

**IEEE ODTÜ ÖĞRENCİ KOLU İLE MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
İŞBİRLİĞİNDE LİSE ÖĞRENCİLERİ ARASINDA DÜZENLENECEK
“ANLAT ROBOTUNU MOBİL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI”
ŞARTNAMESİ**

1. **Yarışmanın Adı:** Lise öğrencileri arasında düzenlenecek “Anlat Robotunu Mobil Oyun Geliştirme Yarışması”
2. **Konusu:** Öğrencilere bilişim bilincini aşlamak amaçlı hayal güçlerini kullanarak akıllı telefon oyunları geliştirmeleri
3. **Amacı:**
 - a. Öğrencilere bilişim bilinci kazandırmak
 - b. Öğrencilerin hayal güçlerini geliştirmek
 - c. Öğrencilerin toplum önünde kendilerini ifade etmelerine yardımcı olmak
 - d. Üniversitede eğitim görmeleri için teşvik etmek
4. **Alanı:** Ülke genelindeki resmi ve özel okullar
5. **Hedef Grubu:** Lise öğrencileri (9. ,10. ve 11. sınıf öğrencileri)
6. **Süresi:**
 - a. Başlangıç Tarihi: 25 Aralık 2017
 - b. Bitiş Tarihi: 6 Nisan 2018

7. Faaliyet Takvimi:

	Faaliyet	Başlangıç Zamanı	Bitiş Zamanı
1	İl Millî Eğitim Müdürlüklerince yarışmanın okullara duyurulması	18 Aralık 2017	25 Aralık 2017
2	Okulların öğrencilere duyurması	25 Aralık 2017	6 Nisan 2018
3	Son Başvuru Tarihi	6 Nisan 2018	6 Nisan 2018
4	Komisyonun gelen başvuruları değerlendirmesi	9 Nisan 2018	11 Mayıs 2018
5	Sonuçların Açıklanması	14 Mayıs 2018	14 Mayıs 2018
6	Ön elemeyi geçen öğrencilerin 3 günlük ODTÜ kampına girmesi	20 Haziran 2018	22 Haziran 2018

8. Yapılacak Faaliyetler ve Uygulamaya İlişkin Açıklamalar:

- a. Yarışmanın MEB tarafından okul müdürlüklerine duyurulması
- b. Okul müdürlüklerinin tarafımızdan tasarımı hazırlanmış olan afişleri A3 boyutunda renkli çıktı alarak okullara asmak suretiyle ve çeşitli duyurular ile öğrencileri yarışmadan haberdar etmesi
- c. Sürecin başlaması ve öğrencilerin yaptıkları uygulamaların anlatrobotunu@ieee.metu.edu.tr mail adresine göndermeleri
- d. Tarafımızca oluşturulan bir komisyon tarafından gelen başvurulardan gelecek vadeden 20 lise öğrencisinin (9.,10. ve 11. sınıf) Ankara'ya kampa ve final törenine çağırılması
- e. Kampa (20-21-22 Haziran 2018) gelen özel lise öğrencilerinin
 - i.Üç gün boyunca üç öğün yemek
 - ii.Ankara içi geziler ve eğitimlere ulaşım
- f. Kampa (20-21-22 Haziran 2018) gelen devlet lisesi öğrencileri
 - i.Şehirlerinden Ankara'ya otobüs ile ulaşım
 - ii.Üç gün boyunca üç öğün yemek
 - iii.Ankara içi geziler ve eğitimlere ulaşım
 - iv.Konaklama (ODTÜ yerleşkesi içinde ya da dışında IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu tarafından belirlenen yerlerde kalınması planlanmaktadır.)
- g. ODTÜ'deki kampın içeriği saat tam olarak belli olmamakla beraber yapılacaklar aşağıda sıralanmıştır.
 - i.Teknik eğitimler
 - ii.Kişisel gelişim eğitimi ve energizerlar
 - iii.Ankara ve ODTÜ gezisi
 - iv.Öğrenci sunumları
- h. Sunumlardan sonra MEB'den, sponsorlardan ve IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu'ndan oluşan bir jürinin ilk 3'ü belirlemesi
- i. Final Töreni
- i.NOT: Verilecek ödüller için sponsorluk çalışmaları devam ediyor. Şayet sponsor bulunamaz ise topluluğumuz tarafından ödül masrafları karşılanacaktır.

9. Yarışma Kuralları

- a. Oyunda kullanılan, yazılı ve görsel öğeler, öğrencilerin eğitim görmekte olduğu okulu temsil edeceğinden uygulamada kullanılan yazılı ve görsel öğeler genel ahlak kuralları dışına çıkmamalıdır.
- b. Projenin diskalifiye edilmesine varabilecek olumsuz sonuçların oluşmaması için, hazırlanan oyunda kullanılan materyallerin orijinal olması ya da herhangi başka bir kaynaktan alınmamış olması gerekmektedir. Diğer yandan devlet kurumları, dernekler vb. kamu kurum ve kuruluşlarını temsil eden logo ve her türlü görsel materyalin kullanımı serbesttir. Bununla birlikte yazılı belgelerin (istatistik vb.) kaynak gösterilerek kullanılması önerilir. Jüri gerekli gördüğü takdirde öğrencileri projeleri ile ilgili denetlemeye tabi tutabilecektir.
- c. Devlet okulları için en az 5 kişilik kontenjan ayrılmıştır.

10. Diskalifiye Durumları

1. Hazır kod kullanan katılımcılar diskalifiye olacaktır.
2. Aynı projeyle iki katılımcının başvurması durumunda iki katılımcı da diskalifiye olacaktır.

11. Puanlama Kriterleri

- a. Yaratıcılık ve hayal gücü
- b. Oynama Deneyimi
Oyunun başlangıcından itibaren, açık ve aydınlatıcı talimatların bulunması
Oyunun teması ve hikayesinin anlaşılabilirliği
Oyuncu oyunda ilerledikçe ya da ilerleyemedikçe faydalı geri bildirimlerin varlığı
Oyun içinde navigasyonun basitliği
- c. Oyun Karmaşıklığı
Oyunda en az 3 adet programlanmış nesne var
Dünya ayarı oyunun işlevlerinin doğru çalışmasını sağlayacak şekilde yapılandırılmış
Oyunun belli bir hedefi var ve kazanıldığı ya da kaybedildiği durumlar belli
Oyundaki programlar her yerde doğru bir şekilde çalışıyor
- d. Ortam Tasarımı
Oluşturulan dünyanın, oyunun konseptine uygun yaratıcı bir görselliği var
Oyunu daha eğlenceli kılacak müzik/ses efektleri eklenmiş

9. Açıklamalar

- a. Yarışmaya katılmanız için geliştireceğiniz oyunu göndermeden önce ön başvuru yapmanız zorunludur. Ön başvuru formunu yarışmanın başvurularının açık olduğu tarihler aralığında (25 Aralık -6 Nisan) istediğiniz zamanda yapabilirsiniz.
- b. Ankara’da yapılacak final töreninde dereceye girecek katılımcılara verilecek ödüller ilerleyen zamanlarda açıklanacaktır.
- c. Yarışmaya, projenin sadece bir temsilci tarafından temsil edilecek olması şartıyla ekip halinde (en fazla 3 kişi) katılım serbesttir. Başvurular sadece temsilci tarafından yapıldığı gibi eğitim kampına ve ödül törenine katılım hakkı yalnızca temsilciye aittir.
- d. Kampa katılma hakkı kazanan katılımcıların kampa gelmemeleri durumunda; katılımcı, ekip temsilcisi ise gelme durumu olan diğer ekip üyesi çağırılır. Ekip üyesi değilse ya da ekipten kimse gelemiyorsa yedek listeden bir öğrenci çağırılır.
- e. Bir eğitim kurumundan farklı katılımcılar adına olma şartıyla birden fazla proje başvurusu alınabilir.
- f. Tüm liseler için katılım 11. sınıfla sınırlıdır, yarışmaya yalnızca 9. ,10. ve 11. sınıf öğrencileri katılabilir
- g. Yarışmaya katılacak katılımcıların kamp masrafları 8.e ve 8.f maddelerinde açıklandığı şekliyle IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu tarafından karşılanacaktır.

- h. Katılımcılardan yarışmanın ana teması olan “Hayallerindeki Robot” temasını işledikleri bir **mobil oyun** geliştirmeleri istenmektedir. Mobil oyunda yaratıcılık ve hayal gücünün kullanılması da önemli bir ölçüttür.
- i. Geliştirdiğiniz mobil oyunu uygulama mağazalarında yayınlamanıza gerek yoktur. Bize sadece ilk maddede belirtilen tarihler arasında dosyaları göndermeniz gerekiyor.
- j. Mobil oyunlarda programlama dili ve platform kısıtlaması yoktur.
- k. Jüriler puanlamayı bu sitede bulunan değerlendirme kriterlerine göre yapacaklardır.

Not: Anlat Robotunu Şartnamesinde yer alan maddeleri değiştirme hakkını, yarışmayı düzenleyen IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu elinde saklı tutar.

İletişim Bilgileri:

Berk Tosun

ODTÜ Makine Mühendisliği #1

Sosyal Sorumluluk PG Koordinatörü

berk.tosun@ieee.metu.edu.tr

0506 926 4484

Yarışma hakkındaki gelişmeleri www.ieee.metu.edu.tr/anlatrobotunu web sitesinden takip edebilirsiniz. Ayrıca sonuçlar da site üzerinden duyurulacaktır.