száma	Résztvevők száma (fő)	Szakköri létszám (fő)
Január	11	225	24
Február	18	327	32
Március	20	385	32
Április	25	529	24
Május	16	337	32
Június	22	468	32
	Tábor (1 turnus)	6	-
Július	Táborok (3 turnus)	48	-
Augusztus	Tábor (1 turnus)	16	-
Szeptember	8	160	-
Október	10	229	21
November	10	226	44
December	7	167	39
ÖSSZESEN	147	3445	Átlag: 31 fő/hó

3. Tehetséggondozás és nyári táborok

3.1. CODE CREATOR Szakkörök

A tehetséggondozás területén a legjelentősebb előrelépést a **CODE CREATOR** márka bevezetése jelentette. A szakköri munka két fő pillérre épült:

1. **Versenynyelkészítés:** A World Robot Olympiad (WRO) regionális döntőjének szervezése mellett csapataink a nemzeti döntőben **országos 5. helyezést** értek el.
2. **Vállalati mentorprogram:** Az őszi félévtől a szakköri alkalmakat szakmai mentorok képzésével és bevonásával színesítettük, közvetlen hidat képezve a diákok és a munkaerőpiac között az Aumovio közreműködésével.

3.2. Nyári tábori tevékenység

A nyári szünetben 5 turnusban valósítottunk meg élményalapú kompetenciafejlesztést összesen **70 gyermek** bevonásával.

- **Tematikák:** *Kalandozások a robotika világában* (alsó tagozat), *A jövő városa* (felső tagozat – 3D tervezés és fenntarthatóság), *Szuperhős-alkotó* (kreatív technológia).
- **Eredményesség:** Minden turnusunk betelt, a júliusi időszakban túljelentkezés miatt várólistát kellett alkalmaznunk.

4. Infrastruktúra és stratégiai fejlesztések

4.1. Névváltoztatás és brandváltás

Az év során az intézmény szakmai arculata átalakult: a korábbi Digitális Tudásközpont elnevezést a **CODE CREATOR** váltotta fel. Ez a változtatás szervesen kapcsolódik a **CODE Digitális Élményközpont**hoz, lehetővé téve a városi digitális szolgáltatások egységes és felismerhető kommunikációját.

4.2. Új eszközök beszerzése és módszertani bővítés

A technológiai relevanciánk megőrzése érdekében jelentős eszközfejlesztést hajtottunk végre:

- **Óvodai korcsoport:** Bevezettük a **képernyőmentes programozást** támogató eszközöket. Az új **padlórobotok** (BeeBot, Matatalab) beszerzésével már az 5-6 éves korosztály számára is elérhetővé vált az algoritmikus gondolkodás alapozása.
 - **Felső tagozat és középiskola:** Erősítettük a gyártástechnológiai vonalat: új **3D nyomtatókkal**, asztali **CNC maróval** és nagy teljesítményű **humanoid/ipari robotokkal** bővült az eszközpark, amelyek a szakköri és versenynyelkészítő munkát támogatják.
 - **Mesterséges intelligencia oktatás bevezetése:** általános iskola felső tagozatától gimnáziumi korcsoportokon át a pedagógusok képzéséig dolgoztunk ki olyan oktatási tartalmakat, amelyek a tudatos, etikus és biztonságos AI használat alapjait teremtik meg – ez a ma az egyik legfontosabb oktatási irány
-

5. Partnerségek és szakmai események

5.1. NextGen – Urbact Projekt

A nemzetközi **NextGen** projekt keretében a Tudásközpont dolgozta ki és tesztelte a veszprémi ifjúsági platform digitális moduljait a célcsoportok bevonásával. A projekt decemberi záróeseményén (NextStep) Fekete Ákos vezető oktató mutatta be az eredményeket, amelyek a fiatalok bevonásának jó példájaként szolgálnak nemzetközi szinten is.

5.2. Aumovio együttműködés

A helyi gazdasági szereplővel (Aumovio – régebben Continental) közösen szervezett **Tech Days** és családi napok során több száz érdeklődőt értünk el. A partnerség keretében elindított mentorprogramunk biztosítja, hogy a Tudásközpontban zajló oktatás naprakész, iparági igényekre reflektáló maradjon. Ez a program pilotként szolgál később több vállalat bevonásához az oktatási tevékenységünkbe.

5.3. Konferenciák és disszemináció

- **Alfáktól Omegáig (Balatonfüred):** Szakmai bemutatók és módszertani előadások a digitális jóllétről.
- **I. Óvodapedagógus Szakmai Nap (Pannon Egyetem):** A veszprémi jó gyakorlatok bemutatása a kora gyermekkori informatikai nevelés területén.
- **NextGen Projekt zárókonferencia (Veszprémi Érseki Főiskola)**

6. Összegzés és jövőkép

A 2025-ös évben a CODE CREATOR néven megújult Tudásközpont bebizonyította, hogy Veszprém városának pótolhatatlan innovációs bázisa. A közel **3500 résztvevő**, a sikeres nemzetközi projektek és a legmodernebb eszközpark (CNC, 3D nyomtatás, padlórobotika) beszerzése garanciát jelent arra, hogy diákjaink a jövő technológiáival felvértezve lépjenek a munkaerőpiacra. A 2026-os év célkitűzése a vállalati mentorprogram országos szintű kiterjesztése és az óvodai foglalkozások rendszerszintű integrálása.

Veszprém, 2026.01.09.

X 

Fekete Ákos
vezető oktató