



2018 BİLROTEK

7. BİLSEM ROBOT VE TEKNOLOJİ TURNUVASI

HACKATHON KATEGORİ ŞARTNAMESİ

GENEL KURALLAR

Madde 1 (Amaç): Hackathon kategorisinin amacı; BİLSEM öğrencilerinin robotik ve yazılım alanında bilgi ve becerilerini arttırmak ve problem çözme becerilerini geliştirmektir.

HECKHATON

Madde 2 (Tanım): Hackathon Yazılım Görevi

Takımlar, Hackathon yazılım görevi için 24 saat içinde bir mobil uygulama geliştirirler. Mobil uygulama konusu turnuva başlangıcında öğrencilere yazılı olarak verilecektir.

HACKATHON TAKIMI

Madde 3 (Hackathon Takımı Tanımı):

1. Takım üyeleri BİLSEM'e devam eden öğrencilerden oluşur. Turnuvada takım üyelerinin öğrenci belgesi sunması zorunludur.
2. Takım üyeleri; 7, 8, 9, 10, 11 ve 12. sınıf öğrencilerinden karma bir şekilde oluşturulabilir.
3. Bu kategoriye BİLSEM'ler tek takımla katılabilirler. BİLSEM'ler Hackathon için ikinci bir takım başvurusu yapamazlar.
4. Takımlar iki öğrenciden oluşacaktır. Bir öğrenci ile takım oluşturulamaz. Tek öğrencisi kalan takım turnuvaya katılamaz.
5. Bir takıma bir öğretmen danışmanlık yapabilir, iki ya da daha fazla öğretmen danışman olamaz.

HACKATHON TANITIMI

Madde 4 (Hackathon Tanıtımı) :

Hackathon, birden fazla yaratıcı insanın belirli bir sürede, belirli bir fikre ilişkin hayallerini tasarlayarak; yaratıcılıklarını ve yeteneklerini takım çalışması ahengiyle üretime dönüştürdükleri bir organizasyondur. Bu hackathonda göreviniz; 24 saat içinde bir uygulama geliştirmek ve jüriye sunmaktır.

Görevle ilgili olarak ;

1. Bu kategoriye katılacak olan takımlardan 24 saat içinde Hackathon başlangıcında verilen konuda bir android uygulama geliştirmesi istenecektir.
2. Katılımcıların temel ihtiyaçları dışında ve mentörlere bilgi vermeden salonu terk etmesi yasaktır. 24 saatin sonunda takımlar geliştirdikleri uygulamaları jüri önünde sunacaktır.
3. Her bir katılımcı, hackathon esnasında sunulan projenin orijinal olduğunu ve ekibin bizzat kendisi tarafından ve hackathon etkinliği sırasında oluşturulduğunu; projenin daha önceden herhangi bir üçüncü şahsa satılmadığını ve fikri mülkiyet hakkını ihlal etmediğini kabul eder.
4. Uygulamalar 24 saat içinde sıfırdan geliştirilmiş olmalıdır. Tüm kodlar Hackathon süresince yazılacaktır. Önceden yazılmış kodlar kullanılmayacaktır.
5. Katılımcılar istedikleri programlama dilini kullanabilirler; hedef platform için istedikleri bir mobil platformu tercih edebilirler.
6. Katılımcılar fizik motoru ve harici donanım için fonksiyon ve kütüphaneleri kullanabilirler.
7. Katılımcılar uygulamalarında istedikleri teknolojileri kullanmakta özgürdürler.
8. Katılımcılar uygulamalarında grafik amaçlı kullandıkları figür ve karakterleri önceden belirleyebilir ya da telif hakkı istemeyen ürünleri kullanabilirler.
9. Uygulama veya uygulama fikri ile ilgili tüm haklar geliştirenlerin veya fikrin sahiplerininindir.
10. Hackathon süresi sonunda ortaya çıkan ürünler istenilen formatta erişilebilecek bir yere konulabilmelidir.

11. Etkinliğin tam süresi boyunca Wi-Fi bağlantısı sağlanacaktır. Katılımcılar, kendi ekipmanlarını (özellikle bilgisayar, uzatma kablo, çoklu güç çıkışı vs.) ve geliştirme araçlarını getireceklerdir. Katılımcılar etkinlik sırasında kendi ekipmanlarından sorumlu olacaklardır. Katılımcılar kendi bilgisayarlarını ve test cihazlarını getirmelidirler.

HACKATHON TURNUVA ALANI

Madde 5 (Hackathon Turnuva Alanı ve Kurallar) :

1. Hackathon turnuva alanı aşağıdaki bölümlerden oluşur.

- **Uygulama Geliştirme Alanı:** Her takım, uygulama geliştirme ve test etme çalışmalarını kendileri için ayrılmış masalarda yapacaklardır.
- **Dinlenme Alanı:** Bu alanda, öğrencilerin ihtiyaç duyduğunda dinlenmek için oturabileceği koltuklar ve gece boyunca onları dinamik tutmak üzere sunulacak ikram masaları yer alacaktır.

2. Turnuva esnasında takım danışmanları, takım üyelerine bilgi vermek veya rehberlik etmek amacıyla da olsa Hackathon turnuva alanına giremezler. Turnuva alanı dışındaki kişiler, turnuva esnasında takım üyeleri ile iletişim kuramazlar. Zorunlu durumlarda takım üyelerinin organizasyon görevlileri gözetiminde dışarı ile iletişim kurmasına izin verilebilir.

3. Takım üyeleri, takım danışmanından ya da başka bir kişiden tasarım ve programlama yardımı alamaz ve talep edemezler. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilir.

4. Turnuva alanına takım üyeleri (test cihazları dışında), cep telefonu veya kablolu/kablosuz iletişim araçları getiremezler.

5. Hackathon etik ve adil bir etkinliktir. Katılımcılar, bu ilkeye saygı göstermeyi taahhüt eder ve diğer takımların çalışmalarını engelleyecek herhangi bir faaliyetin yasak olduğunu açıkça kabul ederler. Organizasyon, bu ilkelere uymayan ekibi veya katılımcıyı hackathondan diskalifiye edebilir. Organizasyon etkinlik süresince hile yapan, rahatsızlık veren veya bu faaliyetlerde bulunma girişiminde bulunan bir katılımcı ve/veya bir ekibe karşı işlem yapma hakkını saklı tutar. Takım üyeleri turnuva esnasında diğer takımların malzeme ve bilgisayarlarına zarar veremez; takım arkadaşına/diğer takımların üyelerine/hakem veya diğer görevlilere karşı uygunsuz söz söyleyemez ve kırıcı tavırlar içinde bulunamazlar. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilecektir.

6. Hackathonun teknik veya idari işleyişini engelleyen (virüs, bug, yetkisiz insan müdahalesi veya organizasyonun elinde olmayan diğer sebeplerle) durumların ortaya çıkması durumunda, organizasyon etkinliği durdurma hakkını saklı tutar.

HACKATHON İLKELERİ

Madde 6 (Hackathon İlkeleri):

Hackathon; “**Hackathon öncesi**” ve “**Hackathon zamanı**” olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilir.

Madde 7 (Hackathon Öncesi İlkeleri):

1. Her takım, Hechaton zamanı başlayıncaya kadar kendileri için ayrılmış masalara bilgisayarlarını ve test cihazlarını yerleştirir.
2. Takım üyeleri Hackathon başlangıç duyusu yapıldıktan sonra bilgisayarlarını açamazlar.

Madde 8 (Hackathon Zamanı İlkeleri) :

1. Hackathon zamanı aşağıdaki bölümlerden oluşur.

- Bilgilendirme süresi (30 dakika)
- Uygulama geliştirme ve test etme süresi (24 saat/Hakemler gerekli görürse süreyi kısaltabilir ya da uzatabilir)
-)
- Geliştirilen uygulamayı jüriye sunma (Her bir takım için en fazla 10 dakikadır.)

2. Bilgilendirme Süresi

Bilgilendirme süresi içerisinde takımlara Hackathon süresince uyulacak temel kurallar ve ihtiyaçları hâlinde yardım isteyebileceği görevliler hakkında bilgi verilecektir.

3. Uygulama Geliştirme ve Test Etme Süresi

Resmî olarak uygulama geliştirme ve test etme süresinin başladığı duyurusu yapıldığı andan itibaren takımlar kendi bilgisayarlarında çalışmaya başlayabilirler. 24 saat süreyle takımlar kendi geliştirdikleri uygulama üzerinde çalışır ve test cihazları ile testlerini gerçekleştirirler. (Hakemler gerekli görürse süreyi erken bitirebilirler ya da uzatabilirler)

Uygulama geliştirme ve test etme süresi tamamlandığında takımlar uygulamalarını jüriye sunmaya hazır hâle getirmiş, Uygulama Teslim Formu'nu (Ek-1) doldurarak görevlilere teslim etmiş ve sunum için materyalini hazırlamış olmalıdır.

HACKATHON PUANLAMA

Madde 9 (Hackathon Puanlaması):

1. Uygulama tamamlandığında değerlendirme formunda yer alan özelliklere bakılarak değerlendirme yapılır.
2. Hackathon Değerlendirme Formu, Ek-2'de verilmiştir. Hackathon puanları Hackathon Değerlendirme Formu'nda belirtilmiştir.
3. En yüksek puan 100 puandır.
4. Hackathon Değerlendirme Formu, jüri sunumları sırasında jüri üyeleri tarafından doldurulur.

Jüri üyeleri Hackathon Değerlendirme Formu'nu Turnuva Üst Kuruluna teslim eder.

5. Takım puanı Turnuva Üst Kurulunca hesaplanır.

HACKATHON DERECELENDİRMESİ

Madde 10 (Takımların Uygulamalarının Derecelendirilmesi):

1. Jüri üyelerinin değerlendirme sonuçlarına göre genel başarı sıralaması oluşturulur.
2. Başarı sıralamasında 1, 2 ve 3. olan takımlar ödüllendirilir.
3. Katılımcılar, jüri üyelerinin her birinin bağımsız olduğu ve kararlarının etkilenemeyeceği konusunda bilgilendirilmiş ve bu konuyu açıkça kabul etmişlerdir. Katılımcılar, jürinin oluşumuna, karar sürecine veya jüri tarafından alınan karara itiraz etmeyeceklerini etkinliğe katılmaları aracılığıyla açıkça kabul ederler.

UYARI VE CEZALAR

Madde 11 (Uyarı) : Aşağıdaki eylemlerin gerçekleşmesi durumunda takımlar uyarılır.

1. Turnuva esnasında takım danışmanları , takım üyelerine bilgi vermek veya rehberlik etmek amacıyla da olsa Hackathon alanına giremezler. Turnuva esnasında takım üyeleri dışarı ile iletişim kuramazlar.
2. Turnuva alanına takım üyeleri (test cihazları dışında), cep telefonu veya kablolu/kablosuz iletişim araçları getiremezler.
3. Önceden yazılmış kodlar kullanamazlar.

Madde 12 (Diskalifiye): Aşağıdaki eylemlerden birini yapan bir takım diskalifiye edilir, sıralama listesine giremez.

1. Takım üyeleri, takım danışmanından ya da başka bir kişiden tasarım ve programlama yardımı alamaz ve talep edemezler. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilir.
2. Takım üyeleri turnuva esnasında diğer takımların malzeme ve bilgisayarlarına zarar veremez; takım arkadaşına/diğer takımların üyelerine/hakem veya diğer görevlilere karşı uygunsuz söz söyleyemez ve kırıcı tavırlar içinde bulunamazlar. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilecektir.
3. Uygulamalar 24 saat içerisinde sıfırdan geliştirilmiş olmalıdır. Önceden yazılmış kodlar kullanılamaz.
4. Uyarı aldıktan sonra 11. maddedeki davranışlarda ısrar eden ve tekrarlayan takım diskalifiye edilir.

İTİRAZLAR ve DİĞER

Madde 13: Jüri kararlarına karşı itiraz yazılı olarak yapılacaktır.

Madde 14: Turnuva Üst Kurulu bir gerekçe vermeden gerektiğinde kurallarda değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

EK – 1 Uygulama Teslim Formu

UYGULAMA TESLİM FORMU

Uygulamanın Adı :

Uygulamanın Tanıtımı :

Uygulamayı Geliştiren Ekip:

Ad Soyad :

BİLSEM :

Devam Ettiği Program :

Devam Ettiği Sınıf :

EK – 2 Hackathon Değerlendirme Formu

Hackathon Değerlendirme Formu						
Takım Adı:			Uygulama Adı:			
Uygulamanın Teknik Uygunluğu					Evet	Hayır
Jüri Görüşü:						
Teknik uygunluk kriterlerini taşımayan projeler kabul edilemez ve puanlaması yapılamaz.						
1.Özgünlük (Toplam puan: 20)	Yetersiz (4 p)	İyi Değil (8 p)	Orta (12 p)	İyi (16 p)	Çok İyi (20 p)	Puan
Jüri Görüşü:						
2. Sosyal ve Sektörel Etki (Toplam puan: 20)	Yetersiz (4 p)	İyi Değil (8 p)	Orta (12 p)	İyi (16 p)	Çok İyi (20 p)	Puan
Jüri Görüşü:						
3. Hayata Geçirme (Toplam puan: 40)	Yetersiz (8 p)	İyi Değil (16 p)	Orta (24 p)	İyi (32 p)	Çok İyi (40 p)	Puan
Jüri Görüşü:						
5. Kullanılabilirlik (Toplam puan: 20)	Yetersiz (4 p)	İyi Değil (8 p)	Orta (12 p)	İyi (16 p)	Çok İyi (20 p)	Puan
Jüri Görüşü:						
Toplam Puan : 100					Toplam Puan:	