

**DENİZLİ İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**  
**ORTAOKUL VE LİSELER ARASI DİJİTAL OYUN YARIŞMASI**

**BAŞVURU ŞARTNAMESİ**

**1. Yarışmanın Amacı**

Bu yarışma, GENÇ Ar-Ge kapsamında, Denizli Pamukkale Teknokent işbirliğinde, ortaokul ve lise öğrencilerinin **sürdürülebilir çevre ve gelecek teması** doğrultusunda dijital oyunlar geliştirerek hem dijital becerilerini hem de farkındalıklarını arttırmayı amaçlamaktadır.

**2. Yarışma Kategorileri ve Konu Başlıkları**

- **Ortaokul Kategorisi:** "Sürdürülebilir Yaşam: Çevreyi Korumak İçin Dijital Adımlar"
  - Geri dönüşüm, su tasarrufu, yenilenebilir enerji, ekolojik dengenin korunması gibi konulara odaklanan oyunlar geliştirilecektir.
- **Lise Kategorisi:** "Sürdürülebilir Gelecek İçin Akıllı Çözümler"
  - Akıllı şehirler, enerji verimliliği, iklim değişikliğine uyum gibi konulara odaklanan oyunlar geliştirilecektir.

**3. Katılım Koşulları**

- Yarışmaya Denizli ili sınırları içerisindeki **ortaokul ve lise öğrencileri bireysel ya da en fazla 3 kişilik takımlar halinde** katılabilir.
- Yarışmacılar, kendi hazırladıkları dijital oyunları belirlenen süre içerisinde teslim etmelidir.
- Oyunlar **orijinal** olmalı ve başka bir yarışmada dereceye girmemiş olmalıdır.

**4. Değerlendirme Kriterleri**

**1. Eğitici Değeri ve Sürdürülebilirlik Temalarına Uygunluk (%30)**

- Oyun, sürdürülebilir kalkınma hedeflerinden birini veya birkaçını etkili bir şekilde ele alıyor mu?
- Oyunun içeriği eğitici mi? Oyunculara yeni bilgiler öğretiyor mu?
- Oyun, oyuncuların çevreye duyarlılık, sürdürülebilirlik ve toplumsal bilinç kazanmasını sağlıyor mu?
- Oyunda kullanılan hikâye, diyaloglar veya görevler yarışma konuları ile doğrudan bağlantılı mı?

**2. Oynanabilirlik ve Kullanıcı Deneyimi (%25)**

- Oyun akıcı bir oynanış sunuyor mu?
- Kontroller kullanıcı dostu mu ve kolay öğrenilebilir mi?
- Oyun süresi dengeli mi? Çok kısa ya da çok uzun mu?
- Kullanıcıyı motive eden ödül sistemleri, seviye geçişleri ve geri bildirim mekanizmaları bulunuyor mu?

### 3. Teknik Yeterlilik ve Kodlama Kalitesi (%20)

- Oyun sorunsuz çalışıyor mu? Çökme, hata veya performans sorunları var mı?
- Kod yapısı temiz ve okunabilir mi? Yorum satırları ve kod organizasyonu iyi mi?
- Kullanılan programlama dili ve motor verimli bir şekilde kullanılmış mı?
- Oyun gereksiz kaynak kullanımı yapıyor mu, optimizasyon açısından yeterli mi?

### 4. Görsel ve Ses Tasarım Kalitesi (%15)

- Oyunun grafikleri kaliteli ve göze hitap ediyor mu?
- Arayüz tasarımı kullanıcı dostu ve estetik mi?
- Oyunun ses efektleri ve müzikleri atmosferi destekliyor mu?
- Görseller ve sesler oyun temasına uygun mu ve oyuncuya doğru duyguyu aktarıyor mu?

### 5. Yenilikçilik ve Yaratıcılık (%10)

- Oyun fikri özgün mü, daha önce yapılmamış bir şey sunuyor mu?
- Oyun mekaniği, hikâyesi veya grafik tarzı yaratıcı ve etkileyici mi?
- Yarışma konu başlıkları ile bağlantı kurma biçimi yenilikçi mi?
- Oyuncuyu düşündürmeye, keşfetmeye ve problem çözmeye teşvik eden unsurlar içeriyor mu?

### 5. Ödüller

Her kategoride ilk üçe giren projeler ödüllendirilecektir. Yarışma ödülü Teknokent bünyesindeki yazılım firmalarında uygulamalı yazılım mentörlüğüdür.

# DİJİTAL OYUNLAR İÇİN TEKNİK ŞARTNAME

## 1. Genel Teknik Gereksinimler

- Oyunlar **bilgisayar (Windows/macOS), mobil (Android/iOS) veya web tabanlı** olarak geliştirilebilir.
- Kullanılan yazılım dillerinde herhangi bir kısıtlama yoktur:
  - **Unity, Godot, Scratch, Construct, Python, JavaScript, MIT App Inventor, web2 araçları vb.**
- Oyun, **bağımsız olarak çalışabilmelidir** (harici bir sunucuya bağımlı olmamalıdır).
- Oyun, **eğitici içerik taşımali ve yarışma konularıyla uyumlu olmalıdır**.

## 2. Başvuru ve Teslimat

- Yarışmaya katılmak isteyenler, belirtilen **son başvuru tarihine kadar** şartnamede verilen ekleri basılı ve imzalı olarak,
- Oyunlar, belirlenen teslim tarihine kadar **dijital formatta (APK, EXE vb.)** ve aşağıda belirtilen dosyalarla birlikte Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü AR-GE birimine elden teslim edilecektir.

Geliştirilen oyunla birlikte şu belgeler eksiksiz olarak teslim edilmelidir:

- **Kaynak kodları:** Oyun motoruna veya kullanılan yazılım diline uygun biçimde düzenlenmiş ve okunabilir olmalıdır.
- **Oyun tasarım dokümanı:** Oyunun hikayesi, mekaniği, karakterleri, oynanış yapısı ve teknik gereksinimlerini içermelidir.
- **Oynanış videosu:** Oyunun temel özelliklerini, mekaniklerini ve arayüzünü gösteren en az 2 dakikalık bir kayıt sunulmalıdır.
- Oyunların kodları açık kaynak olarak paylaşılabilir ya da ilgili jüri üyelerinin incelemesi için sunulmalıdır.
- Oyunlar dijital ortamda, şartnamede verilen ekler ile birlikte elden teslim edilmelidir.

## 3. Değerlendirme ve Teknik İnceleme

### Kodlama Kalitesi:

- Yazılımın okunabilirliği, kodlama standartlarına uyumu ve açıklayıcı yorum satırları içermesi.
- Değişken adlandırmalarının anlaşılır olması.

### Performans ve Optimizasyon:

- Oyun içi kare hızı (FPS) yeterli düzeyde mi?
- Yükleme süreleri optimize edilmiş mi?
- Bellek kullanımı ve CPU/GPU yükü dengeli mi?

### Grafik ve Ses Kullanımı:

- Kullanıcı dostu bir arayüze sahip mi?
- Kullanılan görseller ve sesler kaliteli ve temaya uygun mu?

- Oyundaki animasyonlar ve efektler akıcı mı?

#### **Oynanabilirlik ve Etkileşim:**

- Kullanıcı geri bildirimlerine duyarlı mı?
- Oyun mekanikleri sorunsuz çalışıyor mu?

#### **4. Telif ve Etik Kurallar**

Oyunda kullanılan tüm materyaller (görseller, sesler, müzikler, fontlar vb.) telif hakkına uygun olmalı ve aşağıdaki kriterlere uymalıdır:

- Özgün içerikler kullanılmalı
- Ücretsiz veya açık kaynak materyaller tercih edilmelidir

Oyun, şiddet içeren, zararlı, etik dışı vb. içerikler barındırmamalıdır. Oyuncuların gizliliğini ihlal eden herhangi bir veri toplama mekanizması bulunmamalıdır.

#### **Yarışma Takvimi:**

**Duyurunun yapılması:** 14.04.2025

**Başvuru Son Tarih:** 09.05.2025

**Sonuçların Açıklanması:** 20.05.2025

**EK-1**

**AYDINLATMA METNİ**

Bu aydınlatma metni, 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununun 10. maddesi ile Aydınlatma Yükümlülüğünün Yerine Getirilmesinde Uyulacak Usul ve Esaslar Hakkında Tebliğ kapsamında veri sorumlusu sıfatıyla Denizli İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından hazırlanmıştır.

Kurumumuzca, siz ve öğrencinize ait görsel ve işitsel kişisel veriler eğitim ve öğretim süreçleri kapsamında düzenlenen faaliyetlerin kamuoyu ile paylaşımı ve tanıtımı amacıyla 6698 sayılı Kanun'un 5'inci maddesinin 1'inci fıkrası gereği ilgili kişinin "açık rızasının alınması" işleme şartına dayalı olarak otomatik veya otomatik olmayan yolla işlenecektir.

Kurumumuzla paylaşılan kişisel veriler, sadece hukuki uyumazlıkların giderilmesi veya ilgili mevzuatı gereği talep edilmesi hâlinde adli makamlar/ilgili kurum ve kuruluşlara aktarılacaktır.

Söz konusu Kanunun "İlgili kişinin hakları"nı düzenleyen 11'inci maddesi kapsamındaki taleplerinizi "Veri Sorumlusuna Başvuru Usul ve Esasları Hakkında Tebliğe" göre Denizli İl Millî Eğitim Müdürlüğüne iletebilirsiniz.

...../...../2025

Öğrencinin Adı Soyadı:

Okulu:

Veli Adı Soyadı

İmza

EK-2

**AÇIK RIZA ONAYI**

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında tarafıma gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Bu doğrultuda, işlendiği belirtilen bana ve ..... Ortaokulu/Lisesinde öğrenim gören velisi bulunduğum öğrencim .....’nin, kamuoyu ile paylaşımı ve tanıtımı amacıyla Dijital Oyun Yarışması’nın süreçleri kapsamında düzenlenen faaliyet/etkinliklerdeki görsellerin ve ürünlerin, öğrencimin öğrenim gördüğü eğitim kurumu dâhil Bakanlığın merkez ve taşra teşkilatı siteleri ile sosyal medya hesaplarında paylaşılmasına; Onay/izin veriyorum.

..... /..... / 2025

Velisinin

Adı Soyadı:

.....

İmzası:

.....

**EK-3**

**VELİ İZİN BELGESİ**

Velisi bulunduğum, .....  
Lisesi .....sınıfı.....No.lu..... isimli öğrencinin  
Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Dijital Oyun Yarışması'na katılmasında herhangi bir sakınca  
görmediğimi bildiririm.

... / ... / 2025

Adı Soyadı

İmza

Adres :

Tel :

**EK-4**

**DİJİTAL OYUN YARIŞMASI - TAKIM BAŞVURU FORMU**

---

### 1. Takım Bilgileri

Takım Adı:

Okul Adı:

Okul Türü: ( ) Ortaokul ( ) Lise

Danışman Öğretmen Adı Soyadı:

Branş:

Cep Telefonu:

E-Posta Adresi:

---

### 2. Takım Üyeleri

|   | Adı Soyadı | Sınıf | Öğrenci Numarası | E-posta (varsa) |
|---|------------|-------|------------------|-----------------|
| 1 |            |       |                  |                 |
| 2 |            |       |                  |                 |
| 3 |            |       |                  |                 |

( Takımlar en fazla 3 kişiden oluşabilir. )

---

### 3. Oyun Proje Bilgileri

Oyun Adı:

Kategoriler: ( ) Ortaokul - Sürdürülebilir Yaşam  
( ) Lise - Sürdürülebilir Gelecek

Kısa Açıklama (En fazla 100 kelime):

Kullanılan Yazılım / Programlama Dili / Platform:

Formatı: ( ) EXE ( ) APK ( ) Web Bağlantısı ( ) Diğer: \_\_\_\_\_

Oyun Teslim Linki (varsa):