



**SERBEST KATEGORİ (AFET – TARIM) YARIŞMA
ŞARTNAMESİ**



Önemli Not: Konya RoboFest Robot yarışmasında 2 farklı serbest proje kategorisi bulunmaktadır. Bir tanesi tarım ve afet yönetimidir. Diğer Tarım ve afet yönetimi dışında kalan tüm projeleri kapsamaktadır. Projeniz tarım ya da afet yönetimi üzerine ise Serbest Kategori (Tarım ve Afet Yönetimi Temalı) Kategorisine başvurmanız gerekmektedir. Bu alanın dışındaysa Serbest Kategori alanına başvuruda bulunmalısınız.

1. YARIŞMA AMACI

Yarışma, bireylerin sosyal sorumluluk bilincini teknolojik bilgi ve birikimleriyle entegre ederek topluma fayda sağlayacak projeler ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu yarışmanın hedefinde, insan hayatını etkileyen her alanda yapılacak yenilikler ve teknolojik gelişmeler ile uygulanabilir projeler bulunmaktadır. Bu projelerin temelinde yararlılık, topluma fayda sağlama ve kolaylık sağlama yer almaktadır. Değerlendirilecek ve uygulamaya konulacak olan projeler, afet ve tarım alanlarına ilişkin sorunları çözmeyi, hayatı kolaylaştırmayı ve üretimi artırmayı hedeflemektedir. Bu yarışma, teknolojileri özgün ve milli kaynaklar kullanarak hayata geçirmeyi temel amaç edinmektedir.

2. YARIŞMA KATEGORİLERİ

2.1 TARIM

Bu yarışmanın amacı, tarım sektöründeki problemlere teknoloji kullanarak çözümler üreten takımların teşvik edilmesidir. Yarışma, tarımsal üretimde verimliliği artırmak, kaynakları daha verimli kullanmak ve çevresel sürdürülebilirliği sağlamak için yenilikçi fikirlerin ortaya çıkmasını hedeflemektedir. Yarışma katılımcıları, tarım sektöründe karşılaşılan güncel sorunları ele alarak, teknolojik çözümler geliştirerek tarımsal üretimi daha verimli, daha sürdürülebilir ve daha karlı hale getirmeyi amaçlamaktadır. Bu yarışma, tarımsal inovasyonu teşvik etmek ve tarım sektöründe daha iyi bir gelecek inşa etme amacına hizmet eden projeleri kapsar.

2.1 AFET

Deprem, taşkın, heyelan, kaya düşmesi, çığ gibi ülkemizin maruz kalma riskinin yüksek olduğu doğa kaynaklı afetler ile kimyasal, biyolojik, radyolojik/nükleer tehdit ve tehlikeler, endüstriyel kazalar, ulaşım kazaları gibi insan kaynaklı afetlere karşı daha dirençli bir toplum oluşturmak amacı ile; afet farkındalığını ve afet gönüllülük sisteminin etkinliğini artırmak, afetlerdeki can ve mal kayıplarının önlenmesi ve ekonomik zararlarını en aza indirilmesi için yeni teknolojiler



geliştirmek, afet yönetiminin her aşamasında insanlık yararına teknolojik fikirler üretmek konularındaki projeleri kapsar.

3. YARIŞMA KATILIM KOŞULLARI

- Yarışmaya, Konya’da eğitim gören tüm ortaokul ve lise öğrencileri katılabilir.
- Yarışmaya katılacak ekipler genel kurallar çerçevesinde belirlenir. Her yarışmacı ekip yalnızca bir proje ile yarışmaya katılabilir.
- Aynı projenin iki veya daha fazla ekip tarafından başvuru yaptığı belirlenirse, kayıt başvuru tarihine göre sonra başvuru yapan ekip elenecektir.
- Proje fikirleri kopya edilmemiş olmalıdır. Benzer ya da taklit olduğu tespit edilen projeler yarışma dışı kalacaktır.
- Takımlar 2 öğrenci ve 1 öğretmenden oluşmalıdır.
- Danışman öğretmenler birden fazla takıma danışmanlık yapabilir.
- Başvurular www.robokaratay.com başvuru sistemi üzerinden çevrimiçi olarak yapılacaktır.
- Ekipler kendilerine tahsis edilen alanda yarışma süresince projelerini sergileyeceklerdir.
- Jüri tüm projeleri sergi alanında gezecek, projeyi yapan öğrencilerden projeleri dinleyecek ve Proje Değerlendirme Raporlarını takımlardan teslim alacaktır.
- Yarışmaya başvuranlar şartnamede yer alan şartların tamamını kabul etmiş oldukları sayılmaktadır.

4. PROJE DEĞERLENDİRME RAPORU

Takımlar, Proje Değerlendirme Raporunu **18 Kasım 2023 Saat:17.30’a** kadar **sisteme yüklemelidirler**. Proje değerlendirme raporunu sisteme yüklemeyen takımların başvuruları dikkate alınmayacaktır. Proje Değerlendirme Raporları sonuçlarına göre bir ön eleme gerçekleştirilecektir. Ön eleme komite üyelerinin puanlaması sonucu 50 puan ve üzeri alan takımlar yarışmaya katılmaya hak kazanacaklardır. Elemeyi geçen projeler **20 Kasım 2023** tarihinde robokaratay.com web sitesinde yayınlanacaktır. Proje Değerlendirme raporunda dikkat edilecek hususlar şunlardır:

Proje Özeti



{Projenin; amacını, varsa tespit edilen sorun ve çözüm önerilerini, nihai faydalanıcılarından bahsedilmesi beklenmektedir.}

Proje Fikrinin Açıklanması

Çözüm Ürettiği Sorun / İhtiyaç

{Proje fikrinin açıklanması beklenmektedir.}

Kullanılacak Yöntem

{Bu kısımda projenizi tamamlayabilmek için başvuracağınız yazılımsal, mekanik ve diğer teknik açıdan başvuracağınız yöntemlerden bahsedilmelidir. Uygulayacağınız yöntemin probleminiz için en etkili ve verimli yöntem olduğuna nasıl karar verdiniz? Projenizi hayata geçirmek için yapacağınız tüm aşamalardan bahsetmeniz beklenmektedir.}

Yerlilik ve Özgünlük Tarafı

{Projenizdeki soruna/ihtiyaca binaen geliştirdiğiniz çözümünüzün yenilikçi ve özgün tarafı nelerdir.}

Hedef Kitle

{Projenizin ulaşacağı hedef kitleden bahsetmeniz beklenmektedir. Neden bu hedef kitleyi belirlediğinizi açıklamalısınız.}

Proje Değerlendirme Raporunda, takımlar tarafından herhangi bir madde eklenmemeli ve çıkarılmamalıdır.

5. YARIŞMANIN PUANLAMASI VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Yarışmanın puanlaması iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm Proje Değerlendirme Rapor puanlaması, ikinci bölüm ise Prototip ve Sunum puanlamasından oluşmaktadır. Projeler, Proje Değerlendirme Raporu puanlaması 20 puan, Prototip ve Sunum puanlaması 80 puan olacak şekilde 100 puan üzerinden değerlendirme yapılacaktır.

Proje Değerlendirme Raporu Puanlaması

20 Puan

Prototip ve Sunum Puanlaması

80 Puan



5.1 Prototip ve Sunum Puanlaması

Proje, 80 puan üzerinden jüri üyelerince çizelgedeki şekilde 5 başlıkta puanlanacaktır.

Özgünlük	20 puan
Yöntem	10 puan
Sunum	20 puan
Uygulanabilirlik	15 puan
İnovasyon	15 puan

Özgünlük: Proje önerisi, bilim/teknolojide var olan eksikliklerin giderilmesinde problemlerin çözüme ulaştırılmasında ve özgün/yaratıcı/yenilikçi öneriler sunması ve/veya özgün katkılarda bulunması beklenmektedir.

Yöntem: Projede uygulanacak yöntem ve araştırma tekniklerinin ilgili literatür ile ilişkilendirilmesi, uygunluğunun doğru ve belirgin olarak açıklanması ve öngörülen amaç ve hedeflere ulaşılmasında yararlanılan kaynaklar açıklanmalıdır.

Sunum: Projenin, tasarımı, görselliği, çekiciliği, çalışır olması, video, slayt ve vb. yöntemlerle desteklenmesi, anlaşılabilir olması, ekibin uyumluluğu, birlikte hızlı düşünebilme ve ikna edilebilme yetisine sahip olması beklenmektedir.

Uygulanabilirlik: Ekibin plan dâhilinde koordineli çalışması, projenin risk analizinin yapılması, projede öngörülen tedbirlerin alınması ve fayda maliyet analizinin yapılarak uygulanması, projenin yürütüleceği okul/kurum ve kuruluşun, projenin yürütülmesi için gerekli altyapı ve ekipmana (laboratuvar, araç, makine-teçhizat vb.) sahip olması ve projeyi desteklemesi, ekibin bu projeyi gerçekleştirebileceğine ilişkin somut veriler ortaya koyması ya da projeyi uygulaması beklenmektedir.

İnovasyon: Projenin; yeni veya önemli ölçüde değiştirilmiş mal ya da hizmet olması, yeni pazarlama yöntemleri, iş uygulamaları ve iş yeri organizasyon yöntemlerini içermesi beklenmektedir.



5.2 YARIŞMANIN DEĞERLENDİRİLMESİ

1. Projeler komisyon tarafından yukarıda belirtilen kriterlere göre değerlendirilecek ve puanlanacaklardır. Puan sırasına göre dereceye giren projeler belirlenecektir.
2. Projelerin, öğrencilerin özgün düşüncelerinden kaynaklanmış, kendileri tarafından şekillendirilmiş, danışarak ama kendi bilgi ve becerileri ile tamamlanmış olması beklenmektedir. Böyle olmadığı belirlenen projelerde, proje sahibi öğrenciler ve danışmanlar yarışmadan eleneceklerdir.

Yarışmanın tüm hakları Konya RoboFest Robot Yarışması Organizasyonuna aittir. Yarışmada organizasyon değişiklik yapma hakkına sahiptir. Bir değişiklik yapılırsa taraflara robokaratay.com web sitesi duyurular bölümünden duyurulacaktır.