

Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu Teknik Şartnamesi

1. Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu

Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu (bundan sonra "Hackathon" olarak da anılacaktır); ülkemizin medya teknolojileri alanında gelişimine katkı sağlayacak yetenekleri çekmek, teknik kabiliyetlerimizi geliştirmek ve medya teknolojileri ekosistemi oluşturmak için Anadolu Ajansı ve Bilişim Vadisi iş birliğinde organize edilmektedir.

2. Yarışmanın Konusu, Yeri ve Tarihi

Anadolu Ajansı ve Bilişim Vadisi tarafından kamu katılımına açık şekilde "Medya Teknolojileri Hackathonu" yarışması "Çevrim İçi Kısım" ve "Yarışma 48 Saat Yüz Yüze Kısım" olarak 2 fazda gerçekleştirilecektir.

Yarışma'nın **8 Ocak 2024 – 1 Şubat 2024 tarihleri arasında çevrimiçi, 2-3-4 Şubat 2024 tarihlerinde yüz yüze** düzenlenmesi ve **4 Şubat 2024 tarihinde Jüri Değerlendirmesi ile Ödül Töreni'nin** gerçekleştirilmesi planlanmaktadır.

Yarışmanın Konusu: Medya Teknolojileri

Yarışmanın Alt Başlıkları:

Yarışma Temaları:

Tema 1: Editöryal İyileştirmeler ve Dil İşleme

Tema 2: Görsel İçerik ve Tanımlama

Tema 3: Otomatik Veri Toplama ve İşleme

Tema 4: Teknoloji ve İçerik Dönüşümü

Odak Teknolojiler:

NLP – Doğal Dil İşleme

AI – Yapay Zeka

Sesten Yazıya Dönüşüm

Görüntü İşleme

Yarışmanın Düzenlenme Amacı

Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu ile özellikle Ajans medyacılığını ileriye taşıyacak yeniliklere ulaşmak, medya sektörünün ihtiyaç duyduğu ürünler oluşturmak ve medya teknolojileri özelinde oluşturulacak bir ekosistemin temellerini atmak amaçlanmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda Anadolu Ajansı ve Bilişim Vadisi iş birliğinde Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu yarışması organize edilmektedir. Anadolu Ajansı medya sektörü özelinde gelişime açık noktaları belirlemiş, yarışma döneminde kullanılacak dataların sağlanması veya açık kaynaklara erişim konusunda yardımcı olacaktır. Bilişim Vadisi ise yine bu amaç doğrultusunda ekosistem oluşturulmasını destekleyici adımlar atacaktır. Bu yarışma kapsamında ekosistemin gelişimine imkan sağlayacak veri seti ve problemler ile ilenlenerek

medya sektöründe yeniliklerin hayata geçirilmesi ve iyileşmeye açık noktalarda ilerleme sağlanacaktır.

3. Yarışmaya Yönelik Genel Bilgiler

Yarışmaya;

- Medya Teknolojileri alanında proje geliştirmek isteyen ve başvuru şartlarını taşıyan herkes başvuru yapabilir.

Bununla birlikte;

- Anadolu Ajansı ve Bilişim Vadisi çalışanları, çalışanların 1. Derece yakınları ile iş birliği halinde aktif olarak görev alan bu kişiler; danışmanlar, akademisyenler ve ilgili akademisyenlerin öğrencileri yarışmaya katılım sağlayamaz.

4. Yarışma Takvimi

Aşağıda yarışma ile ilgili olarak belirlenen takvim sunulmaktadır:

	Yapılması Planlanan Faaliyetler	Katkı Sunacak Kurumlar	İş Planı Takvimi	
Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu	Çağrıya Çıkılması/ AA Medyada Yapay Zeka Forumu	Anadolu Ajansı & Bilişim Vadisi	13.12.2023	30.12.2023
	Başvuru Süreci		13.12.2023	7.01.2024
	Başvuruların Değerlendirilmesi		13.12.2023	06.01.2024
	Başvurusu Olumlu Değerlendirilen Katılımcılara Bilgilendirme Mailedi Gönderilmesi		07.01.2023	07.01.2023
	Yarışma Çevrim İçi Kısım		8.01.2024	1.02.2024
	Açılış Programı		8.01.2024	8.01.2024
	Çevrim İçi Yarışma Süreci		8.01.2024	1.02.2024
	Yarışma 48 Saat Yüz Yüze Kısım		02.02.2024	04.02.2024
	48 Saat Yüz Yüze Kısım		2.02.2024	4.02.2024
	Jüri Değerlendirmesi		4.02.2024	4.04.2024
Ödül Töreni	4.02.2024	4.04.2024		

25 günlük çevrim içi kısım ve 3 günlük yüz yüze kısım tarihleri sabit olup. Mentör görüşme takvimleri takımlarla birlikte belirlenecektir.

Çevrim içi kısımda her takımın teknik, editoryal ve girişimcilik mentörleriyle haftalık bazda en az kırk dakikalık görüşmeler gerçekleştirecektir.

5. Yarışmaya Katılım Şartları ve Kurallar

- Yarışmacılar başvuru formunu doldururken girdikleri tüm bilgilerin doğru olduğunu kabul eder.
- Yarışma başvuru formunu dolduran kişi takım lideri ve irtibat kişisi olarak kabul edilecektir.
- Katılımcılar, başvuru sürecinde; kendilerini, takım arkadaşlarını ve proje fikirlerini anlatan bir sunum hazırlamak zorundadır. Söz konusu sunumu Google Drive ya da

Dropbox gibi bir bulut alanına yükleyip, söz konusu alanın linkini başvuru formunun en alt kısmında yer alan alana girmek zorundadır.

- Yarışmaya katılım bireysel ya da takım halinde olabilir. Takımlar en fazla dört yarışmacıdan oluşabilir. Yarışma ödülleri sadece yarışmacılara verilecektir.
- Yarışmaya 18 yaş üstü herkes başvuru yapabilir.
- Yarışma kapsamında hazırlanacak sunumda ve başvuru esnasında takım üyelerinin tamamının proje kapsamında görev tanımları yapılmalıdır.
- Yarışma süresince geliştirilecek kodların, **GitHub'da sadece Bilişim Vadisi ve Anadolu Ajansı tarafından erişilebilir biçimde paylaşımı zorunludur**. Bu bağlamda tüm yarışmacılar projeleri ile ilgili gerekli dokümantasyonu yapmak zorundadır.
- Yarışmacılar, yarışma kapsamında yaptıkları çalışmalarını Anadolu Ajansı ile paylaşmak zorundadır.
- Yarışmaya kabul edilmeleri durumunda yarışmacılar yarışma kapsamında geliştirdikleri nihai ürünlerin Anadolu Ajansı'na devri için Telif Tasarruf Sözleşmesi ve Ek'inde yer alan hükümlerini peşinen kabul ederler,
- Her bir yarışmacının yarışmanın "Jüri Değerlendirmesi" aşamasına kabul edilebilmesi için Telif Tasarruf Sözleşmesi ve Ek'ini ıslak imzalı olarak teslim etmeleri gerekmektedir.
- Yarışmacılar proje geliştirme süresince projenin bağımlı olduğu ücretli bir yazılım kullanacaklar ise bu durumda teknik mentörlerin yazılı onayı alınacaktır ve doğacak masraflar yarışmacılar tarafından karşılanacaktır. Projenin Anadolu Ajansı tarafından kullanılması durumunda yarışmacıların doğacak yeni masraflara dair yükümlülüğü bulunmayacaktır.
- Yarışmacılar, yarışmaya mevcut durumda üzerinde çalıştıkları projelerini sunamaz. Daha önceki yarışmalarda yapılan projelerin üzerine geliştirme yapılması da uygun değildir. Bu nedenle yarışmanın vaka noktaları yarışmacılar ile "Çevrim İçi Kısım" açılışı akabinde paylaşılacaktır.
- Yarışma süresince, yarışmacılar daha önce başka yerde yayınlanmış ya da satılmış projelerini kullanılamaz.
- Katılımcıların başvuru sayfasını eksiksiz ve doğru kullanması gereklidir.
- Başvuruların kabul edilebilmesi için adayların projenin tamamlanamabilmeleri için gerekli teknik yetkinliklere sahip olduğuna başvuru değerlendirme ekibi tarafından kanaat getirilmelidir.
- Katılımcılar yarışma sürecinde Anadolu Ajansı bina, eklenti, araç gereç, demirbaşları ve sistemlerini koruması için gereken titizlik ve dikkati göstermekle sorumlu olup yarışma sürecinde Katılımcı tarafından, Anadolu Ajansı bina, eklenti, araç gereç, demirbaşlarına, sistemlerine ve çalışanlarına zarar gelmesi durumunda Katılımcı doğrudan ya da dolaylı zararları tazminle yükümlüdür. Anadolu Ajansı bu konuda ya da katılımcılar arasında doğabilecek maddi veya manevi zararlardan hiçbir şekilde sorumluluk altında tutulamaz.
- Katılımcı ile Anadolu Ajansı arasında hiçbir mevzuat kapsamında hizmet/iş, stajyerlik ilişkisi veya ticari bir ilişki kurulmamaktadır. Bu konuda doğabilecek taleplerden Anadolu Ajansı'nın sorumlu tutulamayacağını taraflar beyan, kabul ve taahhüt eder.
- Yarışma sürecinde Katılımcılara sunulacak Anadolu Ajansı'na ait ürünlerin (haber, fotoğraf, grafik, görüntü, haber kılavuzu, vs.) sadece yarışma aşamasında kullanılması gerekmektedir. İşbu sözleşme kapsamında sunulacak ürünlerin mülkiyeti Anadolu Ajansı'na ait olup Katılımcı, söz konusu ürünleri 3. Taraflara kullanılamaz veya bir

bedel karşılığı olsun ya da olmasın satamaz, devredemez. Temin edilecek ürünler gizlilik veya şirket sırrı içerebileceğinden hiçbir şekilde 3.Taraflar ile paylaşılamaz veya arşiv yapılamaz. Paylaşılması durumunda oluşabilecek maddi veya manevi tüm zararlardan zarara sebep olan katılımcı sorumlu olacağını beyan, kabul ve taahhüt eder.

6. Yarışma Sunumları

- Yarışmamız 4 Şubat 2025 tarihinde sona erecektir. Bu nedenle 4 Şubat 2024 tarihi yarışma ekranlarında verilen zaman dolana kadar projenize ait tüm dokümanlarınızı, bilgilendirmelerinizi **GitHub'a "#medyahackathonu2024"** etiketi ile yüklemeniz gerekmektedir. GitHub üzerindeki kod deposu, kaynak kodların yanı sıra (1) projenin çalıştırılması için gerekli tüm bağılıkların eksiksiz bir listesini, (2) projenin çalıştırılması için izlenecek tüm adımları ve (3) kullanılan veri setinin indirilebileceği ilgili taraflara açık bir bağlantısını içermelidir.
- Proje kapsamında yapılan geliştirmelerin, yarışmaya sunulacak projeye ait tanımlamanızı yapmanız ve en az haftalık olarak güncellemelerinizi sisteme yüklemeniz zorunludur. (GitHub üzerinden create an organization yaparak proje tanımınızı yapabilirsiniz.)
- Yukarıda belirtilen tarihte proje dosyası yüklediğiniz takdirde projeniz değerlendirmeye alınmayacaktır.
- Github'a yüklenen projeler 48 Saat sonunda yapılacak olan "Değerlendirme Oturumunda" jüri üyelerimiz tarafından değerlendirilmektedir. Bu nedenle yükleme işleminin bahsi geçen ve etkinlik alanında ilan edilen tarihe kadar gerçekleştirilmesi önem arz etmektedir.
- GitHub proje yükleme sürecinde "**#medyahackathonu2024**" etiketini kullanarak yükleme yapmalısınız. Ayrıca ekip halinde başvuran kişiler mutlaka ekip adlarını da eklemelidir.
- Yukarıda bahsi geçen tarihte ekipler tüm üyeleri ile birlikte hazırladıkları sunumlarını jürilerimize sunacaktır.
- www.hackathon.aa.com.tr adresinde sunum formatı ile ilgili başlıkları içeren bir dosya hazırlanmış ve yüklenmiştir. Burada belirlenen başlıklara sadık olmanız gerekmektedir. Format olarak istediğiniz formatta sunum yapabilirsiniz.
- Sunum esnasında geliştirmiş olduğunuz projeniz ile ilgili bir demo gösterimi yapmanız gerekmektedir. Bu bağlamda sunum esnasında herhangi bir problem yaşanmaması adına projeniz ile ilgili sununuza ek olarak proje demo video çekimi de talep edilmektedir.
- Projeleriniz aşağıda belirtilen ana başlıklar kapsamında Jüriler tarafından 100 puan üzerinden değerlendirilecektir.
 - Medya Sektörüne Uyum ve Katkı
 - Editoryal Uyum
 - Teknik Uyum
 - Yaratıcılık ve İnovasyon
 - Sunum Performansı
 - Sonuçların Başarısı
- Katılımcılar jüri heyetine yaptıkları sunumu GitHub hesaplarına da yüklemek zorundadır.

- Yarışmanın “Mentör Görüşmeleri”, “Çevrimiçi Kısım”, “48 Saat Yüz Yüze Kısım”, “Jüri Değerlendirmesi ve Sunumu” ile “Ödül Töreni” sırasında kayıt alınacaktır. Konu ile ilgili olarak ilgili KVKK metni web sitesinde ve başvuru formunda mevcuttur.
- Yarışma kapsamında hazırlanacak projeler yarışma dönemi içerisinde geliştirilecek olup; önceden hazırlanmış / devam etmekte olan projeler yarışmaya dahil edilemez.

7. Jüri Üyeleri Listesi

Medya Teknolojileri Hackathonu ile ilgili sonuçları aşağıda belirtilen kişilerin değerlendirmesi planlanmaktadır.

- Fırat Yurdakul – AA Görsel Haberler Direktörü
- Hüseyin Yılmaz – AA Türkiye Haberleri Direktörü
- Yakup Şıvka – AA Bilgi Teknolojileri ve Sistem Yönetimi Direktörü
- Mehmet Göktürk - Bilişim Vadisi TDK Üyesi
- Sezen Felekoğlu – Turkcell AI & NLP Teknolojileri Yöneticisi

8. Mentörler Listesi

Mentörlerin Medya Teknolojileri Hackathonu süresince ilgili kategorilerde mentörlük vermesi planlanmaktadır.

Mentör Sayıları ve Mentörlük Kategorileri

- 5 IT Mentörü - AA
- 6 Editöryal Mentör - AA
- 2 Girişimcilik Mentörü - BV

9. Değerlendirme Kriterleri

Projeler aşağıdaki değerlendirme kriterleri doğrultusunda puanlanacaktır. İşbu değerlendirme kriterleri yarışma organizasyon komitesi tarafından Jüri değerlendirmesi öncesinde değiştirilebilir.

- **Medya Sektörüne Uyum ve Katkı (55)**
 - Editöryal Uyum (25)
 - Medya Sektörüne katkı
 - Medya Sektörü İş Yapışına Uygunluk
 - Topluluğa sağlanan katkı
 - Teknik Uyum (25)
 - Kodlama açısından yeterlilik
 - State of art - hangi teknik kullanılmış, sürecin teknik kısmı açıklanacak.
 - Mevcut çözüm üzerinden ilerleme durumunda teknik çözüm ve fikrin değeri önem kazanabilir.
 - Kullanım olarak sunulan katkı

- Ürün / Servis Arayüzü (test edilebilir) / Kullanılabilir Model ya da Veri Seti Çıktısının oluşturulması
 - Dokümantasyon (5)
- **Yaratıcılık ve İnovasyon (15)**
 - İş Değeri yaratmak (5)
 - Sosyal Etki (5)
 - Yenilik seviyesi (5)
- **Sunum performansı (10)**
- **Sonuçların başarısının test edilmesi (20)**

10. Puanlama Sistemi

Yarışma sonunda sunumlar 100'lük sistem üzerinden "Değerlendirme Kriterleri" başlığında verilen kriterlere göre Jüriler tarafından puanlanacaktır.

11. Ödüller ve İmkanlar

Anadolu Ajansı ve Bilişim Vadisi tarafından yarışmaya başvurusu kabul edilen takımlara aşağıdaki imkanlar sağlanacaktır.

- Tüm yarışmacılara "Yarışmacı Kiti",
- Takım liderlerine "1 aylık Chat GPT Plus",
- Tüm yarışmacılara "Yarışma Katılım Sertifikası",
- Yarışmaya katılımı kabul edilen yarışmacıların "**Yarışma 48 Saat Yüz Yüze Kısım**" için ikametlerinin bulunduğu/öğrenim gördükleri şehir ile İstanbul için gidiş-dönüş şehirlerarası ulaşimleri organizatör tarafından belirlenecek otobüs, tren veya uçak ulaşım araçlarının ekonomik sınıflarıyla, Anadolu Ajansı tarafından sağlanacaktır.

Jüri Değerlendirmesi sonunda;

- 1. Olan takıma 1.lik plaketi ve takımdaki yarışmacılara Apple marka dizüstü bilgisayar,
- 2. Olan takıma 2.lik plaketi ve takımdaki yarışmacılara Apple marka tablet bilgisayar,
- 3. Olan takım 3.lük plaketi ve takımdaki yarışmacılara Apple marka kablosuz kulaklık,
- Ayrıca dereceye giren takımlara Bilişim Vadisi TDK (Teknoloji Değerlendirme Komitesi)'nden geçmeleri şartıyla 6 aylık açık ofis ve mentorluk desteği verilecektir.

Ödüller dereceye giren takımlardaki yarışmacılara verilecektir. Takım içerisinde yer alan danışmanlar ödüllere muaf. Anadolu Ajansı ve Bilişim Vadisi uygun göreceği fikir ve takımlara başka hediye ve imkanlar sunma hakkını saklı tutar.