**T.C.**

**ÇUKUROVA İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

**“HAYDİ ÇUKUROVA HAYAL ET KODLA GERÇEKLEŞTİR” ÖZGÜN TASARIM VE KODLAMA YARIŞMASI ŞARTNAMESİ**

Bu yarışma mezun, ilk, orta ve meslekî teknik eğitim öğrencilerinin ve öğretmenlerinin yazılım /kodlama ve tasarım alanlarındaki bilgi ve becerilerini kullanarak özgün projeler geliştirmelerini teşvik etmek için düzenlenmektedir. Katılımcılar, hayallerini gerçeğe dönüştürerek yaratıcı ve işlevsel tasarımlarını sunabilecekleri bir platformda yarışacaklardır.

# Yarışmanın Amacı

**Madde-1** Herhangi bir yazılım aracı kullanarak oyun veya bir işi yerine getirebilecek program üretme yarışmasının amacı; Türk Millî Eğitiminin genel amaçları doğrultusunda katılımcıların kendi imkânlarını kullanarak kendi programlarını üretebilmelerinin sağlanmasıdır.

# Yarışmanın Konusu

**Madde-2** Herhangi bir yazılım aracı kullanarak oyun veya bir işi yerine getirebilecek program/yazılım, model tasarımına dayalı algoritmik kodlama tasarımı üretilmesidir. Bir problemin çözümü ya da herhangi bir eğitim materyalinin tasarımı.

# Yarışmanın Dayanağı

**Madde-3** Bu şartname; Millî Eğitim Bakanlığı mevzuatları doğrultusunda hazırlanmıştır. Bu mevzuatlara aykırı durumlar içermez.

# Yarışmanın Hedefleri

**Madde-4** Yarışmanın hedefleri aşağıdaki gibidir:

* 1. Yazılım/Kodlama ve robotik konusundaki teorik bilgilerin program üretilerek uygulamalı olarak kullanılmasını sağlamak,
  2. Katılımcıların kendi programlarını üretebilmelerini ve algoritmik becerilerini geliştirmelerini sağlamak,
  3. Katılımcıların hayal güçlerini geliştirmelerini sağlamak,
  4. Katılımcılara kodlama alanında yeteneklerini sergileyebilecekleri ortam sunmak,
  5. Katılımcıların zamanlarını verimli kullanmalarını sağlamak,
  6. Katılımcıların ilgi ve merakları doğrultusunda bilişsel becerilerinin gelişmesine katkıda bulunmak,
  7. Katılımcılara girişimcilik ruhunu aşılamak.

# Yarışmanın İçeriği

**Madde-5** Yarışma; herhangi bir yazılım aracı kullanarak oyun veya bir işi yerine getirebilecek program,yazılım ve algoritmik kodlama üretme amaçlıdır.

# Yarışmanın Kapsamı

**Madde-6** Çukurova ilçemizdeki resmî/özel kurumlarda öğrenim gören ilköğretim / ortaöğretim çağındaki öğrenciler, mezunlar, öğretmenler ve tüm paydaşlarımızın katılımının yarışma şartnamesine uygunluğunu, başvuru şeklini, değerlendirme kurullarının oluşumunu, yapılacak değerlendirmeyi ve verilecek ödülleri kapsar.

# Yarışmaya Katılım Şartları

**Madde-7** Yarışmaya katılım şartları aşağıdaki gibidir:

* 1. Çukurova ilçemizdeki resmî/özel kurumlarda öğrenim gören ilköğretim / ortaöğretim çağındaki öğrenciler, öğretmenler ve mezunları katılabilir.
  2. Yarışmaya bireysel veya takım olarak katılım sağlanabilir. Katılım takım halinde olduğunda, takım en fazla beş katılımcıdan oluşmalıdır.
  3. Hazırlanacak olan yazılımın daha önce hiçbir yarışmaya katılmamış, özgün ve hiçbir yerde paylaşılmamış, yayımlanmamış olması gerekmektedir.
  4. Yarışmaya katılan programlar; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde hazırlanması gerekmektedir.
  5. Programın Değerlendirme Komisyonuna ulaştırılması bireysel olup, katılımcı bizzat sorumludur. Takım halinde katılımlarda takım adına bir kişi başvuru sorumlusu olmalıdır.
  6. Başvuru tarihleri dışında ve eksik yapılan başvurular değerlendirmeye alınmayacaktır.
  7. Yarışmaya son katılım tarihinden sonra yapılan başvurular dikkate alınmayacaktır.
  8. Üçüncü şahısların hak iddia etmesi durumunda yasal sorumluluk katılımcılara aittir.
  9. Yarışmaya katılan katılımcılar şartnamedeki kuralları kabul etmiş sayılır.
  10. Dereceye giren adaylara ödül tarihinden önce bilgilendirme yapılacaktır.

# Yazılımlarda Aranacak Şartlar

**Madde-8** Yarışmaya katılacak programlarda aşağıdaki şartlar aranacaktır:

* 1. Yarışmaya katılacak programların içeriği Millî Eğitim Temel Kanunu’na mugayir, genel ahlak kurallarına aykırı olmamalı ve siyasi amaçlara hizmet eden yanlış anlaşılmaya neden olabilecek sakıncalı ve zararlı ifadeler ve/veya mesajlar içermemelidir.
  2. Yarışmaya katılacak programlarda alanla ilgili uzman müdahalesi olmamalıdır. Özgün fikirler değerlendirmeye alınacaktır.
  3. Yarışmaya katılacak programlarda kullanılacak müzik, metin, görüntü ve çizimler telif sorunu olmayacak şekilde düzenlenmelidir.
  4. Programın bir adı olacaktır. Program beş kelimeyi ve 50 karakteri geçmeyecek şekilde isimlendirilecektir.
  5. Yarışma programlarının şartnamedeki talimatlara uygun gönderilmemesi ve/veya bilinen ortamlarda çalışması katılımcı sorumluluğundadır.

# Üretilecek Yazılımda Aranacak Teknik Şartlar

**Madde-9** Yarışmaya katılacak programlarda aşağıdaki teknik şartlar aranacaktır:

* 1. Üretilen yazılım 1024 x 768 çözünürlük ve üzerinde çalışmalıdır.
  2. Üretilecek yazılımda JavaScript, Java, Swift ve C Dilleri (C, C# ve C++) kullanılabilir. Bunlar ile beraber veya ayrıca Unity, PhoneGap, Construct, Game Maker: Studio, Godot Engine, Unreal Engine yazılımları kullanılarak ta üretilebilir.
  3. Yazılım eklentileri dâhil 250 MB’dan daha büyük olmamalıdır.
  4. Yazılım Intel i5 bir bilgisayarda, 4 GB RAM ile sorunsuz çalışabilmelidir.
  5. Yazılım Windows 8 ve üzeri işletim sistemleri, iOS 11 ve üzeri işletim sistemlerin veya Android 5.0 ve üzeri işletim sistemlerinin birisinde sorunsuz çalışabilmelidir.
  6. Yazılımda reklam unsurları bulunmamalıdır. Yazılımda telif hakkı içeren müzik ve görsellere yer verilmemelidir.
  7. Yazılım çalışabilir halde derlenmiş olarak teslim edilecektir. Yazılımın çalışması için gerekli dosyalar var ise bunlar da yazılım ile beraber verilmelidir.
  8. Programın kurulumu gerekiyor ise bu kurulum yönergesi açık ve anlaşılır bir biçimde yazılmalı, program ile beraber ayrı bir metin dosyası olarak verilmelidir.
  9. Yazılımın çalıştırılması için gerekli adımlar ile ilgili bir yönerge hazırlanmalı ve program ile beraber ayrı bir metin dosyası olarak verilmelidir.

# Yazılımların Değerlendirme Aşamaları

**Madde-10** Yarışmaya katılacak programların değerlendirmeleri İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü’müzce kurulacak bir komisyon marifetiyle olacaktır. Yazılımlar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğü birimine gönderilecektir. Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünde kurulan “ Değerlendirme Komisyonu” adaylardan gelen yazılımları değerlendirip birinci, ikinci ve üçüncü olmaya hak kazanan yazılımları duyurup ödüllendirecektir.

# Başvuru Kriterleri, Son Başvuru Tarihi ve Başvuru Adresi

## Madde-11

11. 1. Katılımcılar “Başvuru Formu” (EK- 1) ile beraber toplam büyüklüğü 15 MB geçmeyen yazılımları strateji@cukurovailcemem.com e-posta adresine, 15 MB geçen yazılımları “Google Drive” ortamına en geç 24 / 10 / 2024 tarihi saat 17.00’a kadar yüklemeleri gerekmektedir. “Google Drive” ortamına yükleme yapanların ayrıca “Başvuru Formu” ile beraber yükleme linkini [strateji@cukurovailcemem.com](mailto:strateji@cukurovailcemem.com) e-posta adresine göndermesi gerekmektedir. Gönderilecek e-posta konusuna yarışma adı ibaresi eklenmelidir.

11.2. E-posta veya Google Drive ile iletişimde sıkıntı yaşanan veya adrese ulaşamayan yazılımlardan Değerlendirme Komisyonu sorumlu değildir.

# Başvuru Tarihleri, Yarışma Tarihi, Yeri Ve Dereceye Girenlerin Duyurulması

**Madde-12** Yarışmanın başvuru tarihi, yarışma tarihi, yeri ve ilk üçe girenlerin duyurulması tarihleri aşağıdaki tabloda verilmiştir:

|  |  |
| --- | --- |
| **YAPILACAK FAALİYET** | **TARİHİ** |
| Yarışma ile ilgili duyurunun web sitesinden yapılması | 16 / 09 / 2024 |
| Programların katılımcılar tarafından en son teslimi | 24 / 10 / 2024 SAAT:17:00 |
| Değerlendirme Komisyonu tarafından programların en son değerlendirilmesi | 29 / 10 / 2024 |
| İlk üçe girmeyi hak kazanan  programların ödüllendirilmesi | 30 / 10 / 2024 |

# Ödüllendirilme

**Madde-13** Değerlendirme Komisyonunca yapılan değerlendirmede dereceye giren katılımcılar şu şekilde ödüllendirilecektir:

* 1. Yarışmaya katılan tüm katılımcılara katılım belgesi verilecektir.
  2. Birincilik Ödülü: 7.000,00 TL

İkincilik Ödülü : 5.000,00 TL

Üçüncülük Ödülü: 3.000,00 TL

# Yarışma İletişim Bilgileri

## Madde-14

* 1. Yarışma ile ilgili her türlü bilgi ve doküman Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünün resmi web sayfasından paylaşılacaktır.
  2. Yarışma hakkında bilgi için iletişim bilgileri aşağıda verilmiştir:

Tel: 0322 200 96 47 Dahili: 9648

Elektronik Posta Adresi: strateji@cukurovailcemem.com

# Yarışma İle İlgili Diğer Hususlar

**Madde-15** Yarışmaya katılan yazılımlar;

* 1. Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne gönderilen yazılımlar iade edilmeyecektir. Yazılımın hukuki ve bilimsel sorumluluğu sahibine ait olacaktır.
  2. Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne gönderilmiş yazılımlar, Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünce ihtiyaç duyulduğunda çeşitli etkinliklerde (sergi, açılış, vs.) değerlendirilecektir. Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü yazılımları kullanma hakkına sahiptir.
  3. Yarışmaya katılan katılımcılar bu şartnamede belirtilen tüm hususları kabul etmiş sayılacaklardır.
  4. Çukurova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü yarışma kapsamında değişiklik yapma/ iptal etme hakkına sahiptir.

**EK-1**

**HAYDİ ÇUKUROVA HAYAL ET KODLA GERÇEKLEŞTİR TASARIM/KODLAMA YARIŞMASI**

**KATILIMCI YARIŞMA BAŞVURU FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **KATILIMCININ** | |
| **ADI SOYADI** |  |
| **OKULU** |  |
| **ADRESİ :**  **(TELEFON VE E-MAİL)** |  |
| **SINIFI** |  |
| **OKUL NUMARASI** |  |
| **TAKIM HALİNDE BAŞVURU YAPILDI İSE TAKIMDAKİ DİĞER KATILIMCILARIN ADI SOYADI, (VARSA SINIFI, NUMARASI)** | **1**………………………………………………………………………………………………………………  **2**………………………………………………………………………………………………………………  **3**………………………………………………………………………………………………………………  **4**……………………………………………………………………………………………………………… |
| **YAZILIMIN ADI** |  |
| **YAZILIMIN KONUSU** |  |
| **YAZILIMIN KISA TANIMI** |  |