YAZGİT HACKATHON ŞARTNAMESİ

Ankara Üniversitesi Yapay Zekâ ve Görüntü İşleme Topluluğu

1. YARIŞMANIN AMACI

YAZGİT Hackathon'un amacı; yapay zekâ ve görüntü işleme alanlarına ilgi duyan öğrencilerden oluşan takımların yenilikçi fikirlerini desteklemek, araştırma ve geliştirme kültürünü yaygınlaştırmak ve uygulanabilir prototiplerin ortaya çıkmasını teşvik etmektir.

2. TANIMLAR

- Düzenleyici: Ankara Üniversitesi Yapay Zekâ ve Görüntü İşleme Öğrenci Topluluğu (YAZGİT).
- Takım: Yarışmaya birlikte katılan, 2 ila 4 öğrenciden oluşan grup.
- Takım Kaptanı: Takımı düzenleyiciye karşı temsil eden, iletişimden ve ödül hesabından sorumlu takım üyesi.
- Jüri: Projeleri değerlendirmek üzere düzenleyici tarafından belirlenen akademisyen ve sektör temsilcilerinden oluşan kurul.
- Proje: Takımın yarışma süresi içinde geliştirdiği yazılım, model ve/veya prototip.

3. TARİH VE YER

Hackathon, 11–12 Aralık 2026 tarihlerinde Ankara Üniversitesi Gölbaşı 50. Yıl Yerleşkesi Jeoloji Müzesi adresinde yüz yüze olarak gerçekleştirilecektir. Ayrıntılı program, başvuru süreci tamamlandıktan sonra katılımcılarla paylaşılacaktır.

4. KATILIM KOŞULLARI

4.1. Yarışmaya en az 2, en fazla 4 kişiden oluşan takımlar halinde katılım sağlanır. Bireysel katılım kabul edilmez.

4.2. Yarışmaya yalnızca önlisans ve lisans programlarında kayıtlı öğrenciler katılabilir. Öğrencilik durumu, başvuru sırasında veya etkinlik günü öğrenci belgesi ile belgelenmelidir.

4.3. Bir öğrenci yalnızca bir takımda yer alabilir.

4.4. Her takım, üyeleri arasından bir takım kaptanı belirler.

4.5. Kullanılan veri setlerinin kaynakları belirtilmeli ve 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na (KVKK) aykırı veri kullanımı yapılmamalıdır.

4.6. Etik olmayan davranışlar (yanlı yönlendirme, kopya kod, başkasına ait çalışmanın kendi çalışması gibi sunulması vb.) elenme sebebidir.

4.7. Düzenleyici kurul üyeleri ve jüri üyeleri yarışmaya takım olarak katılamaz.

4.8. Hackathona başvurulması durumunda bu şartnamede yer alan tüm katılım koşulları kabul edilmiş sayılır.

5. BAŞVURU SÜRECİ

5.1. Başvurular, düzenleyici tarafından duyurulan başvuru formu üzerinden takım kaptanı tarafından yapılır.

5.2. Başvuru formunda tüm takım üyelerinin ad-soyad, üniversite, bölüm, sınıf ve iletişim bilgileri eksiksiz olarak yer almalıdır.

5.3. Son başvuru tarihi 26 Kasım 2026 olarak belirlenmiştir. Süresi içinde yapılmayan veya eksik bilgi içeren başvurular değerlendirmeye alınmaz.

5.4. Kontenjanın aşılması durumunda düzenleyici, başvuru sırası veya ön değerlendirme ile takım seçme hakkını saklı tutar.

5.5. Başvurusu kabul edilen takımlara e-posta yoluyla bilgi verilir. Takım üyelerinde yapılacak değişiklikler en geç etkinlikten 7 gün önce düzenleyiciye bildirilmelidir.

6. HACKATHON KURALLARI

6.1. Projeler, yapay zekâ ve/veya görüntü işleme alanında olmalı ve etkinlik başında düzenleyici tarafından açıklanacak tema ve problemle alakalı olmalıdır. Ayrıca düzenleyici tarafından takımlara bildirilecek geliştirme araçlarının kullanımı zorunludur.

6.2. Projelerin tamamı hackathon süresi içinde geliştirilmelidir. Önceden hazırlanmış proje kodu kullanılamaz. Açık kaynak kütüphaneler, hazır (önceden eğitilmiş) modeller ve herkese açık API'ler, lisans koşullarına uyulması ve kaynak gösterilmesi şartıyla kullanılabilir.

6.3. Yapay zekâ destekli kod yazma araçlarının kullanımı serbesttir; ancak takımlar geliştirdikleri çözümü jüriye açıklayabilmeli ve savunabilmelidir.

6.4. Takımlar, geliştirme süreci boyunca kodlarını bir sürüm kontrol sistemi (ör. GitHub) üzerinde tutmalı ve depo bağlantısını düzenleyici ile paylaşmalıdır. Commit geçmişi, projenin süre içinde geliştirildiğinin kanıtı olarak incelenebilir.

6.5. Proje teslimi, belirtilen teslim saatine kadar yapılmalıdır. Teslim kapsamında kaynak kod, kısa proje açıklaması (README) ve sunum dosyası yer almalıdır. Süresinden sonra yapılan teslimler değerlendirmeye alınmaz.

6.6. Her takıma jüri karşısında 10 dakika sunum ve 5 dakika soru-cevap süresi verilir. Sunumda prototipin çalışan bir demosu gösterilmelidir.

6.7. Takımlar kendi bilgisayar ve donanımlarını getirmekle yükümlüdür. Düzenleyici; çalışma alanı, internet bağlantısı ve elektrik altyapısı sağlar.

6.8. Katılımcılar etkinlik boyunca diğer katılımcılara, mentörlere, jüriye ve düzenleyicilere karşı saygılı davranmakla yükümlüdür. Ayrımcılık, taciz, rahatsız edici davranış veya başka takımların çalışmalarına müdahale tespit edilmesi halinde ilgili takım diskalifiye edilir.

6.9. Etkinlik alanının ve ekipmanların özenli kullanılması gerekir. Katılımcıların verdiği zararlardan ilgili katılımcılar sorumludur.

6.10. Mentörler, takımlara teknik yönlendirme sağlamak amacıyla etkinlik boyunca hazır bulunur; ancak projelerin geliştirilmesine doğrudan katkıda bulunmazlar.

7. DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Projeler jüri tarafından aşağıdaki kriterler esas alınarak değerlendirilir:

- Yenilikçilik ve özgünlük: %25
- Teknik yeterlilik ve yapay zekâ / görüntü işleme yöntemlerinin etkin kullanımı: %30
- Uygulanabilirlik ve toplumsal veya ticari etki: %20
- Prototipin çalışırlığı ve kullanıcı deneyimi: %15
- Sunum ve soru-cevap performansı: %10

Puanların eşit olması durumunda "Teknik yeterlilik" kriterinden yüksek puan alan takım üst sırada yer alır. Jüri kararları kesindir ve itiraz edilemez.

8. ÖDÜLLER

8.1. Dereceye giren takımlara düzenleyici tarafından duyurulacak ödüller verilir.

8.2. Dereceye girilmesi durumunda ödül yalnızca takım kaptanına tahsis edilir. Ödülün takım üyeleri arasında paylaştırılması takımın kendi sorumluluğundadır. Düzenleyici sadece yukarıda belirtildiği gibi ödülün takım kaptanına tahsis edilmesinden sorumludur, bu durum dışında herhangi bir sorumluluk kabul etmez.

8.3. Ödüller başka bir ödülle değiştirilemez ve devredilemez. Yasal kesintiler söz konusu olması halinde ödül tutarından düşülür.

8.4. Yarışma sonrasında kural ihlali tespit edilmesi halinde ödül geri alınabilir.

8.5. Tüm katılımcılara katılım belgesi verilir.

9. FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI

9.1. Geliştirilen projelerin tüm fikri mülkiyet hakları ilgili takıma aittir.

9.2. Takımlar, projelerinde kullandıkları üçüncü taraf yazılım, kütüphane, veri seti ve görsellerin lisans koşullarına uymaktan sorumludur.

9.3. Düzenleyici, proje adlarını, kısa açıklamalarını ve sunum görsellerini tanıtım amacıyla kullanma hakkına sahiptir.

10. KİŞİSEL VERİLER VE GÖRSEL KULLANIM İZNİ

10.1. Başvuru sırasında paylaşılan kişisel veriler, yalnızca etkinliğin organizasyonu amacıyla ve KVKK'ya uygun olarak işlenir; üçüncü kişilerle paylaşılmaz.

10.2. Etkinlik süresince fotoğraf ve video çekimi yapılabilir. Katılımcılar, bu kayıtların YAZGİT'in sosyal medya hesaplarında ve tanıtım materyallerinde kullanılmasına izin vermiş sayılır.

11. DİSKALİFİYE SEBEPLERİ

Aşağıdaki durumlardan herhangi birinin tespit edilmesi halinde ilgili takım, yarışmanın herhangi bir aşamasında diskalifiye edilebilir:

- Katılım koşullarını sağlamamak veya başvuruda yanlış bilgi vermek,
- Önceden geliştirilmiş bir projeyi hackathon süresinde geliştirilmiş gibi sunmak,
- Kopya kod kullanmak veya başka takımların çalışmalarını izinsiz kullanmak,
- KVKK'ya aykırı veya kaynağı belirtilmemiş veri kullanmak,
- Jüriyi veya düzenleyicileri yanıltmaya yönelik davranışlarda bulunmak,
- Etkinlik davranış kurallarına uymamak.

12. GENEL HÜKÜMLER

12.1. Düzenleyici, zorunlu hallerde etkinliğin tarihini, yerini, programını ve bu şartnamenin maddelerini değiştirme veya etkinliği iptal etme hakkını saklı tutar. Değişiklikler katılımcılara e-posta veya resmî duyuru kanalları üzerinden bildirilir.

12.2. Şartnamede yer almayan veya yoruma açık durumlarda düzenleyici kurulun kararı geçerlidir.

12.3. Katılımcıların etkinliğe ulaşım giderleri kendilerine aittir.

12.4. Katılımcıların kişisel eşyalarının kaybolması veya zarar görmesinden düzenleyici sorumlu değildir.

13. İLETİŞİM

Hackathon ile ilgili her türlü soru için yazgit@ankara.edu.tr adresi üzerinden YAZGİT ile iletişime geçebilirsiniz.