

ML DAYS HACKATHON 20'

KURALLAR

Uygunluk

- Her geçmişten, cinsiyetten ve coğrafyadan gelen katılımcılar kabul edilir.
- Hackathon'a katılmak için yaş sınırlaması yoktur. 18 yaşın altındaysanız, ebeveynleriniz / yasal varisiniz, hackathon'a katılmanıza izin veren bir feragat talep etmek için hackathon ile iletişime geçmeli ve hackathon'a katılımınız için planlarını sunmalıdır.
- Komite üyeleri (organizatörler, jüriler, mentorlar) hackathon'a yarışmacı olarak katılamazlar. Bununla birlikte, kodlama / geliştirme aşamasında ekiplere yardımcı olabilirler.
- Ülke kısıtlaması yoktur, ancak ödül almaya uygun olmanız gerekir (kazanmanız durumunda).

Takım Oluşumu

- Takımlar en az bir, en fazla dört üyeden oluşabilir. Takımların dörtten fazla üyesi olması durumunda bazı istisnalar yapılabilir. Dörtten fazla üyeden oluşan bir ekibe ihtiyacınız olması durumunda hackathon komitesiyle iletişime geçilmesi gerekir.
- Takım üyelerinde değişiklik yapılmasına 09 Ekim 2020 gece 23.55'ten sonra izin verilmez. Kurallar komitesi tarafından karar verildiği üzere, duruma göre istisnalar yapılabilir.
- Her ekibin projenin tasarımı ile ilgilenen en az bir üyesi olmalıdır.

Proje Geliştirme

- Etkinliğin gerçek tarih ve saatinden önce hiçbir geliştirme başlayamaz. Bu kuralı ihlal eden takımlar diskalifiye edilecektir. İlk kod satırı, takım kayıt olduktan sonra 10 Ekim 2020 Cumartesi günü veya daha sonrasında yazılmalıdır.
- Proje ekiplerinin ürettikleri fikri aktardıkları sunumlarını ise 13 Ekim Salı günü 23.59'a kadar organizatörler tarafından belirtilen drive dosyasına aktarması gerekmektedir, aksi takdirde projeyi hayata geçirme aşamasında desteklerden yararlanılamayacaktır.
- Etkinlik için herhangi bir yazılım geliştirme aracı, oyun motoru, IDE ve / veya programlama dili kullanılabilir.
- Bir ekip üyesi lisanslı satın alınmış bir araç kullanıyorsa ve lisans diğer üyelere devredilemez ise, üyenin ekibi tüm geliştirici ekiplerinin kullanabileceği birini seçmelidir.
- Tüm yarışmacılar için bir seviye alanı sağlamak için, tüm kod sadece hackathon'da oluşturulmalıdır. Projeniz için herkese açık olarak geliştirilmiş ve açık lisanslı API'leri ve SDK'ları kullanmanıza izin verilir.
- Deneme lisansı kapsamında bulunan varlıklar, SDK'lar, API'ler veya diğer araçlar / bileşenler kullanılabilir.
- Bir ekip, hackathon için yalnızca bir giriş gönderebilir. Hackathon'a katılım, "takım başına" göre yapılır, yani etkinlikte birden fazla takımda bulunmanıza izin verilmez.
- Bir ekip, davranış kurallarını ihlal eden uygulamaları kodlayamaz. Örneğin, bir uygulama için ırksal olarak duyarsız fikirler otomatik olarak diskalifiye edilecektir.

Projelerin Sunulması

- Ekipler proje sunumlarını hackathon ekibinin kendilerine ilettikleri taslak üzerinden hazırlanmalı. İletilen sunum taslağına sayfa eklemesi yapılmamalı.
- Proje sunumları StreamYard platformu üzerinden YouTube canlı yayını ile gerçekleştirilecek. StreamYard kullanımı ile ilgili ayrı bir bilgilendirme dökümanı paylaşılacak.
- Her sunumdan sonra isteyen jüri üyeleri canlı yayın esnasında ekiplere soru yöneltebilecek.

Değerlendirme Kriterleri

- 1) Canlılara Etkisi (40 puan)
 - a) Bu çözüm hayvanların hayatlarını iyileştirecek mi? (12,5)
 - b) Proje yerel toplumda hayvanlar nezdinde karşılaşılan açık bir zorluğa çözüm oluşturuyor mu? Ne kadar hızlı hayata geçirilebilir? Etki yaratma potansiyeline sahip mi? (12,5)
 - c) Çözümün kullanıcı geri bildirimlerine göre yenilendiğine dair kanıt var mı? (7,5)
 - d) Bu fikir ne kadar yenilikçi, yeni veya özgün? Bir sonraki adımı var mı? Takım, projeye devam edecekse gelecek için bir plan gösteriyor mu? (7,5)
- 2) Teknoloji (35 puan)
 - a) Çözüm, proje ekibi tarafından belirlenen zorluğu ele alıyor mu? (8,75)
 - b) Çözüm, seçilen teknoloji ürününün veya platformunun özelliklerinin etkili / uygun kullanımını sağlıyor mu? (8,75)
 - c) Yapılan sunum çalışan uygulamayı ve bir kullanıcının çözümle nasıl etkileşime gireceğini gösteriyor mu? (8,75)
 - d) Ekip, hangi teknolojileri kullandıklarını açık bir şekilde açıkladı mı ve kodlarını nasıl çalıştıracaklarına dair rehberlik etti mi? (8,75)
- 3) Tasarım (25 puan)
 - a) Projenin tasarımı kullanıcı dostu mu? Tipografi, renk uyumu kullanıcı kitleye uygun mu? (10)
 - b) Hayranlık yaratıyor mu? Proje, hedef kitlenin ilgisini çekecek özellikler barındırıyor mu? (10)
 - c) Proje teması ile tasarım ortak paydalar içeriyor mu? (5)

Proje Teslimi

Tüm ekiplerin bir **ekip adı** olmalı ve **machinelearningdays-github'a kayıtlı olmalıdır**.

Ekibin sayfası aşağıdakilere sahip olmalıdır:

- Ekip lideri, ekiplerin sayfasında bir cep telefonu numarası listelemelidir. (Değerlendirme tamamlandıktan sonra numara kaldırılabilir)
- Tüm ekip üyeleri kısa biyografilerle listelenmelidir.
- Projenin kısa özeti.
- Platform, örn. HTC Vive, Hololens vb.
- Projeyi oluşturmak için kullanılan geliştirme araçları.
- Projede kullanılan API'ler.
- Projede kullanılan tüm dökümanlar.
- Projede kullanılan bütün kütüphaneler.
- Hackathon'da oluşturulmayan bileşenler.

Tüm projeler, **21 Ekim 2020 saat 17.00'de** ön değerlendirmeye başlamadan önce hackathon GitHub hesabına gönderilmelidir. Gönderilmemesi **diskalifiye** ile sonuçlanacaktır.

21 Ekim 2020 günü hackathon'un bitimine yakın tamamı ile yapılan takım repoları incelenecek ve takım bir kural ihlali nedeniyle diskalifiye edilebilecek.

Hackathon'un sonuna doğru yapılan tek bir GitHub taahhüdü, hackathon'da işin tamamlanmadığı şüphesini çekecektir.

Ön değerlendirmede en iyi dereceye sahip 10 takım, 21 Ekim 2020 20.00'de, asil jüri ve canlı yayında projelerin tanıtımını yapacaktır. Genel puanlandırma sonucu aynı gün sonuçlar açıklanacaktır.

Tüm proje gönderimleri rastgele kod incelemesine tabi tutulacaktır. Başvurular, kod gözden geçirenler tarafından kontrol edilecektir. Ön jüriler tarafından finalist olarak seçilen tüm projeler, kodun hackathon'da oluşturulan orijinal çalışma olduğunu ve tüm bileşenlerin ve varlıkların bu koşullarda izin verilen lisanslara uygun olduğunu doğrulamak için kod gözden geçirilecektir.

Katılımcı Davranış Kuralları

Hackathon'umuz, cinsiyet, yaş, cinsel yönelim, engellilik, fiziksel görünüm, vücut ölçüsü, ırk, etnik köken, milliyet, din, başka hackathon katılımı veya bilgisayar deneyimi alanlarında ne olursa olsun hiç kimse için taciz içermeyen bir deneyim sunmaya adanmıştır. Hackathon katılımcılarının hiç bir şekilde taciz edilmesine müsamaha gösterilmemektedir. Cinsel dil ve görüntüler, hackathon içerisindeki konuşmalar, atölyeler, sosyal medya ve diğer çevrimiçi medya dahil olmak üzere hiçbir hackathon mekanı için uygun değildir. Bu kuralları ihlal eden Hackathon katılımcıları, hackathon organizatörlerinin takdirine bağlı olarak cezalandırılabilir veya hackathon'dan uzaklaştırılabilir.

Organizasyon sürecinde fotoğraf ve video kaydı ve paylaşımı teşvik edilir, ancak her katılımcıya fotoğraflanmayı tercih edip etmemeleri sorulmalıdır.

Fotoğraflarının çekilmesine itiraz eden bir üye olduğunda diğer takım üyeleri bu itirazı dikkate alarak hareket etmelidir. İnsanların makul bir mahremiyet beklentisinin olduğu bağlamlarda fotoğraf çekmek uygun değildir.

Herhangi bir taciz edici davranışı durdurması istenen katılımcıların derhal ikaza uymaları beklenir. Bu bir hackathon olduğu için, hackathon'umuzda yaratılan saldırıların eşit derecede taciz önleme politikasına tabi olduğunu açıkça belirtmek isteriz.

Sponsorlar ve ortaklar da taciz önleme politikasına tabidir. Sponsorlar ve ortaklar cinsel içerikli resimler, etkinlikler veya diğer materyaller kullanmamalıdır.

Sponsor temsilcileri (gönüllüler dahil), ortaklar ve katılımcılar cinselleştirilmiş kıyafet / üniforma / kostüm kullanmamalı veya başka türlü cinselleştirilmiş bir ortam yaratmamalıdır.

Tacize uğradiysanız, bir başkasının tacize uğradığını fark ederseniz veya başka endişeleriniz varsa, lütfen hemen hackathon ekibinden biriyle iletişime geçin.

Bir katılımcı taciz edici davranışlarda bulunursa, hackathon organizatörleri uygun gördükleri herhangi bir işlemi yapabilir. Bu, suçluyu uyarmayı, hackathon'dan çıkarılmayı veya davranışlarını yerel kolluk kuvvetlerine bildirmeyi içerir.

Katılımcılardan hackathon iletişim kanallarında ve hackathon ile ilgili sosyal etkinliklerde bu kurallara uymalarını bekliyoruz.

