

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 alanındaki gelişimine katkı sağlayacak yetenekleri çekmek, teknik kabiliyetlerimizi geliştirmek ve Anadolu Ajansı dijital platformlarında kullanıcı deneyimini iyileştirerek erişimi artıracak, etkileşimi güçlendirecek oyunlaştırma temelli yenilikçi çözümler üretmek amacıyla AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE ve Bilişim Vadisi iş birliğinde organize edilmektedir.

2. Yarışmanın Konusu, Yeri ve Tarihi

AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE ve Bilişim Vadisi tarafından kamu katılımına açık şekilde “Medya Teknolojileri Hackathonu V2.0” yarışması “Çevrim İçi Kısım” ve “Yarışma 48 Saat Yüz Yüze Kısım” olarak 2 fazda gerçekleştirilecektir.

Yarışmanın 15 Eylül 2025- 9 Ekim 2025 tarihleri arasında çevrim içi, 10- 11- 12 Ekim 2025 tarihlerinde yüz yüze düzenlenmesi; 10-11-12 Ekim 2025 tarihleri içinde Teknik Jüri Değerlendirmesi ve 12 Ekim 2025 tarihinde Ana Jüri Değerlendirmesi ile Ödül Töreninin gerçekleştirilmesi planlanmaktadır.

Yarışmanın Konusu: Medya Teknolojileri

Yarışmanın Teması: Oyunlaştırma ile Medya Teknolojilerinde Kullanıcı Deneyiminin İyileştirilmesi

Yarışmanın Düzenlenme Amacı:

Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu ile Ajansın dijital platformlarında kullanıcı deneyimini geliştirecek, erişimi yaygınlaştıracak, medya içerikleriyle daha güçlü etkileşim kurulmasını sağlayacak ve medya tüketimini teşvik edecek oyunlaştırma temelli yenilikçi çözümler geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Bu amaç doğrultusunda, AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE ve Bilişim Vadisi iş birliğinde düzenlenen Medya Teknolojileri Hackathonu V2.0 ile oyunlaştırma unsurlarıyla zenginleştirilmiş projelerin medya deneyimini dönüştürecek yaratıcı çözümler üretmesi ve sektöre değer katması beklenmektedir.

3. Yarışmaya Yönelik Genel Bilgiler

Yarışmaya;

- Başvuru şartlarını taşıyan herkes başvuru yapabilir.

Bununla birlikte;

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

4. Yarışma Takvimi

Belirlenen yarışma takvimi aşağıda yer almaktadır.

Yarışma Adı	Yapılması Planlanan Faaliyetler	Katkı Sunacak Kurumlar	İş Planı Takvimi	
Anadolu Ajansı Medya Teknolojileri Hackathonu	Başvuru Süreci	AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE, Bilişim Vadisi	18.08.2025	07.09.2025
	Başvuruların Değerlendirilmesi		07.09.2025	12.09.2025
	Başvurusu Olumlu Değerlendirilen Katılımcılara Bilgilendirme Maili Gönderilmesi		12.09.2023	14.09.2025
	Yarışma Çevrim İçi Kısım		15.09.2025	09.10.2025
	Açılış Programı		15.09.2025	15.09.2025
	Çevrim İçi Yarışma Süreci		15.09.2025	09.10.2025
	Yarışma 48 Saat Yüz Yüze Kısım		10.10.2025	12.10.2025
	48 Saat Yüz Yüze Kısım		10.10.2025	12.10.2025
	Teknik Jüri Değerlendirmesi		10.10.2025	12.10.2025
	Ana Jüri Değerlendirmesi		12.10.2025	12.10.2025
	Ödül Töreni		12.10.2025	12.10.2025

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

Çevrim içi süreçte her takım, teknik ve oyunlaştırma alanlarında yetkin mentörlerle haftalık bazda görüşmeler gerçekleştirecektir. Görüşme gün ve saatleri ekipler ve mentörler arasında karşılıklı olarak belirlenecektir.

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 zorundadırlar.

- Yarışmaya katılım bireysel ya da takım halinde olabilir. Takımlar en fazla dört yarışmacı ve bir danışmandan oluşabilir. Yarışma ödülleri sadece yarışmacılara verilecektir.
- Yarışmaya 18 yaş üstü herkes başvuru yapabilir.
- Yarışma kapsamında hazırlanacak sunumda ve başvuru sürecinde, takım üyelerinin her birinin proje kapsamındaki görev tanımları açıkça belirtilmelidir.
- Yarışma süresince geliştirilecek kodların, GitHub'da sadece AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE ve Bilişim Vadisi tarafından erişilebilir biçimde paylaşımı zorunludur. Bu bağlamda tüm yarışmacılar projeleri ile ilgili gerekli dokümantasyonu yapmak zorundadır.
- Yarışmacılar, yarışma kapsamında yaptıkları çalışmaları AA Teknoloji ve Anadolu Ajansı ile paylaşmak zorundadır.
- Yarışmacılar yarışmaya kabul edilmeleri durumunda, yarışma kapsamında geliştirdikleri nihai ürünlerin AA Teknoloji ve Anadolu Ajansı'na devri için Telif Tasarruf Sözleşmesi ve Ek'inde yer alan hükümlerini peşinen kabul ederler.
- Her bir yarışmacının, yarışmanın "Teknik ve Ana Jüri Değerlendirmesi" aşamalarına 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 AA Teknoloji ve Anadolu Ajansı tarafından kullanılması durumunda yarışmacıların doğacak yeni masraflara dair yükümlülüğü bulunmayacaktır.
- Yarışmacılar, yarışmaya mevcut durumda üzerinde çalıştıkları projelerini sunamazlar. Daha önceki yarışmalarda yapılan projelerin üzerine geliştirme yapılması da uygun değildir.
- Yarışmacılar yarışma süresince, daha önce başka yerde yayınlanmış ya da satılmış projelerini kullanamazlar.
- Katılımcıların başvuru sayfasını eksiksiz ve doğru kullanması gereklidir.
- Başvuruların kabul edilebilmesi için adayların projelerini tamamlayabilecekleri gerekli teknik yetkinliklere sahip olduklarına 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 AA Teknoloji ve Anadolu Ajansı arasında hiçbir mevzuat kapsamında hizmet/iş, stajyerlik ilişkisi veya ticari bir ilişki kurulmamaktadır. Bu konuda doğabilecek taleplerden AA Teknoloji ve 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 kullandıramaz 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

- Yarışmanın Teknik Jüri Değerlendirmesi 10- 11- 12 Ekim 2025 tarihleri içinde gerçekleştirilecektir. Yarışmacıların kendilerine belirtilen değerlendirme zamanı öncesine kadar projelerine ait tüm dokümanları ve bilgilendirmeleri GitHub’a “#medyahackathonu2025” etiketi ile yüklemeleri 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 bağlantı içermelidir.
- Yarışma 12 Ekim 2025 tarihinde sona erecektir. Bu nedenle 12 Ekim 2025 tarihinde yarışma ekranlarında verilen zaman dolana kadar yarışmacıların projelerine ait tüm dokümanları, bilgilendirmeleri, GitHub’a “#medyahackathonu2025” etiketi ile yüklemeleri 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 bağlantı içermelidir.
- Proje kapsamında yapılan geliştirmelerin, yarışmaya sunulacak projeye ait tanımlamaların ve en az haftalık olarak güncellemelerin sisteme yüklenmesi zorunludur (GitHub üzerinden create an organization yaparak proje tanımı yapılabilir).
- Yukarıda belirtilen tarihte proje dosyasının yüklenmemesi halinde proje değerlendirmeye alınmayacaktır.
- Github’a yüklenen projeler değerlendirme oturumunda mentörler ve 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 “#medyahackathonu2025” etiketini kullanarak yükleme yapılmalıdır. Ayrıca ekip halinde başvuran kişiler mutlaka ekip adlarını da eklemelidir.
- Yukarıda bahsi geçen tarihte ekipler tüm üyeleri ile birlikte hazırladıkları sunumlarını jüri ve mentörlere sunacaklardır.
- Sunum formatı ile ilgili başlıkları içeren bir dosya yarışma dönemi içerisinde yarışmacılar ile paylaşılacaktır. Burada belirlenen başlıklara sadık kalınması gerekmektedir. Format olarak arzu edilen şekilde sunum yapılabilir.
- Sunum esnasında, geliştirilen proje ile ilgili bir demo gösterimi yapılması gerekmektedir. Bu bağlamda sunum esnasında herhangi bir problem yaşanmaması adına proje ile ilgili sunuma ek olarak proje demo video çekimi de talep edilmektedir.
- Projeler aşağıda belirtilen ana başlıklar kapsamında jüriler tarafından 100 puan üzerinden değerlendirilecektir.
 - Oyun Konsepti ve Kullanıcı Deneyimi
 - Teknik Mükemmeliyet
 - Sunum ve Ürünleştirme
- Katılımcılar jüri ve mentör heyetine yaptıkları sunumu GitHub hesaplarına da yüklemek zorundadırlar.

- Yarışmanın “Mentör Görüşmeleri”, “Çevrimiçi Kısım”, “48 Saat Yüz Yüze Kısım”, “Teknik ve Ana Jüri Değerlendirmeleri 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 çalışmaları aşağıda belirtilen kişilerin değerlendirmesi planlanmaktadır.

- Remzi Düzağaç
- Mustafa Fuat Er
- Emre Kuzuoğlu
- Emre Yıldız
- Jüri 5- (İlan Edilecektir.)

Medya Teknolojileri Hackathonu teknik değerlendirmesini aşağıda belirtilen kişilerin gerçekleştirmesi planlanmaktadır.

- Remzi Düzağaç
- Özgür Demir
- Mesut Çağatay Çelik
- Oyun Teknik Değerlendirici 1 - (İlan Edilecektir.)
- Oyun Teknik Değerlendirici 2- (İlan Edilecektir.)

8. Mentör Listesi

Mentörlerin Medya Teknolojileri Hackathonu süresince ilgili kategorilerde mentörlük vermesi ve takım sunumlarını değerlendirmesi planlanmaktadır.

Mentör Sayıları ve Mentörlük Kategorileri

- 8 Teknoloji Mentörü
- 4 Dijital Haber Mentörü
- 8 Oyun Mentörü

9. Değerlendirme Kriterleri

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

- Oyun Konsepti ve Kullanıcı Deneyimi (40 Puan + 20 Puan Bonus)
 - Özgünlük ve Yaratıcılık (10)
 - Benzersizlik ve Dönüştürücü Değer
 - Ayırt Edilebilir Tasarım
 - Hikâye ve Duygusal Bağ + Kullanıcı Sadakati (10)
 - Bağ Kuran Anlatı
 - Süreklilik Kancaları

- Çekirdek Mekanik ve Akış (10)
 - Kolay Kullanım ve Geri Bildirim
 - Bütüncül Mekanik
 - Dengeli Zorluk Eğrisi
- AA Marka Uyumu ve Görsel Estetik (10)
 - Profesyonel Estetik
- Çoklu Oyuncu Desteği (Bonus 10 Puan)
- Çoklu Platform Desteği (Bonus 10 Puan)
- Teknik Mükemmeliyet (30 Puan + 20 Bonus Puan)
 - Yazılım Mimari ve Modülerlik (10)
 - Modüler, Katmanlı Tasarım
 - Ölçeklenebilirlik Öngörüsü
 - Kod Kalitesi ve Performans (10)
 - Temiz, Tutarlı Kod
 - Performans ve Kaynak Yönetimi
 - Hatasızlık (10)
 - Fonksiyonlar
 - Yapay Zekâ (Bonus 20 Puan)
 - Katma Değerli AI (10)
 - Yaratıcı Veri İşleme (10)
- Sunum ve Ürünleştirme (30 Puan + 10 Bonus Puan)
 - Sunum Netliği ve Demo Etkisi (10)
 - Hatasız Demo
 - Görsel/Veri İknası
 - Problem-Çözüm Uyumu ve Kullanıcı İhtiyacı (10)
 - Net Değer Önerici ve Kanıtlı Persona
 - AA Kurumsal Uyumu
 - Farklılaşma ve Vizyon (10)
 - Farklılaşma
 - Vizyon
 - Gelir Modeli ve Monetizasyon (10 Puan Bonus)
 - Deneyim Dostu Gelir Akışları

10. Puanlama Sistemi

Yarışma sonunda sunumlar 100'lük sistem üzerinden "Değerlendirme Kriterleri" başlığında verilen kriterlere göre puanlanacaktır. Teknik Mükemmeliyet kategorisi, sadece Teknik Değerlendirme Jürisi tarafından puanlanacaktır.

11. Ödüller ve İmkanlar

AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE ve Bilişim Vadisi tarafından yarışmaya başvurusu kabul edilen takımlara aşağıdaki imkanlar sağlanacaktır.

- Tüm yarışmacılara "Yarışmacı Kiti",
- Takım liderlerine "1 aylık Chat GPT API Erişimi",
- Tüm yarışmacılara "EDUVENCE LMS Erişimi",
- 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 ekonomi sınıflarıyla, yarışmacının ihtiyaç duyması halinde AA Teknoloji tarafından sağlanacaktır.

Jüri Değerlendirmesi sonunda;

- 1. olan takıma 1.lık plaketi ve her bir takım üyesine Macbok Pro
- 2. olan takıma 2.lık plaketi ve her bir takım üyesine iPad Pro
- 3. olan takım 3.lük plaketi ve her bir AirPods Pro

Aynı zamanda dereceye giren takımlara 6 Ay Bilişim Vadisi Kuluçka Merkezi Üyeliği verilecektir.

Ödüller dereceye giren takımlardaki yarışmacılara verilecektir. AA Teknoloji, Anadolu Ajansı, DIGIAGE ve Bilişim Vadisi uygun göreceği fikir ve takımlara başka hediye ve imkanlar sunma hakkını saklı tutar.