



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
INFORMATIKAI KAR
HALLGATÓI ÖNKORMÁNYZAT
ELNÖK

INFORMATIKAI KAR 2026-OS GÓLYATÁBOR MÁSODIK KÖRÖS SZERVEZŐI PÁLYÁZAT

Az ELTE IK HÖK pályázatot ír ki az Informatikai Kar 2026-os Gólyatábor szervezőinek toborzása céljából.

A tábor időtartama: 2026. szeptember 1-6

Helyszín: Fonyódliget

PÁLYÁZHAT

Az ELTE Informatikai Karán szakot felvett hallgató.

PÁLYÁZHATÓ POZÍCIÓK ÉS LEÍRÁSAIK

Programfelelős

Showhajtás:

A Showhajtás a Gólyatábor első főprogramja, amely azt a célt szolgálja, hogy a házak összeszokjanak, és bemutatkozzanak a tábor többi résztvevőjének.

Craft:

A Craft a Gólyatábor meghatározó főprogramja, melyben a csapatok egy egyedi játékhoz gyűjtenek kártyákat és fejlesztik azokat, hogy végül egymás ellen megmérkőzzenek.

Nagyotmenés:

A Nagyotmenés a Gólyatábor sötétedés után megrendezésre kerülő állomásos csapatversenye.

Casino:

A Casino a Gólyatábor kreatív szerencsejáték jellegű kikapcsolódó programja. Alapvető része a szervezett „káosz” melynek keretein belül apró küldetésekkel tudják gyarapítani a résztvevők a vagyont.





EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
INFORMATIKAI KAR
HALLGATÓI ÖNKORMÁNYZAT
ELNÖK

Bazár:

A Bazár a Gólyatábor utolsó főprogramja, ahol a gólyák patrónusaik nélkül bizonyítják rátermettségüket egy tőzsdeszimulációs csapatversenyen belül.

META:

A META naponta többször megrendezésre kerülő rövid stratégiai program.

Programfelelős asszisztens

A programfelelős asszisztens feladata segíteni a programfelelősök munkáját. A programokhoz szükséges erőforrások mozgatásában, a programok és az állomások tesztelésében segítenek.

Patrónus

A Patrónus feladata, hogy segíti a Főpatrónus munkáját, foglalkozik az adott házba osztott gólyákkal, segíti, lelkesíti őket, kíséri és motiválja őket a főprogramokon. A tábor folyamán az idejét a gólyáival tölti a programokon felül is.

Ügyeletes és logisztikai csoport tag

Feladatuk, hogy - beosztás szerint - közel 0-24 órás ügyeletet és segítséget biztosítsanak a Gólyatábor időtartama alatt, emellett pakolnak a tábor területén és kielégítik a programok eszközigényeit. Az állomásos főprogramokon egyedül vagy kisebb csoportokban állomást tartanak a gólyáknak.

Ordibátor

Feltétel: legyél hangos

Az Ordibátor feladata a Gólyatábor teljes időtartama alatt a gólyák tájékoztatása az aktuális programokról, illetve minden olyan egyéb információról, amit az erre jogosult szervezők közvetíteni szeretnének. Ezen kívül fontos, hogy a táborgyűléseken jól ki tudja tölteni az üres időt és tudja szórakoztatni a gólyákat.

Fotós/videós

Feltétel: **saját** kamera, illetve **külön** fotós és videós portfólió megadása a jelentkezésnél. A fotós/videós feladata fényképek, videók készítése a résztvevőkről a Gólyatábor összes főprogramja és az esti bulik alatt. Továbbá részt vállal a Gólyatábor promóciós videójának előkészületeiben, vágásában, valamint a Gólyatábort követően a fényképek feldolgozásában, válogatásában.





EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
INFORMATIKAI KAR
HALLGATÓI ÖNKORMÁNYZAT
ELNÖK

Tematika- és díszletfelelős

A tematika- és díszletfelelős feladata a Gólyatábor előtt megszervezni a közös a jelmez- és díszletkészítést, segíteni az ezekhez szükséges alapanyagok beszerzésében, illetve segíteni a programfelelősöket és állomásokat a tematikába illesztésben. Felel azért, hogy a gólyák érkezésére az egész tábor a tematikának megfelelően fel legyen díszítve.

PÁLYÁZÁS MENETE

Pályázatodat az alábbi Microsoft Form kitöltésével adhatod le:
[IK Gólyatábor 2026 szervezői jelentkezés 2. kör](#)

A PÁLYÁZAT LEADÁSI HATÁRIDEJE:

2026. április 2. 23:59

Budapest, 2026. március 19.

