



T.C.  
MANİSA VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 27092994-821.05-E.22670463  
Konu : Mobil Oyun Geliştirme Yarışması

29.12.2017

.....KAYMAKAMLIĞINA  
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

İlgi : Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 25/12/2017 tarihli ve 22314609 sayılı yazısı.

ODTÜ IEEE Öğrenci Kolunun, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Türkiye geneli resmî/özel tüm lise ve dengi okulların 9, 10 ve 11. sınıf öğrencilerine yönelik, öğrencilerin bilişim bilincini arttırmak amacıyla ekli şartname esasları doğrultusunda *Anlat Robotunu* konulu "Mobil Oyun Geliştirme Yarışması" düzenleme talebine ilişkin ilgi yazı ve ekleri ekte gönderilmiştir.

Duyurusuna <http://yegitek.meb.gov.tr/www/yarisma-duyurulari/kategori/18> linkinden ulaşılabilecek olan söz konusu yarışmanın; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yürürlükte olan tüm yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul ve ilçe millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre yapılması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Recep DERNEKBAŞ  
Vali a.  
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: İlgi yazı ve ekleri (7 sayfa)  
İrtibat No: 0 (506) 926 44 84

DAĞITIM:  
17 İlçe Kaymakamlığına ( İlçe MEM)



T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

Sayı : 88013337-821.05-E.22314609  
Konu : Mobil Oyun Geliştirme Yarışması

25.12.2017

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : ODTÜ Elektrik ve Elektronik Mühendisleri Enstitüsü (IEEE) Öğrenci Kolunun 18/12/2017 ve 21792811 sayılı gelen yazısı.

ODTÜ IEEE Öğrenci Kolunun, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Türkiye geneli resmî/özel tüm lise ve dengi okulların 9, 10 ve 11. sınıf öğrencilerine yönelik, öğrencilerin bilişim bilincini arttırmak amacıyla ekli şartname esasları doğrultusunda *Anlat Robotunu* konulu "Mobil Oyun Geliştirme Yarışması" düzenleme talebine ilişkin ilgi yazı ve ekleri incelenmiştir.

Duyurusuna <http://yegitek.meb.gov.tr/www/yarisma-duyurulari/kategori/18> linkinden ulaşılabilecek olan söz konusu yarışmanın; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yürürlükte olan tüm yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul, ilçe/il millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre yapılması hususunda bilgilerinizi ve gereğini arz/rica ederim.

Bilal TIRNAKÇI  
Bakan a.  
Genel Müdür

Ek: İlgi yazı ve ekleri (7 sayfa)  
İrtibat No: 0 (506) 926 44 84

Dağıtım:

Gereği:

B Planı

Bilgi:

Ortaöğretim Genel Müdürlüğüne

Din Öğretimi Genel Müdürlüğüne

Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne

Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğüne

Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğüne

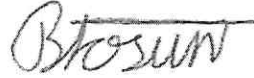
ODTÜ IEEE Öğrenci Koluna

18.12.2017

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ  
GENEL MÜDÜRLÜĞÜNE**

Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) ODTÜ öğrenci kolu olarak; Türkiye geneli resmi/özel tüm lise öğrencilerinin (9, 10, 11. sınıflar) bilişim bilincini arttırmak için bu sene ilkin düzenleyeceğimiz "Anlat Robotunu Mobil Oyun Geliştirme Yarışmasının" tarafınızdan 18 Aralık 2017 tarihi itibariyle Millî Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda afişlerimiz ile duyurulması için;

Gereğinin yapılmasını arz ederim.



IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu SSPG Koordinatörü  
Berk TOSUN

Yenilik ve Eğitim Teknolojiler: Genel Müdürlüğü
18 Aralık 2017
NUMARA: 21792811

IEEE ODTÜ öğrenci kolu  
ODTÜ Elektrik-Elektronik Müh.  
A 203 06531 Ankara

**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
  - ç. Üniversitede eğitim görmeleri için teşvik etmek
1. Alanı: Ülke genelindeki resmi ve özel okullar
2. Hedef Grubu: Lise öğrencileri (9. ,10. ve 11. sınıf öğrencileri)
3. Süresi:
  - a. Başlangıç Tarihi: 25 Aralık 2017
  - b. Bitiş Tarihi: 6 Nisan 2018
4. 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 2017
3	Son Başvuru Tarihi	6 Nisan 2018	6 Nisan 2018
4	Komisyunun 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

1.

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](mailto:anlatrobotunu@ieee.metu.edu.tr) mail adresine göndermeleri
  - ç. Tarafımızca oluşturulan bir komisyon tarafından gelen başvurulardan gelecek vadeden 20 lise öğrencisinin (9.,10. ve 11. sınıf) Ankara'ya kampa ve final törenine çağrılması
  - d. Kampa (20-21-22 Haziran 2018) gelen özel lise öğrencilerinin
    - i. Üç gün boyunca üç öğün yemek
    - ii. Ankara içi geziler ve eğitimlere ulaşım
  - a. 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.)
    - b. 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
    - c. Sunumlardan sonra, sponsorlardan ve IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu'ndan oluşan bir jürinin ilk 3'ü belirlemesi
    - ç. 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.
1. Diskalifiye Durumları
- 1. Hazır kod kullanan katılımcılar diskalifiye olacaktır.
  - 2. Aynı projeye iki katılımcının başvurması durumunda iki katılımcı da diskalifiye olacaktır.
2. 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
- ç. Ortam Tasarımı  
Oluşturulan dünyanın, oyunun konseptine uygun yaratıcı bir görselliği var  
Oyunu daha eğlenceli kılacak müzik/ses efektleri eklenmiş

## 2. 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.
- ç. 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.
- d. Bir eğitim kurumundan farklı katılımcılar adına olma şartıyla birden fazla proje başvurusu alınabilir.
- e. Tüm liseler için katılım 11. sınıfla sınırlıdır, yarışmaya yalnızca 9. ,10. ve 11. sınıf öğrencileri katılabilir
- f. Yarışmaya katılacak katılımcıların kamp masrafları 8.e ve 8.f maddelerinde açıklandığı şekliyle IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu tarafından karşılanacaktır.
- g. 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.
- ğ. Geliştirdiğiniz mobil oyunu uygulama mağazalarında yayınlamanıza gerek yoktur. Bize sadece ilk maddede belirtilen tarihler arasında dosyaları göndermeniz gerekiyor.
- h. Mobil oyunlarda programlama dili ve platform kısıtlaması yoktur.
- ı. Jüriler puanlamayı bu sitede bulunan değerlendirme kriterlerine göre yapacaklardır.

Not: Anlat Robotunu Şartnamesinde yer alan maddeleri deęiřtirme hakkını, yarıřmayı dzenleyen IEEE ODTÜ Öğrenci Kolu elinde saklı tutar.

İletişim Bilgileri:

Berk Tosun

ODTÜ Makine Mühendislięi #1

Sosyal Sorumluluk PG Koordinatörü

[berk.tosun@ieee.metu.edu.tr](mailto:berk.tosun@ieee.metu.edu.tr)

0506 926 4484

Yarıřma hakkındaki geliřmeleri [www.ieee.metu.edu.tr/anlatrobotunu](http://www.ieee.metu.edu.tr/anlatrobotunu) web sitesinden takip edebilirsiniz. Ayrıca sonuçlar da site üzerinden duyurulacaktır.

## **Anlat Robotunu Mobil Oyun Geliştirme Yarışması Ön Başvuru Formu**

Yarışmacının,

Adı Soyadı:

Okulu:

Grup \*VAR \* YOK

Veli Telefon(Kişinin açık rızası olmak kaydıyla):

Veli E-posta(Kişinin açık rızası olmak kaydıyla):

Danışman Öğretmenin,

Adı Soyadı:

Telefon(Kişinin açık rızası olmak kaydıyla) :

E posta:



# ANLAT ROBOTUNU



*Hayalindeki robotun mobil oyununu yapmaya ne dersin?*

*Hayalindeki robotun oyununu tasarla.  
Dereceye gir ve ODTÜ'de  
kamp hakkı yakala,  
ödülleri kap!*

**25 Aralık 2017 - 6 Nisan 2018**

*Başvuruların Alınması*

**14 Mayıs**

*Sonuçların Açıklanması*

**20-21-22 Haziran 2018**

*ODTÜ'de 3 Günlük Kamp*

*Daha fazla bilgi*

*ve başvuru için;*

[www.ieee.metu.edu.tr](http://www.ieee.metu.edu.tr)

[/anlatrobotunu](http://www.ieee.metu.edu.tr/anlatrobotunu)

