

Yapay Zeka ve
Teknoloji Akademisi

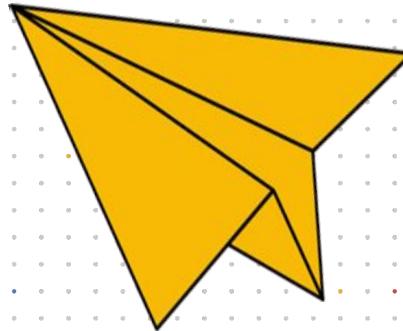
 GİRİŞİMCİLİK
VAKFI

 T3
Girişim
Merkezi

Datathon & Hackathon & Game Jam

İçindekiler

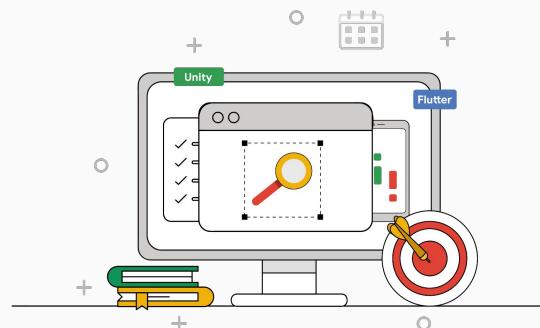
- 01** Jam Nedir?
- 02** Jam Süreçleri
- 03** Değerlendirme Süreci
- 04** Hackathon
- 05** Game Jam
- 06** Datathon
- 07** Soru & Cevap



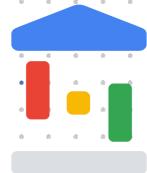
1. Jam Nedir?

Hackathon & Datathon & Game Jam

Yapay Zeka ve Teknoloji Akademisi’nde almış olduğunuz tüm teknik eğitimlerin ilk çıktılarını görebileceğimiz bu etkinlikte dahil olduğunuz takımınızla birlikte kısa süre içerisinde ürün geliştirmeye çalışacaksınız. Burada amacımız eksikliklerinizi görmenizi sağlamak ve Bootcamp'e gidiş sürecinizde deneyim kazanmanızı katkıda bulunmak.



2. Jam Süreçleri



Ekiplerin Belirlenmesi ve Brief

1. Ekipleriniz 5'er kişilik gruplar halinde Data - AI - Game seçiminize göre rastgele belirlendi.*
2. Değerlendirme kriterleri ve tüm gruplar için gerekli brief'ler sizlerle Jam oryantasyonunda paylaşılacaktır.
3. Brifleri almanız ve kendi içinde görev dağılımınızı yapmanızın ardından geliştireceğiniz ürüne karar vereceksiniz.



*Takımların Akademi ekibi tarafından oluşturulmasından sonra takım değiştirme hakkınız bulunmuyor. Ayrılanlar veya ulaşamadıklarınız olursa kalan kişilerle devam etmelisiniz.

Hackathon & Datathon & Game Jam Takvimi

14 Nisan



26 Nisan

Son Teslim Tarihi

5 Mayıs 23:59 Game
6 Mayıs 23:59 Hackathon
8 Mayıs 23:59 Datathon

2-7 Mayıs

Final Değerlendirme

8 - 13 Mayıs

Ön Değerlendirme

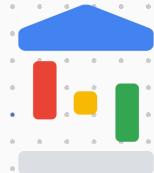
13 - 16 Mayıs

Jam
Kapanış Buluşması

16 Mayıs
Saat: 20.00

3. Değerlendirme Süreci

Teslim Edilecek Ürünler

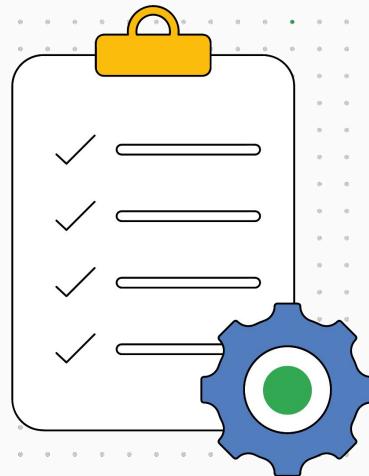


Datathon: 8 Mayıs 23.59 tarihine kadar Kaggle submission'ı yapılması yeterli olacaktır. 9 Mayıs tarihinde ilk 10 belli olduğunda ilk 10 takımdan çalışma dosyaları (notebook vb.) istenecektir.

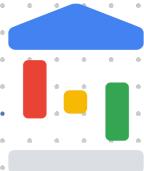
Hackathon & Game Jam: **5 ve 6 Mayıs** tarihlerinde olacak şekilde oyununuzun ya da uygulamanızın 1 dakikalık videosu YouTube'a yüklemeli ve sizinle Slack'ten paylaşılacak ürün teslim formunda belirtilmelidir.

Aynı zamanda videonun yanında yaptığınız projenin kodlarını GitHub'a yüklemeli ve GitHub linkini de yine aynı form ile paylaşmalısınız.

GitHub repository'lerinin public olması tavsiye edilmektedir. Ek sorunuz olursa Academy Club ekibi asistanlarına ulaşınız, isimleri sonraki slaytta yer alıyor.



Değerlendirme

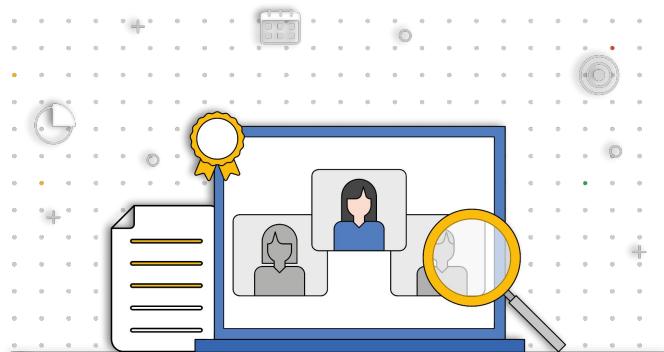


- Takımlar tarafından verilen tüm videolar belirlenen kriterler dikkate alınarak puanlanır ve finalistler belirlenir.
- Finale kalan tüm ürünler kurallara uygun bir şekilde geliştirildi mi diye kontrol edilir. GitHub linkleri ve assetleri incelenir.
- Finalist takımlar kurallar ve kriterler ölçüsünde değerlendirildikten sonra

EN İYİ İLK 3 OYUN

EN İYİ İLK 3 DATA

EN İYİ İLK 3 UYGULAMA takımı belirlenir.



Değerlendirme Jürileri

Ön Değerlendirme Jürisi:

Academy Club & GİRVAK Ekipleri

Final Jürisi:

Ahmet Emre Aladağ

Head of AI at Konduktō

Ayşe İnal -> Waiting confirmation

Co-Founder & CEO at Revel Games

Simay Dinç -> Waiting confirmation

OyunDer

Kaan Can Yılmaz

AI Developer & Instructor

Tolgay Hıckırın

Unity Instructor

Atıl Samancıoğlu

Developer & Instructor

Academy Club Ekibi

*Slack'ten Destek Alabileceğiniz
Asistanlar*

Hikmet Topak

Meral Karakoyun

Nisa Yıldırım

Pınar Paralı

4. Hackathon

Hackathon Kuralları

- Ürün geliştirmede herhangi bir yapay zeka modeli kullanılabilir. Büyük dil modelleri, hugging face'den alınan modeller, kendi geliştirdiğiniz modeller vb. hepsi uygundur. Büyük dil modellerinde Gemini kullanılması önerilmektedir.
- Son ürün olarak ortaya yapay zeka içerikli web, mobil, masaüstü ürünlerin ortaya çıkması beklenmektedir.
- İlgili ürünün geliştirilmesi için herhangi bir programlama dili, framework, teknoloji kısıtlaması bulunmamaktadır. Eğer bu konularda destek almak isterseniz akademide öğretilen FastAPI & Python ile Web ürünleri eğitimine göz atmanız önerilir.
- Ürün geliştirme sürecinde adil olması açısından ücretli yazılım araçlarından veya tekniklerden kaçınılmalı, açık kaynak çözümler önceliklendirilmelidir.
- Ürün bir RAG projesi, chatbot projesi, web uygulaması, mobil uygulama vb. bir çok şekilde ortaya çıkabilir. Önemli olan yapay zeka odaklı bir proje olması ve yazılım süreçlerinin sorunsuz bir şekilde çalışıiyor olmasıdır.
- Ürünün kodları GitHub ortamında saklanmalı ve Akademi ekibiyle paylaşılmalıdır

Hackathon

Konsept: Yeni Nesil Öğrenme veya Sürdürülebilirlik Çözümleri





Değerlendirme Kriterleri - Hackathon

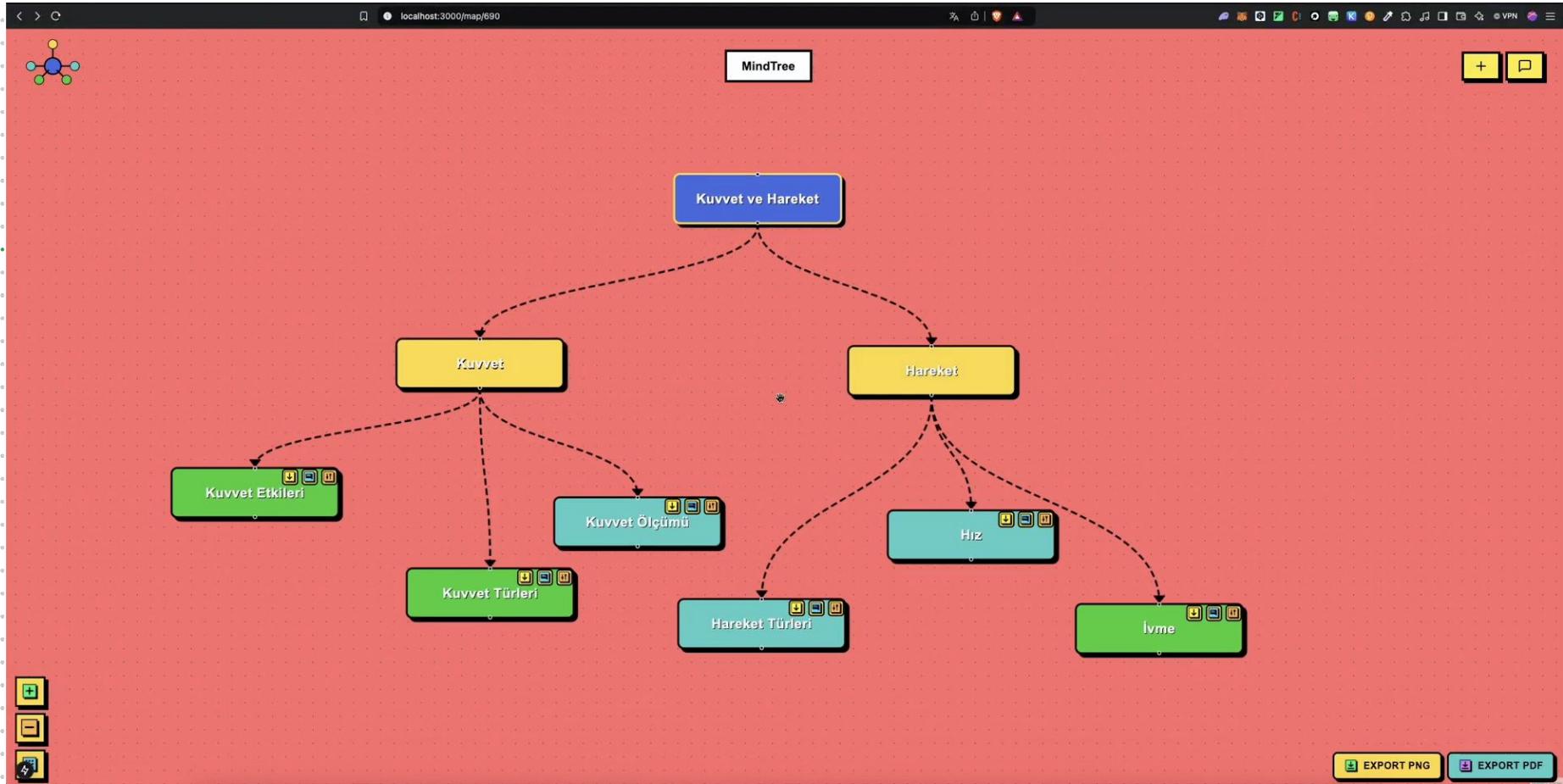
Hackathon	Max Puan
Yarışmaya hazır, çalışan proje	20
Özgünlük	20
Ürün tamamlanma puanı	10
Kullanma isteği	10
Konsepte uygunluk	10
AI Kullanımı	30

Ürüne Karar Vermek

- UX, Analiz ,UI, Geliştirme, Test, Canlı
- Takım içi oylama
- Görev paylaşımı
- İletişim metodunun belirlenmesi
- Git & GitHub süreçleri



Örnek Proje Fikirleri



Örnek Proje Fikirleri

The screenshot displays a digital mind map interface titled "MindTree". The main node is "Kuvvet Ölçümü", which branches down to "Kuvvet Türleri". Another branch from "Kuvvet Ölçümü" leads to a pop-up window titled "Hakkında sor: Hareket Türleri". This window contains sections for "Konuya basitçe anlat", "Örneklerle açıklama", and "Önemli noktaları özetle". It also features a "Sık sorulan sorular" section and a large yellow area for "SEN:" containing the text: "Hareket Türleri konusuyla ilgili en sık sorulan soruları ve cevaplarını paylaşır misin?". At the bottom, there are input fields for "Bir soru sor..." and "Düşünüyor...", along with "EXPORT PNG" and "EXPORT PDF" buttons.

MindTree

Kuvvet Ölçümü

Kuvvet Türleri

Hakkında sor: Hareket Türleri

Konuya basitçe anlat

Örneklerle açıklama

Önemli noktaları özetle

Sık sorulan sorular

SEN:

Hareket Türleri konusuyla ilgili en sık sorulan soruları ve cevaplarını paylaşır misin?

Bir soru sor...

Düşünüyor...

EXPORT PNG

EXPORT PDF

Örnek Proje Fikirleri



Interview Genie

Mülakat Detayları

onurbahtiyar



info@onurbahtiyar.dev

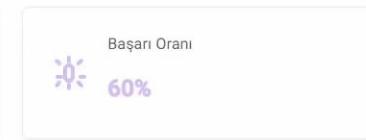
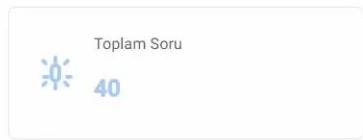
Ana Sayfa

Mülakat Oluştur

Profilim

Profil Düzenle

Genel İstatistikler



Emoji Açıklamaları

⚡ Yüksek Öncelik

⚡ Orta Öncelik

✅ Düşük Öncelik

😊 Kolay

😐 Orta

😢 Zor

Eğitim Şeması



Genel Geri Bildirim

Genel olarak, temel web geliştirme ve .NET geliştirme konularında sağlam bir bilgiye sahip olduğunuzu gözlemledim. Özellikle Blazor, C# ve .NET Core alanlarında başarılı olduğunuzu düşünüyorum. Ancak, n-Katmanlı mimari ve veritabanı, AspNetCore MVC konularında kendinizi daha fazla geliştirmeniz için fırsatlar mevcut. Bu konulara

Örnek Proje Fikirleri

ui.onurbahiyar.dev/interviews/1a283d7e-0448-4da3-99c6-9e427fd73060/details

Toplam Soru: 40

Doğru Cevaplar: 60%

Yanlış Cevaplar: 40%

Başarı Oranı: 60%

Emoji Açıklamaları

Giriş: N-katmanlı mimarinin temel kavramlarını öğrenin. Neden kullanılır? Hangi problemleri cozmeye yardımcı olur? Katmanlar arasındaki iletişim nasıl gerçekleşir?

Eğitim Adımları

Adım 1: Giriş
N-katmanlı mimarinin temel kavramlarını öğrenin. Neden kullanılır? Hangi problemleri cozmeye yardımcı olur? Katmanlar arasındaki iletişim nasıl gerçekleşir?

Adım 2: Katman Türleri
Farklı katman türlerini ve gör. Sunum katmanı, İş katmanı, katmanı. Her katmanın sorun Ömekler üzerinden açıklayın.

Adım 3: Katmanlar Arası İletişim
Katmanlar arasındaki iletişim nasıl gerçekleştiğini öğrenin. Veri yapıları, mesajlaşma protokollerinin istemci-sunucu ilişkisi. API'ler ve servisler arasındaki bağlantı nasıl sağlanır?

Adım 4: N-Katmanlı Mimari Uygulamalar
Gerçek dünyada n-katmanlı mimarinin nasıl uygulandığını gösteren örnekler inceleyin. Web uygulamaları, mobil uygulamalar, oyunlar ve diğer sistemlerdeki uygulamalarını analiz edin.

Adım 5: Avantajlar ve Dezavantajlar
N-katmanlı mimarinin avantajlarını ve dezavantajlarını değerlendirelim. Ölçeklenebilirlik, bakım kolaylığı, güvenlik, performans ve geliştirme maliyeti gibi faktörleri ele alın.

Eğitim Şeması

Genel Geri Bildirim

Genel olarak, teme olduğunu düşünerek odaklanarak yazılım Gelişim Alanları

Yardım Al - Katmanlar Arası İletişim

Katmanlar arasındaki iletişim nasıl gerçekleştiğini öğrenin. Veri yapıları, mesajlaşma protokollerinin istemci-sunucu ilişkisi. API'ler ve servisler arasındaki bağlantı nasıl sağlanır?

bu konuya anlamadım dene

Iptal Gönder

Mesajınızı yazın...

Servisleri ve API

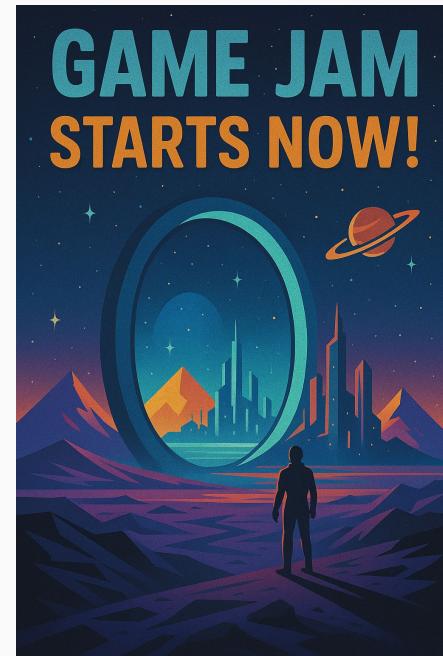
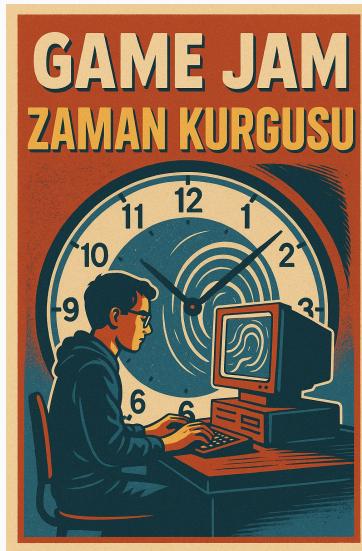
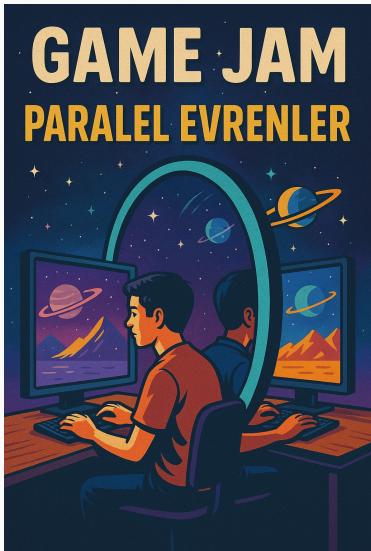
Web Servisleri

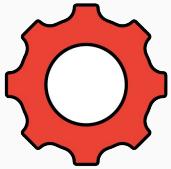
azor, C# ve .NET Core alanlarında başarılı fırsatlar mevcut. Bu konulara

5. Game JAM

Game Jam

Konsept: Zaman Kurgusu veya Paralel Evrenler



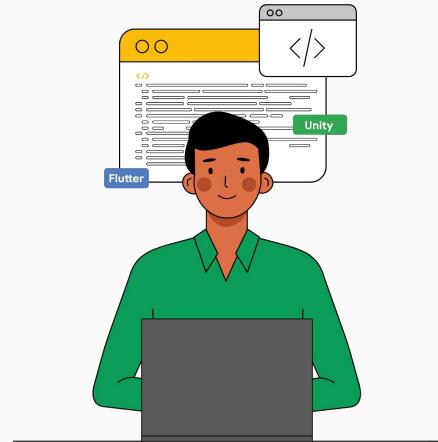


Değerlendirme Kriterleri - Unity

Unity	Max Puan
Yarışmaya hazır, çalışan proje	20
Özgünlük	20
Ürün tamamlanma puanı	10
Oynama isteği	20
Konsepte uygunluk	20
Kurgu, hikaye bütünlüğü	10

Ürüne Karar Vermek

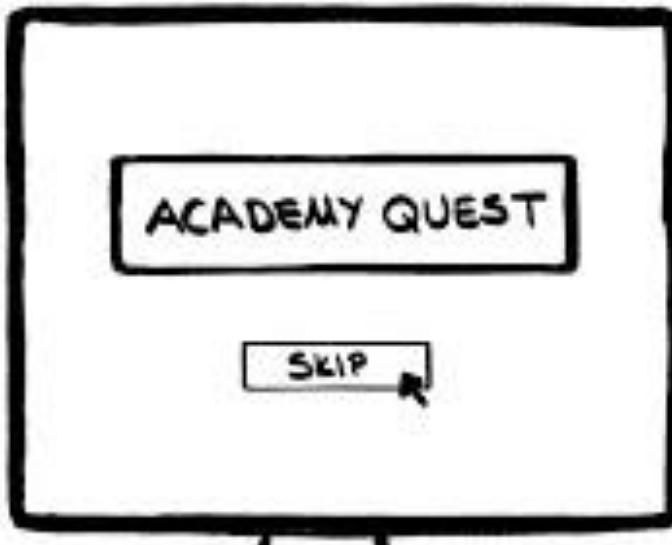
- Analiz, Mockup, Geliştirme, Test, Canlı
- Takım içi oylama
- Görev paylaşımı
- İletişim metodunun belirlenmesi
- Git & GitHub süreçleri



Unity Ek Materyaller

**Game Jam Sürecinde Academy Club Ekibinin
Hazırladığı Ek Materyallerinden Burada Yer Alan
Link Üzerinden Faydalabilirsiniz.**

Unity Üçüncüsü



Takım 51

Unity İkincisi



Takım 6

Unity Birincisi



Takım 48

6. Datathon



Datathon Kurallar

- Kaggle üzerinde değerlendirme kriterleri, veri setleri ve örnek submission dosyaları paylaşılacaktır. Tüm yarışmacılar bu örnekleri ve kriterleri inceleyip detaylı bir şekilde uygulamakla mesudür. Yarışmanın ilk aşamasındaki değerlendirme otomatik olacaktır.
- Kullanıcılar Kaggle'a birden fazla hesapla giriş yapamaz. Birden fazla hesapla submission'da bulunmak kurallara aykırıdır, diskalifiye sebebidir.
- Takımlar kendi çabalarıyla veri yarışmasını tamamlamakla yükümlüdür. Profesyonel bir destek almak, diğer takımlarla etkileşime geçip çalışmalarını yönlendirmeye çalışmak veya yarışmanın düzenini bozmaya yönelik herhangi bir girişimde bulunmaya çalışmak gibi durumlarda diskalifiye edilir.
- Code kısmında Notebook'ların paylaşılması tüm yarışmacılar için opsiyoneldir. İlk 10 takıma seçilen tüm yarışmacılar için ise Notebook'ların (veya kod dosyalarının) akademi ekibiyle paylaşılması zorunludur. Notebook'lar Code kısmı veya GitHub aracılığıyla paylaşılabilir.
- Günde maximum 3 kere submission yapılabilir. Final çözümünde kullanılmak üzere iki submission seçilebilir.
- Takım ismi kısmında, akademi tarafından belirtilen takım isimleri kullanılmalıdır (Datathon Takım 1 vb.)
- Leaderboard kısmında görülen sonuçlar son olarak değerlendirilemez. Sonuçlar %80 public, %20 private olarak rastgele bölümlere göre kamuya açık olarak Kaggle tarafından hesaplanır. İlk 10'a giren yarışmacılar yarışma bitiminden sonra Kaggle'in otomatik puanlamasıyla belli olur. O yüzden leaderboard'da ilk 10'da görünmeniz yarışmada ilk 10'a kalmanızı garantiyez.
- İlk 10'a kalan takımlarda aynı puanı alma durumu olması halinde, değerlendirme komitesi aynı puana kalan tüm takımlardan çalışma dosyalarını (notebook vb.) talep edebilir. İlk 10'a kalan gruplar çalışma dosyalarına göre seçilir. Eğer böyle bir durum yoksa yukarıdaki maddede belirtildiği gibi %20 private olan kısımda ilk 10'a kalan gruplar finale kalmış olarak kabul edilir. Kural ihlali vb. durumlar tespit edilmediği takdirde jürinin değerlendirmesine girerler.

Datathon Kurallar

YZTA Datathon 2025

Overview Data Code Models Discussion Leaderboard Rules Team Submissions

Submit Prediction



Your Team

Everyone that competes in a Competiton does so as a team - even if you're competing by yourself. [Learn more.](#)

General

TEAM NAME

HikmetTopak

This name will appear on your team's leaderboard position.

Let others know you're looking for teammates

[See tips about forming teams](#)



Display your status with on the leaderboard

Team Members

[Save Changes](#)

Datathon Kurallar

YZTA Datathon 2025

Submit Prediction

...

Overview Data Code Models Discussion Leaderboard Rules Team Submissions

Display your status with  on the leaderboard

Team Members

Your team can have a maximum of 5 members.



HikmetTopak (You)

Team Leader

Send Invitation

You can invite 4 more people to join your team. They will need to have joined the competition.



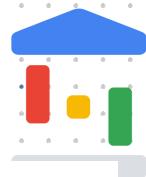
Search for the team or user name

Received Invitations

You haven't received invitations from other teams.

Save Changes





Datathon Dataset

- Kaggle linki: <https://www.kaggle.com/t/a53fdf94221f4a7e9ac94a2d9ae7f578>



Yapay Zeka ve
Teknoloji Akademisi

DATATHON
2025



Ülkemiz İçin İletişim İstikrarı
DİJİTAL DÖNÜŞÜM OFİSİ



T.C.
İletişim
Başkanlığı

CO-SPONSOR
Google



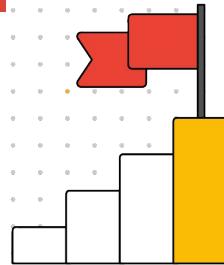
Değerlendirme Kriterleri - Datathon

Datathon	Max Puan
Feature Engineering	20
EDA	20
Kütüphane, Algoritma Seçimleri	20
RMSE Skoru	20
Temiz kod, düzenli notebook	20



Game & Hackathon & Datathon Ödülleri

Google Gemini Pro 1 Yıllık



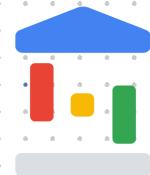
6. Soru & Cevap



Soru & Cevap

1) Takımında bir kişi katılım sağlamıyor, ne yapmalıyız?

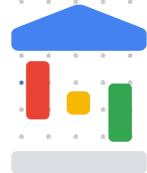
Takım içerisindeki görev dağılımı takımın kendi kararına bırakılmış olsa da eğer hiç katılım sağlamayan, toplantılara katılmayan, yapılan etkinlikle ilgisiz olan katılımcılar varsa ürün teslim formunda belirtmeniz gereklidir.



Soru & Cevap

2) Tasarımda hazır asset'ler kullanabilir miyiz?

- Ücretsiz hazır asset'ler görsellik vb. durumlarda kullanılabilir. Ücretli asset veya ücretli UI kullanmak yasaktır.



Soru & Cevap

3) GitHub'da bulduğumuz açık kaynak bir projeyi kullanabilir miyiz?

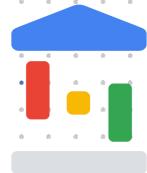
GitHub'ta veya başka bir ortamda bulunan bir projenin üstüne proje inşaa etmek yasaktır. Kodlarınız size ait olmalıdır. Takıldığınız yerlerde Gemini, Stackoverflow vb. kaynaklardan elde ettiğiniz kodlar tabii ki kullanılabilir fakat ana proje sizin olmalıdır.



Soru & Cevap

4) Takım içerisinde编程 yeteneği yüksek kişilere daha fazla sorumluluk verebilir miyiz?

Takım içerisindeki görev dağılımı tamamen takımın kendi kararıdır. Herkesin projeye mutlaka bir katkısının olması beklenmektedir fakat bu katkının ne ölçüde olacağına takım kendi karar verebilir.



Soru & Cevap

5) Jam'lerde konsepte uygun olmayan bir ürün ortaya koyarsam katılmış sayılır mıyım?

Evet, değerlendirme kriterlerinden biri de konsepte uyum. Ancak süreçte ürün geliştirmenizi çok önemsiyoruz bu nedenle basit ve konsepte uygun olmayan bir ürün de olsa mutlaka bir oyun veya uygulamayı ortaya koymانız önerilir.



Soru & Cevap

7) Game Jam için oyun formatında herhangi bir kısıt var mıdır? 2D & 3D, Mobil, PC?

Game Jam için oyun formatında herhangi bir kısıtlama yoktur.

ÇOK TEŞEKKÜRLER!

Sorularınız için Slack'te #jam_2025 kanalına
yazmanız öncelikli olarak önerilir.

info@oyunveuygulamaakademisi.com adresine her
zaman yazabilirsiniz.

