



STRACH İLE OYUN TASARIMI

KATEGORİSİ YARIŞMA

KURALLARI



Strach ile Oyun Tasarımı

Yarışmanın amacı

Her yıl hızla gelişen teknolojiler ve hemen hemen her kullanıcıya hitap eden bilgisayar sistemleri ile yazılım uzmanlığı ve programlama yetenekleri birçok mesleğin hedefi haline gelmiştir.

Ortaokul çağındaki öğrencilere algoritmik düşünmeyi, analitik bakış açısı kazandırmayı ve en önemlisi programlamayı sevdirmeyi amaçlıyoruz. Bir bilgisayar oyununu programlamayı, o oyunu oynamaktan daha cazip hale getirmek istiyoruz. Eğitsel oyunlar ile derslerini pekiştirmeyi ve

içerik

oluşturmaya teşvik etmek istiyoruz.

Türü

Eğitsel oyunlar oluşturma

Hedef kitle

Konya ılı dâhilindeki resmi ve özel okulların 5,6,7 ve 8. Sınıf öğrencileri

Yarışmanın Yöntemi

- 1) Bu yarışma öğrencilerimizin üretken bireyler olmasını desteklemeyi esas alan bir yarışmadır.
- 2) Yarışmacılar robot yarışmasının ilk günü katılan ekip sayısı 50'den fazla olursa önce yazılı sınava alınacaklardır. Sınavdan en yüksek puan alan ilk 50 ekip tekrar uygulamalı olarak Strach programı üzerinde oyun kodlaması yaptırılarak yapılacaktır.
- 3) Konu ve alan sınırlaması bulunmamaktadır.
- 4) Yarışmacının hazırladığı oyunların daha önce hiçbir yarışmaya katılmamış, orijinal çalışmalar olması gerekmektedir.
- 5) Yarışma konuları scratch 2.0 veya scratch 3.0 üzerinden hazırlanmış konu ve alan sınırlaması olmaksızın tüm oyunlarla başvurulabilecektir.
- 6) Her başvuru ekibi için 2 öğrenci ve 1 danışman öğretmenden oluşmalıdır.
- 7) Aynı öğretmen okuldaki tüm ekiplere rehberlik yapabilir.
- 8) Oyunda kullanmak üzere daha önceden hazırlanan görseller flash disk ile (flashdisk içinde sadece bu görseller olmalıdır) oyun geliştirilecek bilgisayara hakem gözetiminde aktarılabilir.

Yarışmaya Oluşturulacak Eserlerde

a) Sponsorlu bağlantılar

b) Türk eğitim sistemi mevzuatına uygun olmayan yazı, görsel, metin video vb. barındıramaz



c) Oyunlar şiddet, kın, nefret ve ayrımcılık ifadeleri ile yasal suç unsurları içermemeli, milli ve manevi değerlerimize ters düşmemelidir.

d) Oyun adı ve oyunda yer alan karakterlerin isimleri **Türkçe** olacaktır.

Başvuru

Yarışma başvuruları www.robokaratay.com adresi üzerinden elektronik olarak yapılacaktır.

Yarışma ödülleri

www.robokaratay.com web sitesinden duyurulacaktır.

Değerlendirme

- Yarışmacıların başvurularını son başvuru tarihine kadar elektronik ortamda www.robokaratay.com adresi üzerinden yapmaları gerekmektedir.
- Yarışma “ön değerlendirme” ve “son değerlendirme” olarak iki etapta yapılacaktır.
- Yazılı sınav sonucunda ilk 50 ekip arasına giren ekipler, jüri eşliğinde bilgisayar üzerinde oyunlarını kodlayacak son değerlendirmeye alınacaktır.
- Değerlendirmeler konusunda uzman komisyon tarafından yapılacaktır.
- Değerlendirmelerde gizlilik ve etik ilkeler esastır.
- Yapılan değerlendirmeler kesindir, itiraz edilemez ve değiştirilemez.
- Seçici kurul ve jüri, eserleri aşağıda belirtilen kriterler çerçevesinde değerlendirecektir.

Değerlendirme kriterleri (100 puan üzerinden)

- Kurgu: 30 puan
- Teknik kalite: 30 puan
- Görsellik: 30 puan
- Etkili ve doğru anlatım: 10 puan