

DAÜ TechGirls: Bilişim ve İletişim Teknolojilerinde Kız Çocukları Günü Yarışma Şartnamesi

Etkinlik Türü: Takım Yarışması

Etkinlik Hedef Kitle: KKTC Liselerinde eğitim görmekte olan 11. ve 12. sınıf kız öğrenciler

Etkinlik Konusu: Yapay zekâ araçları kullanarak, dijital ortamlarda çocuk ve gençlerin karşılaşılabileceği iletişim ve etkileşim problemlerine yönelik çözüm üretme

Amaç ve Gerekçe

Yarışma Uluslararası Bilişim ve İletişim Teknolojilerinde Kız çocukları (International Day of Girls in ICT) günü çerçevesinde planlanmıştır. Uluslararası Telekomünikasyon Birliği tarafından 2026 yılı ana teması “AI for Development: Girls Shaping the Digital Future / Kalkınma İçin Yapay Zekâ: Kızlar Dijital Geleceği Şekillendiriyor” olarak belirlenmiştir.

Özellikle çocukların ve gençlerin dijital ortamlarda geçirdiği süre ve zararlı da olabilecek etkileşimlerin artması güncel ve tehlikeli bir problemdir. Bu etkinliğin amacı, kız öğrencilerin bilişim ve iletişim teknolojileri alanına olan ilgisini artırmak, yapay zekâ temelli çözüm geliştirme becerilerini desteklemek ve toplumsal sorunlara teknoloji ve yapay zekâ araçları ile çözüm üretme farkındalığı kazandırmaktır.

Bu yarışma ile öğrencilerin güncel dijital bir problem üzerinden hem teknik hem de sosyal açıdan düşünmeleri teşvik edilecektir. Yarışma, kızların dijital geleceğin şekillendirilmesinde aktif rol almalarını desteklemeyi hedeflemektedir.

Beklenen Kazanımlar

Etkinlik sonunda katılımcıların:

- Yapay zekâ ve dijital teknolojiler konusunda farkındalık kazanması
- Problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmesi
- Takım çalışması deneyimi elde etmesi
- Toplumsal sorunlara teknoloji temelli çözüm geliştirme yetkinliği kazanması
- Sunum ve ifade becerilerini geliştirmesi beklenmektedir.

Başvuru ve Katılım

- Yarışmaya katılım 2 (iki) kişilik takımlar halinde gerçekleştirilecektir.
- Her takım adına yalnızca **bir başvuru** yapılmalıdır.
- Her öğrenci yalnızca **bir takım**da yer alabilir. Birden fazla takımda yer alan öğrencilerin başvuruları geçersiz sayılacaktır.
- Başvurular, kontenjan dahilinde değerlendirilecek olup, yarışmaya katılmaya hak kazanan takımlara başvuru sırasında belirtilen iletişim kanalları üzerinden bilgilendirme yapılacaktır.
- Kontenjan dahilinde, aynı okuldan birden fazla takımın başvurusu kabul edilebilir. Ancak değerlendirme sürecinde, **her okuldan en az bir takımın katılımına öncelik verilecektir.**

- Tüm değerlendirme ve ödüllendirme süreçleri **takım bazlı** gerçekleştirilecektir.
- Katılım başvuruları, duyurulacak **başvuru formu** aracılığıyla alınacaktır.

Teknik Gereksinimler ve Donanım

- Katılımcıların etkinliğe kendi dizüstü bilgisayarları ile katılmaları beklenmektedir.
- Kullanılacak yapay zeka araç/araçlarına herhangi bir sınırlama getirilmeyecektir
- Kendi cihazını temin edemeyen katılımcılar için sınırlı sayıda dizüstü veya masaüstü bilgisayar sağlanabilecektir. Bu imkândan faydalanmak isteyen takımların, başvuru sırasında ilgili talebi belirtmeleri gerekmektedir.
- Etkinlik günü yapılan talepler karşılanamayabilir.

Etik Kurallar ve Yapay Zekâ Kullanımı

- Yarışma sürecinde kullanılan tüm içeriklerin, katılımcılar tarafından üretilmiş veya uygun şekilde geliştirilmiş olması beklenmektedir.
- Tamamen kopyalanmış, intihal içeren veya üçüncü taraflara ait çalışmaların doğrudan sunulması **yasaktır**.
- Etik dışı kullanım tespit edilmesi durumunda ilgili takım **diskalifiye edilebilir**.

İtiraz ve Diskalifiye Koşulları

- Yarışma sonuçlarına ilişkin itirazlar, sonuçların açıklanmasını takiben organizasyon tarafından belirlenecek süre içerisinde yapılmalıdır.
- Organizasyon komitesi ve jüri kararları **nihai** olup, değerlendirme sürecine ilişkin detaylı geri bildirim sağlanması garanti edilmez.
- Aşağıdaki durumlarda takımlar diskalifiye edilebilir:
- Kurallara aykırı davranış
- Etik ihlaller (intihal, kopya içerik vb.)
- Yanıltıcı veya gerçeğe aykırı beyan
- Yarışma düzenini bozacak davranışlar

Etkinlik Formatı (Mini Hackathon – Fiziksel katılım)

1. Açılış ve Farkındalık Eğitimi (30–40 dk)

Konu başlıkları aşağıdaki konulara içerecek şekilde:

- Bilişim ve teknoloji alanlarında kadınların başarıları ve katkıları
- Çözüm üretilmesi beklenen problem alanına giriş
- Etkili sunum teknikleri

Amaç: Öğrencilere ilham ve yön vermek

2. Mini Hackathon Süreci (2.5 saat)

Takımlara verilecek problem, ana tema çerçevesinde yarışma günü açıklanacaktır.

Takımlar, geliştirdikleri çözümü anlatan kısa bir rapor hazırlayarak jüriye teslim edecektir.

Beklenen çıktılar:

- Yenilikçi fikir / çözüm tasarımı
- Toplumsal katkı boyutu
- Geliştirilen çözümün yapay zekâ bileşeni içermesi
- Çözümün nasıl çalışacağını anlatan basit prototip, arayüz, şema veya storyboard
- Kullanılan yapay zekâ yaklaşımının açıklaması (çok teknik olmak zorunda değildir)

Not: Kod yazmak zorunlu değildir. Yaratıcı ve uygulanabilir fikirler ön plandadır.

3. Sunumlar (Pitch) (Takım başı 3–5 dk)

Her takım sunumunda:

- Problemi açık ve net bir şekilde tanımlar
- Geliştirdiği çözümün temel özelliklerini açıklar
- Yapay zekâ kullanımını ve yaklaşımını kısaca ifade eder
- Çözümün toplumsal etkisini ve potansiyel faydasını vurgular

4. Jüri Yapısı

Jüri aşağıdaki paydaşları içerecektir:

- Techgirls
- Üniversite
- Milli Eğitim Bakanlığı temsilcisi
- Devlet/Sektör temsilcileri

5. Değerlendirme Süreci

Katılan takımlar tarafından ürünler geliştirilip, pitch hazırlanacak ve sunum yapılacak. Tüm öğrenciler tüm katılımcılar önünde sunum yapacaktır.

Değerlendirme Aşamaları:

Değerlendirme için rubrik temelli çok kriterli değerlendirme yöntemi kullanılacaktır.

Sunum Değerlendirme

Jüri üyeleri sunumları izler ve bireysel olarak puanlama yapar.

- Hackaton ile ilgili değerlendirme ürün/takım bazlı yapılır.
- Önceden belirlenen kriterlere göre her ürün/takım için puanlama yapılır