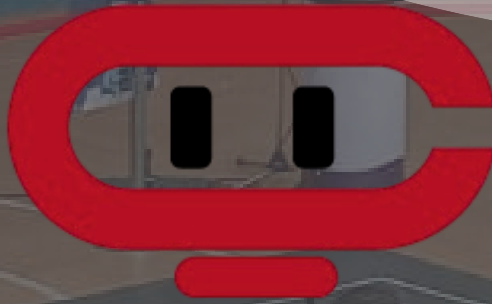




ÇAYCUMA KAYMAKAMLIĞI
ÇAYCUMA İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
ÇAYCUMA 2.ROBOT YARIŞMASI
2026



ÇAYCUMA
ROBOT YARIŞMASI

ÇAYCUMA 2.ROBOT YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

GİRİŞ

Çaycuma Kaymakamlığı ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü iş birliğiyle düzenlenen Çaycuma 2.Robot Yarışması; Çaycuma, Devrek ve Gökçebey ilçelerinde bulunan gençlerin teknolojiye olan ilgisini artırmayı ve onları geleceğin yenilikçi dünyasına hazırlamayı amaçlıyor. İlkokul, ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilecek bu yarışma, yaratıcı düşünmeyi teşvik eden ve problem çözme yeteneklerini geliştiren bir platform sunuyor. Öğrenciler, robotlarını tasarlarırken ve programlarırken hem eğlenecek hem de teknik becerilerini güçlendirecekler. Çaycuma'nın köklü tarihinden ilham alan bu yarışma, gençlerin bilim ve teknolojiye olan tutkularını keşfetmeleri için eşsiz bir fırsat sunuyor.

AMAÇ ve KAPSAM

Çaycuma 2.Robot Yarışması, öğrencilerin robotik ve kodlama becerilerini geliştirmek, problem çözme yeteneklerini artırmak ve teknolojiyi yenilikçi bir şekilde kullanma yetkinliklerini pekiştirmek amacıyla düzenlenmektedir. Yarışma, öğrencilerin grup çalışması, yaratıcılık ve eleştirel düşünme gibi becerilerini geliştirmeye yönelik fırsatlar sağlar. Katılımcılar, robotik ve kodlama alanlarında pratik bilgi edinirken, gerçek dünya problemlerine yönelik çözümler geliştirmeyi öğrenirler. Aynı zamanda, öğrencilerin STEM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) alanlarına olan ilgilerini artırmayı hedeflemektedir. Yarışma, ilkokul, ortaokul ve lise seviyesindeki katılımcılara açıktır. Çeşitli kategorilerde düzenlenen yarışmalar, farklı seviyedeki öğrencilere uygun zorluk derecelerine sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Yarışma, Çaycuma, Devrek ve Gökçebey ilçelerinde bulunan tüm okulları kapsamaktadır.

DAYANAK

Bu şartname; Millî Eğitim Bakanlığı mevzuatları doğrultusunda hazırlanmıştır. Bu mevzuatlara aykırı durumlar içermez.

YÜRÜTME

Bu yarışmayı Çaycuma İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün oluşturduğu organizasyon komitesi yürütür.

Adı	Soyadı	Ünvanı	Görevi
Muhammed	ATLI	Şube Müdürü	Komite Başkanı
Vedat	SEMERÇİ	Özel Büro/Öğretmen	Üye
Hasan	BAYRAKLI	Özel Büro /Şef	Üye
Zeynep	SAĞLAM	Öğretmen	Üye
Özgür	ATAMAN	Öğretmen	Üye
Emre	YÜZGEÇ	Öğretmen	Üye
Dursun	ONAT	Öğretmen	Üye
Reşat	KIZILÖZ	Öğretmen	Üye
Volkan	MİYANYEDİ	Öğretmen	Üye
Enes	BAŞER	Öğretmen	Üye

Hakan	KESKİN	Öğretmen	Üye
Yalçın	ÖZEN	Öğretmen	Üye
Gülay	ÇETİNTAV	Öğretmen	Üye

TEKNİK SORUMLULAR

Sıra	Adı	Soyadı	İletişim Bilgisi
1	Emre YÜZGEÇ Dursun ONAT Zeynep SAĞLAM Yalçın ÖZEN	Temel Seviye Çizgi İzleyen	0554 890 30 75 0542 839 61 78 0535 939 69 04 0507 278 01 96
2	Hakan KESKİN Enes BAŞER Gülay ÇETİNTAV	Blok Tabanlı Oyun Programlama	0545 225 66 76 0538 330 99 39 0537 557 20 43
3	Volkan MİYANYEDİ Özgür ATAMAN Reşat KIZILÖZ	Serbest Proje	0530 329 68 51 0544 738 33 63 0505 311 42 80

BAŞVURU

- **Yaş Aralığı:** Yarışmaya ilkökul, ortaokul ve lise seviyesindeki öğrenciler katılabilir.
- **Takımlar:** Yarışmaya bireysel veya 2 kişilik ekipler halinde katılım sağlanabilir. Ekipler aynı okuldan olmalıdır ve bir danışman öğretmen rehberliğinde katılım göstermelidir.
- Aynı öğretmen birden fazla takıma danışmanlık yapabilir.
- Katılımcılar, resmi ya da özel okullardan başvuru yapabilir.
- Her okul birden fazla ekiple katılabilir, her ekip için ayrı başvuru yapılması gerekmektedir.
- Her okul aynı kategoride en fazla iki takımla başvuru yapabilir.
- Serbest proje kategorisinde katılım için proje sınırı yoktur.
- Her katılımcı aynı kategoride sadece 1 proje başvurusu yapabilir.
- Aynı katılımcı en fazla iki farklı kategoride başvuru yapabilir.
- Hakem kurulu ve jüri üyeleri yarışma esnasında veya öncesinde yarışma kurallarında değişiklik yapma hakkına sahiptir.
- Çaycuma İlçesindeki İlkokullardan en az 1 kategoride katılım zorunludur.
- Çaycuma İlçesindeki her ortaokul en az iki proje ile başvuru yapmak zorundadır, bunlardan en az biri çizgi izleyen robot olması zorunludur.
- Çaycuma İlçesindeki her liseden en az iki kategoriden başvuru yapmak zorunludur, bu kategorilerden biri çizgi izleyen robot olması zorunludur.
- Devrek ve Gökçebey ilçelerinden başvurular gönüllülük esaslıdır.
- Öğrencilerin tüm resmi işlemleri ve yarışma başvuruları okul müdürlükleri tarafından gerçekleştirilecektir.
- Okullarda yarışma için belirtilen sayılardan fazla takım çıkması durumunda; okullar kendi içlerinde yarışma yapacaklar ve asıl yarışmaya hak kazanan takımları belirleyeceklerdir.

- Kurallara uymayan takımlar ve katılımcılar yarışmadaki başvurduğu bütün projelerden diskalifiye olur.

TAKVİM

Tarih	Faaliyet
4-29 Kasım 2025	Yarışma kılavuzunun ve afişlerin hazırlanarak okullara dağıtımının yapılması
8-19 Aralık 2025	Okullarda yarışma takımlarının oluşturulması ve çalışmalara başlanması
5-10 Mart 2026	Yarışmaya katılım için okul içi yarışmaların yapılması
16-20 Mart 2026	Takım başvurularının alınması
26-27 Nisan 2026	Yarışma alanının hazırlanması
28 Nisan 2026	Yarışma günü (Gerektiği durumda yarışma 2 gün olabilir)

TURNUVA ALANI

Çaycuma Kapalı Spor Salonu

ÖDÜL

- Yarışmaya katılan tüm takımların öğrencilerine ve danışmanlarına katılım belgesi verilecektir.
- Dereceye giren takımların okullarına plaket verilecektir.
- Yarışmada her kategori için 1, 2, 3.lük ödülü olacaktır.
- Oyun kategorisinde her kademede 1 takıma Mansiyon Ödülü verilecektir.
- Serbest proje kategorisinde her kademede 1 takıma Örnek Davranış ödülü verilecektir.
- Ödüle layık görülen takımların danışman öğretmenlerine ödül verilecektir.

Önemli Not: Ödüllerle ilgili Yarışma Yürütme Kurulunun aldığı karar doğrultusunda değişikliğe gidilebilir.

YÜKÜMLÜLÜKLER

1. Danışman ve üye değişikliği en geç 10 Nisan 2026 mesai bitimine kadar bildirilmesi gerekmektedir.
2. Proje ya da Robot yarışmasına herhangi bir nedenden dolayı katılmayacak takımların en geç 10 Nisan 2026 mesai bitimine kadar bildirilmesi gerekmektedir.
3. Yarışma alanına ulaşım, üye öğrencilerin kontrolü tamamıyla okul idarelerinin sorumluluğundadır.
4. Öğle yemeği ve diğer ihtiyaçlar organizasyon tarafından verilecektir.
5. Yarışmacılar ve danışmanlar için yaka kartlarını organizasyon tarafından paylaşılan formata uygun olarak hazırlanması okulların ve okul koordinatörlerinin sorumluluğundadır.

İTİRAZLAR

1. İtirazlar öğrenciler tarafından yapılacaktır. Danışmanlar ihtiyaç anında komite tarafından davet edilecektir.
2. İtirazlar jüri üyeleri ve hakem kurulu tarafından en kısa süre içinde değerlendirilecektir.
3. Bir takımın aynı kategoride yalnızca bir kez itiraz etme hakkı bulunacaktır.
4. Robot yarışmalarında yarışma sahasına sadece yarışan takımların öğrencileri gidebilecektir, danışman öğretmenler ve diğer öğrenciler pistin yakınında bulunmayacaktır.

ÇAYCUMA 2.ROBOT YARIŞMASI KATEGORİLERİ

Çaycuma Robot Yarışması 3 (üç) ana kategoride gerçekleştirilecektir. Bu kategoriler serbest proje, yazılım (kodlama) ve robot yarışmalarıdır.

Seviyeler	Serbest Kategori	Robot Kategorisi	Yazılım-Kodlama
İlkokullar	Serbest Proje	-	Blok Tabanlı Oyun Programlama
Ortaokullar	Serbest Proje	Temel Çizgi İzleyen*	Blok Tabanlı Oyun Programlama
Liseler	Serbest Proje	Temel Çizgi İzleyen*	Oyun Programlama

***Bu kategorilere katılım Çaycuma İlçesi için ilgili seviyelerde zorunludur.**

YARIŞMA İÇİN GEREKLİ OLAN BELGELER

EKLER		Kategorisi
EK-1	VELİ İZİN BELGESİ/ TAAHHÜTNAME	Tüm Kategoriler (Her öğrenci içinayrı ayrı)
Not: İzin belgeleri başvurular sırasında danışman öğretmen tarafından sisteme yüklenecektir. İzin belgesi olmayan öğrencimizin turnuva kaydı yapılamayacaktır.		

EK-1

Çaycuma Robot Yarışması Veli Onay Formu

Çaycuma Kaymakamlığı ve Çaycuma İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından, tarihinde yapılacak. **Çaycuma 2.Robot Yarışmasına** velisi olduğum öğrencinin katılmasını onaylıyorum.

Aşağıdaki hususları kabul ve beyan ederim:

Etkinlikte, çocuğumun fotoğraf ve video çekimlerinin yapılmasına izin veriyorum. Ayrıca çekilen fotoğraf ve videoların Çaycuma İlçe Milli Eğitim, İl Milli Eğitim, Kaymakamlık, Valilik ve devam ettiği okulunun sosyal medya hesaplarında, basında ve haber kanallarında herhangi bir ücret talep etmeksizin kullanılmasına izin veriyorum. İşbu form ile beyan ettiğim ve programa katılım için kayıt ve etkinlik sırasında verdiğimkendime ve çocuğuma ait kişisel verilerin saklanmasına, kullanılmasına ve işlenmesine açıkça rıza gösteriyorum. Kişisel verilerimin Çaycuma İlçe Milli Eğitim tarafından işlenebileceğini ve bu konuda bilgisahibi olduğumu beyan ederim.

Formdaki bilgilerin doğruluğunu ve şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Tarih:

Veli Adı Soyadı:

Çocuğumun Adı ve Soyadı:

Çocuğumun Okulunun Adı:

Çocuğumun Okul Numarası:

İmza:

SERBEST PROJE KATEGORİSİ

1. Yarışma Açıklaması:

Bu yarışma, her kademedeki öğrencilerin bilimsel düşüncelerini, becerilerini ve hayal güçlerini kullanarak projeler geliştirmeleri için bir platform sunmayı amaçlamaktadır. Serbest kategoride düzenlenen yarışmada, katılımcılar aşağıdaki araçları veya benzer mikrodenetleyicileri kullanabilirler. Bu kategoriye geliştirilmiş teknolojik bir ürünün yanı sıra bir yazılım ile de başvuru yapılabilir.

- **LEGO Uygulamaları**
- **Arduino projeleri**
- **ESP32/ESP8266**
- **Raspberry Pi**
- **Yapay Zeka ve Makine Öğrenimi**
- **Twin setleri**
- **Mbot**
- **Baskı devreler**
- **Gömülü sistemler**

2. Yarışma Amacı:

Yarışmanın temel amaçları şunlardır:

- Katılımcıların bilimsel düşünce ve yaratıcılıklarını kullanarak teknoloji odaklı çözümler üretmelerini sağlamak,
- Girişimcilik ve inovasyon becerilerini geliştirmek,
- Toplumsal ve ekonomik fayda sağlayan projeler üretmek,
- Teknolojik gelişmelerin eğitime ve hayata entegre edilmesini sağlamak.

3. Katılım Koşulları:

- Yarışmaya dair genel katılım koşulları bu kategoride de geçerlidir.
- Projenin daha önce herhangi bir yarışmada derece veya ödül almamış olmalıdır.

4. Değerlendirme Kriterleri:

Serbest Kategori için Önerilen Değerlendirme Ölçeği ve Jüri Rehberi

Bu değerlendirme ölçeği, jüri üyelerinin puanlama yaparken net ve tarafsız bir değerlendirme yapabilmesi için kriterleri ayrıntılarıyla açıklamaktadır.

Kriter	Açıklama	Puan Aralığı
Özgünlük ve Yaratıcılık	Proje fikri, daha önce yapılmamış veya çok farklı bir bakış açısı sunuyorsa yüksek puan alır. Esinlenme varsa bu açıkça belirtilmelidir.	0-20
Problem Çözme ve Etki	Proje, belirli bir sorun veya ihtiyaca çözüm sağlıyor mu? Toplumsal fayda, eğitim veya çevre alanında etkili olması da dikkate alınır.	0-20
Uygulanabilirlik ve Yaygınlaştırılabilirlik	Proje gerçek hayata uygulanabilir ve sürdürülebilir mi? Eğitim veya toplum alanında yaygın olarak kullanılabilirliği değerlidir.	0-20
Sunum Becerisi ve Görsellik	Proje sunumu net, anlaşılır ve etkili mi? Görseller, posterler veya modeller kullanarak projeyi tanıtmaya yeteneği yüksek puan alır.	0-20
Teknik Yeterlilik ve Kodlama Becerisi	Proje, ileri düzeyde teknik bilgi ve kodlama gerektiriyorsa, bu bilgi doğru ve etkin bir şekilde kullanılmış mı?	0-20

Kriterlerin Ayrıntılı Açıklaması:

1. **Özgünlük ve Yaratıcılık (0-20 Puan):**
 - 0-5 Puan: Projede özgün bir fikir veya yaratıcı bir unsur gözlenmemektedir.
 - 6-10 Puan: Proje fikri kısmen özgündür, ancak genelde daha önce yapılmış projelere benzemektedir.
 - 11-15 Puan: Proje yaratıcı bir yaklaşıma sahiptir ve önceki projelerden esinlenmiş olsa da farklı bir uygulama sunar.
 - 16-20 Puan: Proje tamamen özgün ve yenilikçi bir fikre dayanır.
2. **Problem Çözme ve Etki (0-20 Puan):**
 - 0-5 Puan: Proje belirgin bir sorun çözümü veya etkili bir fayda sunmuyor.
 - 6-10 Puan: Proje belirli bir sorunu çözüyor, ancak toplumsal veya eğitimsel faydası sınırlı.
 - 11-15 Puan: Proje belirli bir sorunu çözmekte başarılı ve etkili bir toplumsal fayda sağlıyor.
 - 16-20 Puan: Proje, özgün bir problem çözme yeteneğine sahip ve geniş çapta etki oluşturabilir.
3. **Uygulanabilirlik ve Yaygınlaştırılabilirlik (0-20 Puan):**
 - 0-5 Puan: Proje gerçek hayata uygulanabilir değil veya sadece belirli bir alanda kullanılabilir.
 - 6-10 Puan: Proje kısmen uygulanabilir, ancak yaygınlaştırılması zordur.
 - 11-15 Puan: Proje hem uygulanabilir hem de çeşitli alanlarda kullanılabilir, ancak sınırlı bir yaygınlaşma potansiyeline sahiptir.
 - 16-20 Puan: Proje yüksek derecede uygulanabilir ve geniş bir yaygınlaştırılma potansiyeline sahiptir.
4. **Sunum Becerisi ve Görsellik (0-10 Puan):**
 - 0-5 Puan: Anlatım zayıf, proje açık ve anlaşılır şekilde tanıtılmamış.
 - 6-10 Puan: Anlatım kısmen etkili, ancak anlaşılabilirlik ve görsellik açısından eksiklikleri var.
 - 11-15 Puan: Anlatım yeterince anlaşılır ve görsel açıdan ilgi çekici.
 - 16-20 Puan: Anlatım oldukça etkili ve görsel öğelerle desteklenmiş.
5. **Teknik Yeterlilik ve Kodlama Becerisi (0-10 Puan):**

- 0-5 Puan: Teknik bilgi yetersiz, kodlama veya teknik gereklilikler yerine getirilmemiř.
- 6-10 Puan: Temel teknik bilgi var, ancak proje daha ileri teknik detayları içermiyor.
- 11-15 Puan: İyi bir teknik altyapı kullanılmıř, projede saęlam kodlama becerileri sergilenmiř.
- 16-20 Puan: Üst düzey teknik yeterlilik ve ileri düzey kodlama yeteneęi gösterilmiř.

TEMEL ÇİZGİ İZLEYEN ROBOT KATEGORİSİ

Amaç:

Çizgi izleyen robotlar, beyaz zemin üzerindeki siyah çizgiyi ya da siyah zemin üzerindeki beyaz çizgiyi otonom takip etmek amacıyla tasarlanırlar. Endüstriyel alanda, sürekli bir yerden başka bir yere mal taşıma işlerinde bu otonom çizgi izleyen robotlar kullanılırlar. Yapılması gereken, robotların takip edecekleri yol çizgisinin zemine çizilmesidir. Çizgi izleyen robotlarda çizgiyi kaybetmemeyi sağlayacak olan; doğru program, donanımsal kontrol ve hızdır.

Bu kategorideki otonom çizgi izleyen robotlar; siyah parkur üzerindeki beyaz çizgileri takip ederek, en kısa sürede ve hatasız yolu tamamlamaya çalışırlar. Amaç; sıralama yarışmasında belirlenen parkuru en kısa sürede tamamlamaktır.

Robot Özellikleri:

- Yarışmaya katılacak robotların öğrenciler tarafından oluşturulması ve kodlanması değerlendirme açısından önem arz edecektir.
- Aşağıda belirtilen malzemelerin dışında malzeme kullandığı tespit edilen takımlar yarışmadan elenecektir.
- Robotlarını okullarında deneme imkânı olmayanlar için ilçe merkezinde sonradan belirlenecek bir okul veya kurumda test pisti oluşturulacaktır. Takımlar robotlarını bu pistte deneyebileceklerdir.
- Robotlar otonom olmak zorundadır. Wifi, RF veya bluetooth modülleri kullanılamaz.

Robotun Ölçüleri ve Ağırlığı

- Robotun ölçüleri ve ağırlığı ile ilgili herhangi bir sınırlama bulunmamaktadır.

Robotta Kullanılacak Malzemeler

- Kontrol Kartı: Her türlü mikrodenetleyici kart kullanmak serbesttir.
- Motor Sürücü: Hazır motor sürücüler veya herhangi bir elektronik komponentle hazırladığınız motor sürücüler.
- DC Motor: Sayısı ikiyi geçmeyecek, 6V motor.
- Tekerlek: Piyasa bulunan her türlü tekerlek robotta kullanılabilir ayrıca takımlar robotlarında kullanacakları tekerleri kendileri imal edebilir. İsteğe bağlı sarhoş teker kullanılabilir.
- Çizgi Sensör Kartı: En fazla 16 kanallı analog veya dijital çizgi sensörü
- Güç: En fazla 12v gerilim üreten bir adet batarya
- Gövde: 20x30 cm ebatlarında istenilen malzemeden üretilebilir, kullanılan malzemelerin sahaya zarar vermemesi önemlidir.

Yarışma Pistiyle İlgili Bilgiler

- Yollar siyah üzerine beyaz mat folyo çizgi şeklindedir.
- Çizgi 20±2 mm kalınlığındadır.
- Yol 5 mm kalınlığında siyah mat dekota malzemeden yapılmıştır. Yolu oluşturan parçaların ek yerleri siyah mat folyo ile kapatılmıştır.
- Tüm takımlar aynı pistte yarışacaktır.

Sıralama Turu

- Yarışmada her robot sırayla yarışır, bu sıra katılan takımlar arasında çekilecek kura ile belirlenir. Kura sonucu hangi takımın hangi sırada yarışacağı belli olur.
- Yarışmada her robota, en fazla iki yarışma hakkı verilecektir. Verilen ikinci hakkı kullanıp kullanmama konusuna takımlar karar verir.
- Yarışmada iki hak sonunda elde edilen en iyi süre sıralama süresi olarak belirlenecektir.
- Takımlara verilecek ikinci haklar farklı zamanlarda olacaktır. Bütün robotlar bir kez yarıştıktan sonra tercihe bağlı ikinci haklar kullanılabilir. (Katılımcı sayısına göre bu haklar arka arkaya kullanılabilir, buna yarışma günü hakem kurulu karar verecektir.)
- Robotlar yarışmaya başlamadan önce hakem kurulu tarafından kontrolden geçecektir.
- Yapılacak kontroller sonrası takımlar sırasıyla piste davet edilir.
- Yarışma zamana karşı yapılacaktır. Süre pist üzerindeki kronometre ile tutulacaktır.
- Robot, başlangıç çizgisinden geçtiği anda kronometre saymaya başlayacaktır. Robot pisti tamamlayarak bitiş çizgisine geldiğinde süre durdurulur.
- 30 saniye içinde yarışa başlayamayan robot bir hakkını kullanmış sayılır.
- Robotların pistte belirtilen hareket yönünde hareket etmeleri gerekir.
- Robotların çizgiyi takip etmeleri esastır. Robotun yoldan çıkması, robotun gövdesinin tamamının beyaz çizgiden çıkmasıdır.
- Robotun yoldan çıkması ve 3 sn içinde tekrar yolu bulamaması durumunda öğrencilerin 3 kez, robotu tekrar yoldan çıktığı noktaya koyma hakkı vardır. Öğrenci robotu tekrar yola koyduğunda 10 sn ceza puanı verilir.
- 180 sn süre içinde pisti tamamlayamayan robotlar o hakkını kullanmış sayılır.
- Yarış sırasında 20 sn boyunca aynı noktada hareketsiz kalan robot o hakkını kullanmış sayılır.
- Robotların sıralama süreleri, yarışmayı bitirme sürelerine aldıkları ceza süreleri eklenerek elde edilir.

Final Turu

- Sıralama turunda en iyi süreyi yapan 10 robot final turuna kalır.
- Sıralama turunda 10. sıradaki robot ile aynı sürede bitiren başka robotlar varsa onlarda final turuna katılır.
- Sıralama turunda kullanılan pist bu turda da kullanılır.
- Yarışmacılara bu turda sadece bir hak tanınır.
- İlk turda geçerli tüm cezalar bu turda da geçerlidir.
- Sıralama turunda takımın elenmesine sebep olan tüm durumlar bu tur içinde geçerlidir.
- Robotların final turu sıralama süreleri, yarışmayı bitirme sürelerine aldıkları ceza süreleri eklenerek elde edilir.
- Yarışmada en düşük süreyi yapan ilk üç takım ödüllendirilir.
- Robotların toplam sürelerinin eşitliği durumunda robotların ağırlığına bakılır, en hafif robot kazanmış sayılır.
- Eşitlik yukarıdaki durumlarda bozulmazsa, yarışmacı öğrencilerin yaşlarının aritmetik ortalamasına bakılır. En küçük aritmetik ortalamaya sahip takımın robotu kazanır.
- Bu durumda da eşitlik bozulmazsa sıralama komisyonun çekeceği kura ile belirlenir.

Diđer Kurallar

- İki hak arasında istenirse pil deęiřimi hakkı verilir.
- Yola kalıcı bir iz veya iřaret bırakılamaz, zarar verilemez. Piste zarar veren robotlar elenir.
- Her takımın hakem kararlarına sadece bir kez itiraz hakkı vardır.
- Hakem kurulu her türlü itirazı en kısa sürede inceleyerek sonucu takıma bildirir.
- Hakem kurulu, gerekli gördüęü durumlarda kuralları deęiřtirme hakkına sahiptir.
- Hakem kurulu; kurallara uymayan, huzursuzluk çıkararak, diđer takımlara satařan, rakip takımın robotunun performansı etkileyecek bir müdahalede bulunduęu tespit edilen takımları elemeye yetkilidir.

OYUN PROGRAMLAMA KATEGORİSİ

Yarışma Açıklaması

Bu yarışma, öğrencilerin hayal gücünü ve kodlama becerilerini kullanarak yenilikçi fikirler üretmelerine imkân tanıyacaktır. Öğrencilerimizin üretken bireyler olmasını desteklemeyi esas alan bir yarışmadır. Yarışmacılar belirtilen tarihler arasında kendi oyunlarını üreteceklerdir. Konu ve alan sınırlaması bulunmamaktadır. Oyun içerisinde Zonguldak'ı tanıtan unsurlar ve yöresel figürler bulunması puanlamada yarışmacıya avantaj sağlayacaktır.

Yarışma Amacı

1. Öğrencilerimizin 21. yüzyıl becerileri olarak tanımlanan eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, iletişim, araştırma, problem çözme, karar verme, bilgi teknolojilerini kullanma, girişimcilik gibi beceriler etrafında birleşmesini sağlamak,
2. Teknolojiyi bir araç olarak kullanabilen, üreten bireylerin gelişmesini sağlamak,
3. Girişimci bireyler yetiştirmek,
4. Öğrencilerin programlama becerilerini geliştirmek.

Yarışma Koşulları

- Yarışmaya dair genel katılım koşulları bu kategoride de geçerlidir.
- Projenin daha önce herhangi bir yarışmada derece veya ödül almamış olmalıdır.

Oyun Tasarımı Yapılabilecek Programlar:

1. Liseler için tabanlı programlama yazılımları kullanmak zorundadır.
2. İlkokullar ve Ortaokullarda program kısıtlaması bulunmamaktadır.
3. Kullanılabilecek örnek programların listesi aşağıda yer almaktadır.

- **Scratch:** Blok tabanlı, başlangıç seviyesindeki kodlama için uygundur ve oyun tasarımı için basit bir arayüz sunar. (Özellikle ortaokul öğrencileri için önerilir.)
- **M-Block:** Scratch tabanlı olup, robotik ve donanım projeleriyle uyumludur. Blok tabanlı kodlama ile oyun ve animasyon tasarımlarına olanak tanır. (Özellikle ortaokul öğrencileri için önerilir.)
- **Unity:** 2D ve 3D oyunlar için güçlü bir platformdur. (Özellikle lise öğrencileri için önerilir.)
- **GameMaker Studio:** Özellikle 2D oyunlar için ideal bir platformdur ve kullanıcı dostu bir arayüzü vardır. (Özellikle lise öğrencileri için önerilir.)
- **Kodu Game Lab:** Microsoft'un geliştirdiği görsel programlama aracıyla oyun yapmayı öğrenmek için uygundur.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Kriter	Açıklama	Puan Aralığı
Özgünlük ve Yaratıcılık	Oyun fikri ne kadar yaratıcı ve özgün? Hikâye, karakterler veya oyun mekanikleri benzersiz özelliklere sahip mi?	0-20
Kodlama Becerisi ve Blok Kullanımı	Kodlama yapısı işlevsel, verimli ve düzgün mü? Bloklar ve kodlar doğru, yaratıcı ve etkili bir şekilde mi kullanılmış?	0-25
Kullanıcı Deneyimi ve Oynanabilirlik	Arayüz kullanıcı dostu mu? Oyun kolayca oynanabilir mi? Akıcı ve eğlenceli bir deneyim sunuyor mu?	0-20
Görsel ve İşitsel Kalite	Grafik, karakter tasarımı, animasyonlar, ses ve müzik unsurları kaliteli mi ve oyunun genel temasına uyumlu mu?	0-15
Projenin sunumu	Proje, jüriye sunum sırasında açık ve anlaşılır bir şekilde anlatıldı mı? Öğrenci oyunun hikayesini, amacını ve işlevlerini net ifade etti mi?	0-10
Zonguldak temalı içerikler	Oyun içeriğinde Zonguldak' a ait unsurlar bulunması.	0-10

Kriterlerin Ayrıntılı Açıklaması

1. Özgünlük ve Yaratıcılık (0-20 Puan):

- 0-5 Puan: Yaratıcı veya özgün bir fikir içermiyor; temel bir yapıya sahip.
- 6-10 Puan: Temel düzeyde yaratıcı, ancak fazla dikkat çekici değil.
- 11-15 Puan: Özgün fikir ve dikkat çekici öğeler içeriyor.
- 16-20 Puan: Son derece özgün ve yaratıcı bir konsept ile geliştirilmiş, benzersiz özellikler sunuyor.
- **Ekstra:** Çaycuma temalı öğeler içeriyorsa, jüri kararıyla +3 puan eklenebilir.

2. Kodlama Becerisi ve Blok Kullanımı (0-25 Puan):

- 0-7 Puan: Kodlama yapısı temel seviyede, hatalar içeriyor veya yetersiz.
- 8-14 Puan: İşlevsel ancak blok kullanımı sınırlı veya düzenli değil.
- 15-20 Puan: Kodlama yapısı işlevsel, yaratıcı ve düzenli blok kullanımı var.
- 21-25 Puan: Kusursuz bir kodlama yapısı, yaratıcı blok kullanımı ve etkin işlevsellik sağlanmış.

3. Kullanıcı Deneyimi ve Oynanabilirlik (0-20 Puan):

- 0-5 Puan: Oynanabilirliği düşük, kullanıcı etkileşimi sınırlı.
- 6-10 Puan: Temel seviyede oynanabilirlik var, ancak kullanıcı dostu değil.
- 11-15 Puan: Kullanıcı dostu ve oynanabilirlik açısından yeterli.
- 16-20 Puan: Son derece kullanıcı dostu, akıcı ve eğlenceli bir oyun deneyimi sunuyor.

4. Görsel ve İşitsel Kalite (0-15 Puan):

- 0-4 Puan: Görseller ve sesler kalitesiz veya tema ile uyumsuz.
- 5-8 Puan: Görsel ve işitsel unsurlar kısmen uyumlu, ancak daha iyi olabilir.
- 9-12 Puan: Görseller ve sesler kaliteli, oyun temasına uygun.
- 13-15 Puan: Mükemmel görsel ve işitsel kalite, tema ile son derece uyumlu ve dikkat çekici.

5. Projenin Genel Sunumu (0-10 Puan):

- 0-2 Puan: Sunum eksik veya yetersiz, proje hakkında yeterince bilgi sunulamamış.

- 3-5 Puan: Proje kısmen anlatılmış, ancak sunumda eksiklikler var.
- 6-8 Puan: Proje iyi anlatılmış, anlaşılır ve etkili bir sunum yapılmış.
- 9-10 Puan: Proje çok etkili, net ve ilgi çekici bir şekilde anlatılmış.

6. Zonguldak Temalı İçerikler (0-10 Puan):

- 0-4 Puan: **Zonguldak** 'a ait unsurların varlığı
- 5-10 Puan: **Zonguldak** 'a ait unsurların oyun dinamiklerinin içinde aktif olarak yer alması.