



**NEFİSE SULTAN MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
MÜDÜRLÜĞÜ**

“HAYALİMDEKİ OYUN”

ORTAOKUL KIZ ÖĞRENCİLER ARASI

DİJİTAL OYUN YARIŞMASI



NEFİSE SULTAN MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ ALANI
HAYALİMDEKİ OYUN YARIŞMA ŞARTNAMESİ



YARIŞMANIN ADI:

“HAYALİMDEKİ OYUN”

YARIŞMA YÜRÜTME KURULU:

Karaman Nefise Sultan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

YARIŞMANIN AMACI:

Yarışmaya ilimiz ve ilçelerdeki kız öğrencilerimiz Scratch 3.0 programı ile kendilerinin hazırlayacakları bir oyun ile katılabilecektir. Amacımız ilimizdeki kız öğrencilerimizin programlama konusunda kendilerini keşfetmelerine yardımcı olmak bu konuda farkındalık oluşturmaktır.

Gelecekteki çoğu meslek kategorisi dijital yetkinlik ve programlama becerisi gerektirmektedir. Amacımız ortaokul çağındaki kız öğrencilerimize pozitif ayrımcılık yaparak yerli ve milli yazılım üretim süreci için geleceğin üretken gençlerini keşfedilmektir.

YARIŞMANIN YÖNTEMİ:

Bu yarışma öğrencilerimizin üretken bireyler olmasını desteklemeyi esas alan bir yarışmadır. Yarışmacılar belirtilen tarihler arasında kendi oyunlarını üreteceklerdir. Konu ve alan sınırlaması bulunmamaktadır.

Yarışma süreci aşağıdaki şekilde planlanmıştır.

- Birinci Aşama (Ön Eleme): Katılımcıların <https://nesmtal.meb.k12.tr/> adresinde bulunan ilgili duyuruda 20.03.2023 tarihinden itibaren yarışma şartlarını incelemeleri, gerekli dokümanları indirmeleri ve duyuru yazılarının okullara gönderilmesi.
- İkinci Aşama (Proje Kabulü): Katılımcıların 20.03.2023 - 08.05.2023 tarihleri arasında yaptıkları projeleri .sb3 uzantısında dosyalarını CD / DVD ortamında Karaman Nefise Sultan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesine getirebilir. Bu şekilde projelerini teslim eden öğrencilerimiz okulumuz atölyelerini görüp okulumuz hakkında fikir sahibi olacaklardır.

Okulumuza ulaşım konusunda sorun yaşayan öğrencilerimiz projelerini okulumuz nesmtalbta@gmail.com eposta adresine konu kısmına Hayalimdeki Oyun yazıp öğrenci bilgilerini ve okul bilgilerini ekleyerek gönderecektir. (Öğrenci Adı Soyadı, Okulu, Sınıfı , Numarası, Oyunumun İsmi,Oyun Hakkında Kısa Bilgi, Danışman Öğretmeni(Varsa) bilgileri maile eklenmelidir.) 08.05.2023 saat 17:00 den sonra getirilen ve ya gönderilen projeler kabul edilmeyecektir. Mailde istenen bilgiler aşağıdaki gibidir.

HAYALİMDEKİ OYUN

nesmtalbta@gmail.com

HAYALİMDEKİ OYUN

ÖĞRENCİ ADI SOYADI:
OKULU:
SINIFI :
NUMARASI:
OYUNUMUN İSMİ:
OYUN HAKKINDA KISA BİLGİ:
DANIŞMAN ÖĞRETMENİ(VARSA):

oyun.sb3 (87K)

Sans Serif

B *I* U A

- C. Üçüncü Aşama (Ön Eleme) 20.03.2023-08.05.2023 tarihleri arasında ön eleme yapılacak, finale kalan projeler duyurulacaktır. Finale kalan projelerin sunumlarını öğrencilerimiz okulumuzda gerçekleştirecektir.
- D. Dördüncü Aşama (Final): 15.05.2023 tarihinde başvuruda bulunan projelerin jüri önünde final değerlendirmelerinin yapılması, ön elemeyi geçen projelerin Nefise Sultan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Bilişim Teknolojileri Alanında bilgisayar başında sunumunun yapılması

Nefise Sultan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi olarak ortaokulda eğitim gören kız öğrencilerimizi kendilerini keşfedip geleceğin yazılımcısı olmaya bir adım daha yaklaşmaları için bu yarışmaya katılmaya davet ediyoruz.

Ayrıntılı bilgi için: 03382131598 telefon numarasından veya nesmtalbta@gmail.com adresine ulaşabilirsiniz.

YARIŞMAYA KATILIM KATEGORİSİ:

Ortaokul öğrencilerini (5., 6., 7. ve 8. Sınıf) kız öğrencilerini kapsar.

YARIŞMA KAPSAMI:

Karaman ili ve ilçelerindeki tüm ortaokul kız öğrencilerini kapsar.

YARIŞMAYA KATILIM KOŞULLARI:

Yarışma Karaman il merkezi ve ilçelerinden bulunan ortaokul kız öğrencilerine yöneliktir.

1. Her okuldan bir danışman öğretmen refakatinde birden fazla öğrenci katılabilir. Başvuru işlemleri danışman öğretmenlerin gözetiminde yapılması tavsiye edilir.
2. Yarışmaya grup olarak katılım alınmayacak, bireysel katılım sağlanacaktır.
3. Her yarışmacı yarışmaya sadece bir projeye katılabilir.

4. Yarışmaya katılan projenin daha önce herhangi bir yarışmada ödül almamış veya yayınlanmamış olması gerekmektedir.
5. Oyunlar inceleme kurulu tarafından incelenecek, kurallara uymadığı tespit edilen oyunlar diskalifiye edilecektir.
6. Yarışmaya katılım ücretsizdir.
7. Yarışmaya gönderilecek projede aranacak şartlar:
 - a. Proje Scratch 3.0 programı ile yapılacaktır.
 - b. Projenin “oyun tasarımı ve kodlama” temasına uygun olmalıdır. Oyunlar şiddet, kin, nefret ve ayrımcılık ifadeleri ile yasal suç unsurları içermemeli, milli ve manevi değerlerimize ters düşmemelidir.
 - c. Oyun adı ve oyunda yer alan karakterlerin isimleri Türkçe olacaktır.
 - d. Oyunlar mutlaka öğrenci tarafından yapılmış olmalıdır.
 - e. Hangi aşamada olursa olsun öğrencinin yapmadığı tespit edilirse proje elenecektir.
 - f. Projeler CD / DVD ortamında okulumuza teslim edilebileceği gibi, nesmtalbta@gmail.com adresine mail yoluyla da gönderilebilecektir.
 - g. Proje dosyaları 08.05.2023 tarihi saat 17:00 ye kadar Karaman Nefise Sultan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’ne CD / DVD ortamında dijital olarak teslim edilebilecektir ve ya nesmtalbta@gmail.com mail gönderilebilecektir.

YARIŞMA TAKVİMİ

DUYURU	17.03.2023
YARIŞMA BAŞLANGIÇ TARİHİ	20.03.2023
ÖN ELEMELERİN YAPILMASI	08.05.2023
FİNALE KALAN OYUNLARIN SUNUMU	15.05.2023
SONUÇLARIN AÇIKLANMASI VE ÖDÜL TÖRENİ	19.05.2023
ÖDÜLLER	1. Öğrenciye 1500 TL 2. Öğrenciye 1000 TL 3. Öğrenciye 500 TL 4. Öğrenciye 2 Kişilik Nefis Burger Menu 5. Öğrenciye 1 Kişilik Nefis Burger Menu

GENEL HUSULAR:

1. Yarışmada gönderim bilgi eksikliğinden ve ya uygun olmayan dosya uzantısından kaynaklı problemlerde okulumuz sorumlu değildir.
2. Yarışma ile ilgili soru ve görüşler Nefise Sultan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 03382131598 numarası aranabilir veya nesmtalbta@gmail.com adresine sorularınızı iletebilirsiniz.

DEĞERLENDİRME

- Değerlendirmeler okulumuz Bilişim Teknolojileri öğretmenler tarafından yapılacaktır.
- Değerlendirmelerde gizlilik esastır.
- Yapılan değerlendirmeler kesindir, itiraz edilemez ve değiştirilemez.
- Jüri, eserleri aşağıda belirtilen kriterler çerçevesinde değerlendirecektir.

Değerlendirme Kriterleri (100 puan üzerinden)

- Kurgu: **40 puan**
- Teknik Kalite: **30 puan**
- Görsellik: **20 puan**
- Oyunun Özgünlüğü : **10 puan**

SONUÇLARIN AÇIKLANMASI

Sonuçlar belirtilen yarışına takvimine göre 19 Mayıs 2023 tarihinde yapılacak olan okulumuzda yapılacak ödül töreninde açıklanacaktır.