

NYEREMÉNYJÁTÉK RÉSZVÉTELI- ÉS JÁTÉKSZABÁLYZATA

CUBIX DATA CHALLENGE 2026 – „AI-VÍZIÓS DALFESZTIVÁL”

1. A JÁTÉK SZERVEZŐJE

A nyereményjáték szervezője: **Webuni Kft.** (székhely: 6000 Kecskemét, Magyar u. 2., adószám: 25081512-2-03, cégjegyzékszám: Cg.03-09-132232, továbbiakban: "Szervező").

2. A JÁTÉK IDŐTARTAMA

- **A játék kezdete:** 2026. május 18. 18:00
- **A megoldások feltöltésének határideje:** 2026. június 7. 23:59
- **A közönségsvavazás (social media engagement) zárása:** 2026. június 8. 12:00
- **Eredményhirdetés és díjátadó:** 2026. június 8. 18:00 (élő online esemény keretében)

3. RÉSZVÉTELI FELTÉTELEK

A játékban részt vehet minden 18. életévét betöltött természetes személy, aki Magyarországon tartózkodási- vagy lakóhellyel rendelkezik (a továbbiakban: Játékos). A Szervező alkalmazottai és azok hozzátartozói a játékból ki vannak zárva. A részvétel feltétele a regisztráció a kihívás platformján **2026. május 18-ig**. A Játékban való részvétel a jelen Szabályzat automatikus elfogadását jelenti.

4. A KIHÍVÁS TELJESÍTÉSE ÉS AZ ELVÁRT OUTPUT (BEADANDÓ)

A sorsoláson való részvétel és a díjazás feltétele a szakmai feladat maradéktalan teljesítése és a megadott PPT template szerinti feltöltése a platformra a megadott határidőig. A feltöltendő egyszétes PPT fájlak az alábbiakat kell tartalmaznia:

1. **Adatvezérelt konklúziók:** Az SQL és JASP elemzések alapján megfogalmazott 2-3 mondatos összefoglaló a résztvevő saját elemzéseinek eredményeiről.
2. **Power BI Dashboard:** A Spotify adatok alapján készített interaktív riport képfájlla.
3. **AI-generált tartalom:** Az elemzésre alapozott dalszöveg, dal és albumborító. (A dalnak és a borítónak egybefűzve, hallható/látható formátumban vagy linkként kell szerepelnie).

5. NYEREMÉNYEK ÉS KATEGÓRIÁK

Egy Játékos maximum egy kategóriában nyerhet. A nyeremények pénzre nem válthatók és nem átruházhatók.

- **Fődíj (Részvételi sorsolás):** A kihívást teljesítők között kisorsolunk egy **500.000 Ft értékű képzési csomagot**, amely a Cubix Institute of Technology [Data](#) és [AI](#) kategóriáinak bármely képzésére beváltható.
- **Aranylemez Közönségdíj (LinkedIn):** A legmagasabb LinkedIn engagement pontszám alapján. Nyeremény: **1 szabadon választott képzés** ([Data/AI](#) kategória).
- **Platinalemez Közönségdíj (Omni-channel):** A több platformon összesített legmagasabb pontszám alapján. Nyeremény: **2 szabadon választott képzés** ([Data/AI](#) kategória).

6. A KÖZÖNSÉGSZAVAZÁS MENETE ÉS PONTOZÁSA

A közönségszavazásban való részvételhez a Játékosnak publikus posztot kell közzétennie az általa készített AI-slágerről és borítóról.

6.1. Kötelező formai elemek:

- **#CubixDataKihívás2026** hashtag használata.
- A **Cubix Institute of Technology** oldalának megjelölése (taggelése).
- A posztnak tartalmaznia kell a hanganyagot (pl. borítókép alá vágott zene) és a pályamunka rövid leírását, népszerűsítését.

6.2. Kategóriánkénti részvétel:

- **Aranylemez (LinkedIn):** A Játékos LinkedIn profilján közzétett bejegyzés.
- **Platinalemez (Omni-channel):** Megosztás több platformon (TikTok, Facebook, Instagram, YouTube). A Játékos köteles a posztok linkjeit a Szervező által biztosított **online űrlapon (Form)** beküldeni 2026. június 8. 12:00-ig.

6.3. Pontozási rendszer (Súlyozás):

A helyezések eldöntéséhez az alábbi egységesített pontrendszert alkalmazzuk:

Interakció típusa	LinkedIn / FB / IG	TikTok	YouTube
Reakció (Like/Szív)	1 pont	1 pont	1 pont

Komment	2 pont	2 pont	2 pont
Megosztás / Mentés	3 pont	2 pont	-
Megtekintés (View)	-	0,01 pont	0,05 pont

7. SORSOLÁS ÉS A NYERTESEK ÉRTESÍTÉSE

A sorsolás és az eredményhirdetés **2026. június 8-án 18:00-tól** történik az élő záró alkalmon. A nyerteseket e-mailben is értesítjük. Ha a nyertes 48 órán belül nem jelentkezik, a Szervező pótnyertest hirdethet.

A nyertes nem jogosult a nyereményre, ha:

- Nem múlt el 18 éves.
- 48 órán belül nem válaszol a megkeresésre.
- Bizonyíthatóan hamis regisztrációval vagy etikátlan módszerekkel (pl. lájkvásárlás, botok) manipulálta az eredményt.

8. ADATKEZELÉS

A Játékos hozzájárul, hogy a Szervező a nevét és a beküldött munkáit (dashboard, AI-sláger, borító) marketing célokra a saját felületein (pl. LinkedIn, weboldal) közzétegye. Az adatkezelés a Webuni Kft. hatályos adatvédelmi tájékoztatója alapján történik. A játékot a LinkedIn nem szponzorálja.

9. FELELŐSSÉG KIZÁRÁSA ÉS EGYÉB FELTÉTELEK

A Szervező fenntartja a jogot a szabályzat módosítására vagy a játék megszüntetésére előre nem látható körülmények esetén. Csak közérkölcstől nem sértő tartalom vehet részt a versenyben. A Szervező nem vállal felelősséget technikai hibákból vagy hálózati problémákból eredő kellemetlenségekért.

Budapest, 2026. 04. 22.

Szervező: Webuni Kft.