**KODLAKARAHİSAR HACKATHON YARIŞMASI ŞARTNAMESİ**

**GENEL KURALLAR**

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

**HACKATHON**

Madde 2 (Tanım): Hackathon Yazılım Görevi

Takımlar, Hackathon Yazılım Görevi için 4 saat içinde yarışma üst kurulunun yarışma günü vereceği göreve uygun bir uygulama geliştirir.

**HACKATHON TAKIMI**

Madde 3 (Hackathon Takımı Tanımı):

1. Takım üyeleri ortaokul öğrencilerinden oluşur. Turnuvada takım üyelerinin öğrenci belgesi sunması zorunludur.

2. Takım üyeleri için sınıf seviyesi sınırlaması yoktur.

3. Yarışma 30 takımla yapılacaktır.

4. Takımlar üç öğrencidenoluşacaktır.

5. Bir takıma sadece bir öğretmen danışmanlık yapabilir.

**HACKATHON TANITIMI**

Madde 4 (Hackathon Tanıtımı):

Göreviniz; yarışma üst kurulunun verdiği bilgiler doğrultusunda 4 saat içinde bir uygulama geliştirmek ve jüriye sunmaktır.

Görevle ilgili olarak;

Bu kategoriye katılacak olan takımlardan 4 saat sonunda yarışma üst kurulunun vereceği görevi gerçekleştirmeleri istenecektir.

Katılımcıların temel ihtiyaçları dışında 4 saat süreyle salonu terk etmemesi gerekmektedir. 4 saatin sonunda takımlar geliştirdikleri uygulamayı jüri önünde sunacaktır.

Uygulamalar 4 saat içerisinde sıfırdan geliştirilmiş olmalıdır. Tüm kodlar Hackathon süresince yazılacaktır.

Önceden yazılmış kodlar veya tasarımlar kullanılmayacaktır.

Uygulama veya uygulama fikri ile ilgili tüm haklar geliştirenlerin veya fikrin sahiplerinindir.

Katılımcılar hedef platform olarak sadece blok tabanlı kodlama programı kullanabilirler.

Hackathon süresi sonunda ortaya çıkan ürünlerin birer kopyası yarışma üst kuruluna verilmelidir.

Katılımcılar kendi bilgisayarlarını ve uzatma kablolu üçlü prizlerini getirmelidirler.

**HACKATHON TURNUVA ALANI**

Madde 5 (Hackathon Turnuva Alanı Tanıtımı 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 hackathon boyunca onları dinamik tutmak üzere sunulacak ikramların 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, turnuvada yer alan takım üyeleri ile iletişim kuramazlar. Eğer bir iletişim kurulması gerekliliği var ise, takım üyelerinin organizasyon görevlilerinin gözetiminde olmak kaydıyla iletişimine izin verilebilir.

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

4. Turnuva alanına takım üyeleri, cep telefonu veya kablolu/kablosuz iletişim araçları getiremezler.

5. Takım üyeleri turnuva alanında, diğer takımların malzeme veya bilgisayarlarına zarar vermez; takım arkadaşına, diğer takımların üyelerine, hakem veya diğer görevlilere karşı uygunsuz söz söyleyemez ve kırıcı tavırlar içinde bulunamazlar. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilecektir.

**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, Hackathon Zamanı başlayıncaya kadar kendileri için ayrılmış masalara bilgisayarını yerleştirir.

2. Takım üyeleri Hackathon Süresi başlangıç duyurusu yapılana kadar bilgisayarlarını açamazlar.

Madde 8 (Hackathon Zamanı İlkeleri):

1. Hackathon Zamanı aşağıdaki bölümlerden oluşur.

– Bilgilendirme süresi

– Uygulama geliştirme ve test etme süresi

– Geliştirilen uygulamayı jüriye sunma süresi

- Bilgilendirme Süresi

Bilgilendirme süresi içinde takımlara 4 saat süresince uyulacak temel kurallar ve ihtiyaçları halinde yardım isteyebileceği görevliler hakkında bilgi verilecektir.

- Uygulama Geliştirme ve Test Etme Süresi

Resmi olarak Uygulama Geliştirme ve Test Etme Süresi duyurusu yapıldığı andan itibaren takımlar kendi bilgisayarlarında çalışmalarına başlayabilirler. 4 saat süreyle takımlar kendi geliştirecekleri uygulama üzerinde çalışır ve testlerini gerçekleştirirler. Uygula Geliştirme ve Test Etme süresi tamamlandığında takımlar uygulamalarını hakemlere sunmaya hazır hale getirmiş olmalıdırlar.

**HACKATHON PUANLAMA**

Madde 9 (Hackathon Puanlaması):

1. Uygulama tamamlandığında; değerlendirme formunda yer alan özelliklere bakılarak değerlendirme yapılır.

2. Puanlama, değerlendirme formunda bulunan özgünlük, kod kullanımı ve algoritma, görsel öğeler, genel tasarım, temaya uygunluk, kullanıcı etkileşimi
(algılanırlık, açıklık), ekip çalışması, sunum ve jüri görüşü kriterlerine göre yapılacaktır.

3. En yüksek puan 100 puandır.

4. Hackathon Değerlendirme Formu, jüri sunumlarının ardından jüri üyeleri tarafından doldurulur. Jüri üyeleri Hackathon Değerlendirme Formunu Turnuva Üst Kuruluna teslim eder.

5. Takımın puanı Yarışma Üst Kurulunca hesaplanır.

**HACKATHON GÖREVİ DERECELENDİRMESİ**

Madde 10 (Takımların Performanslarının Derecelendirmesi):

1. Jüri üyelerinin değerlendirme sonuçlarına göre genel başarı sıralaması oluşturulur.

2. Başarı sıralamasında 1. 2. ve 3. olan takımlar ödüllendirilir.

**UYARI VE CEZALAR**

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

1. Yarışma esnasında takım danışmanları, takım üyelerine bilgi vermek veya rehberlik etmek amacıyla da olsa Hackathon turnuva alanına giremezler. Turnuva alanı dışındaki kişiler, turnuvada yer alan takım üyeleri ile iletişim kuramazlar.

2. Takım üyeleri turnuva alanına, cep telefonu veya kablolu/kablosuz iletişim araçları getiremezler.

3. Önceden yazılmış kodlar kullanılmazlar.

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 programla yardımı alamaz ve talep edemezler. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilecektir.

2. Takım üyeleri turnuva alanında, diğer takımların bilgisayar ve test cihazlarına zarar veremez; takım arkadaşına, diğer takımların üyelerine, hakem veya diğer görevlilere karşı uygunsuz söz söyleyemez ve kırıcı tavırlar içinde bulunmazlar. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilecektir.

3. Uygulamalar 4 saat içerisinde sıfırdan geliştirilmiş olmalıdır. Önceden yazılmış kodlar kullanılmaz.

4. Uyarı alan 11. maddedeki davranışlarda ısrar eden ve tekrarlayan takım diskalifiye edilir.

**İTİRAZLAR ve DİĞER**

Madde 13:Jüri kararlarına karşı itiraz yazılı olarak verilecektir.

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

**HACHATHON TAKVİMİ**

|  |  |
| --- | --- |
| **PLANLANAN FAALİYETLER** | **TARİH** |
| **Afyonkarahisar İl Milli Eğitim Müdürlüğü projeyi ve proje kılavuzunu resmi ve özel tüm okul müdürlüklerine duyurulması** | **13-20 Kasım 2023** |
| **Ön başvurunun alınması** | **13-23 Kasım 2023** |
| **Ön elemeyi geçen takımların belirlenmesi** | **1-8 Aralık 2023** |
| **Yarışma için öğretmen ve öğrencilere valilikten izin alınması** | **4-8 Nisan 2024** |
| **Hackathon yarışma günü** | **18 Nisan 2024** |
| **Proje sunumları ve jüri değerlendirmesi** | **18 Nisan 2024** |
| **Ödül töreni** | **18 Nisan 2024** |