

2026 TEKNOCAK
AKILLI ŐEHİRLER – TURİZM - ULAŐIM - LOJİSTİK
SİSTEMLERİ YARIŐMASI ŐARTNAMESİ

İÇİNDEKİLER

1.	YARIŞMAYA YÖNELİK GENEL BİLGİLER	3
1.1.	Yarışmanın Amacı	3
1.2.	Yarışmanın Kapsamı	3
1.3.	Katılım Kategorileri	3
2.	TAKIM OLUŞTURMA	4
2.1.	Takım Yapısı	4
2.2.	Danışman Sorumlulukları	4
3.	YARIŞMA DOSYASI HAZIRLAMA YÖNTEMİ.....	5
4.	YARIŞMA TARİHİ	5
4.1.	İletişim ve Soru-Cevap Süreci	5
5.	YARIŞMA SÜRECİ ve YAZIM KURALLARI	6
5.1.	Ön Tasarım Raporu (ÖTR)	6
5.2.	Detaylı Tasarım Raporu (DTR)	7
5.3.	Final Yarışması	8
5.4.	Genel Puanlama ve Ağırlıklandırma	9
6.	YARIŞMA ALT BAŞLIKLARI	9
7.	GENEL KURALLAR.....	12
8.	ETİK KURALLAR.....	12
9.	SORUMLULUK BEYANI.....	13
10.	İTİRAZ SÜRECİ.....	13
11.	İLETİŞİM	13

1. YARIŞMAYA YÖNELİK GENEL BİLGİLER

1.1. Yarışmanın Amacı

Akıllı Şehirler – Turizm - Ulaşım - Lojistik Sistemleri proje yarışmasının temel amacı, yarışmacıların yarışma ana başlıkları alanlarına uygun konularda, gelecekteki kritik sorunlara çözüm üretebilmeleri için **bilimsel yöntemleri, teknolojik uygulamaları ve yapay zekâ tabanlı çözümleri** kullanarak özgün ve yenilikçi projeler geliştirmelerini teşvik eden bir teknoloji yarışmasıdır.

Bu yarışma ile şehirlerimizin sorunlarına çözüm üreten, yenilikçi akıllı şehirlerin oluşmasına katkı sunan, turizm sektöründe ülkemizi ileri taşıyan, ulaşımda alternatif ve akılcı çözümler sunan, lojistik sektöründe yenilikçi yaklaşımlar sunan ve tüm alanlarda uygulanabilir projeler ortaya çıkmasını hedeflenmektedir. Yarışma sonucunda, bilimsel temelli, uygulanabilirliği yüksek ve kamu, özel sektör ile toplum genelinde yaygınlaştırılabilecek projelerin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

1.2. Yarışmanın Kapsamı

Yarışma; Akıllı şehirler, turizm, ulaşım ve lojistik alanlarında; yapay zekâ, veri analitiği, nesnelerin interneti (IoT), dijital platformlar ve benzeri ileri teknolojilerden yararlanarak şehirlerin ve sektörlerin mevcut ve gelecekteki sorunlarına çözüm üreten, yenilikçi, sürdürülebilir, bilimsel temelli ve uygulanabilir proje fikirlerinin geliştirilmesini kapsar. Birbirinden bağımsız olan proje başvuru alanlarından elde edilmesi beklenen ve geliştirilen projelerin kamu, özel sektör ve toplum genelinde yaygınlaştırılabilir nitelikte olması beklenir.

1.3. Katılım Kategorileri

Her kategori aynı teknik şartlar altında yarışır, ancak raporlama ve değerlendirme beklentileri farklılaştırılır.

Kategori	Katılımcı Düzeyi	Açıklama
Lise Kategorisi	Lise öğrencileri	Kavramsal ve fikir düzeyinde projeler beklenmektedir. Bilimsel ve yenilikçi fikirlerin, görselleştirilmiş bir tasarım, senaryo, maket veya dijital sunum ile ifade edilmesi esastır.
Üniversite Kategorisi	Önlisans - Lisans	Uygulama ve prototip düzeyine odaklanılmalıdır. Geliştirilen fikrin; yazılım, donanım, sensör sistemleri, yapay zekâ veya simülasyon araçları kullanılarak çalışan bir ilk ürüne (MVP) dönüştürülmesi beklenmektedir.
Üniversite Kategorisi	Lisansüstü öğrencileri	Bilimsel derinliği yüksek ve geniş ölçekte uygulanabilir projeler beklenmektedir. Prototip geliştirilmesinin yanı sıra; ileri düzey modelleme ve simülasyonlar, büyük veri analizi, yapay zekâ algoritmaları, risk analizi veya saha

		çalışmaları ile elde edilen sonuçların bilimsel olarak ortaya konulması gerekmektedir.
--	--	--

2. TAKIM OLUŞTURMA

Yarışma genel katılım koşulları;

- Yarışma; **Lise, Önlisans, Lisans ve Lisansüstü** seviyesindeki tüm öğrencilere ve mezunlara açıktır.
- Yarışmaya bireysel başvuru yapılabileceği gibi, takım halinde katılım da teşvik edilmektedir.
- Bir yarışmacı, aynı kategoride veya farklı kategorilerde en fazla iki farklı takımda yer alabilir; ancak her proje için ayrı rapor sunulmalıdır.
- Disiplinler arası iş birliği proje başvuru değerlendirmelerinde önem arz etmektedir. Projelerin çok boyutlu geliştirilmesi amacıyla, farklı bölümlerden öğrencilerin aynı takımda birleşmesi tavsiye edilir ve değerlendirmede artı puan olarak dikkate alınır.

2.1. Takım Yapısı

- Önlisans, Lisans ve yüksek lisans düzeyinde bireysel başvuru mümkündür.
- Her takım en az 2, en fazla 5 takım üyesinden oluşur.
- Takım üyeleri farklı kurum veya üniversitelerden olabilir.
- Her öğrenci en fazla 2 takımda yer alabilir.
- Her takımda bir kaptan bulunmalı zorunludur, iletişim sorumluluğu kaptana aittir.

2.2. Danışman Sorumlulukları

- Danışmanlar, proje sürecinde teknik yönlendirme ve güvenlik kontrolü sağlar.
- Danışman değişiklikleri Detaylı Tasarım Raporu (DTR) teslim tarihine kadar bildirilebilir.
- Lise seviyesi takımlarda en az bir danışman ve o MEB'e bağlı öğretmen bulunması zorunludur.
- Yarışmaya bireysel başvuru yapan yarışmacılardan danışman şartı aranmaz. (lise hariç)
- Bir danışman, birden fazla takıma rehberlik edebilir. Danışmanlar, teknik süreçlerde yol gösterici olup saha sunumlarında takıma eşlik edebilirler ancak jüri karşısındaki savunmayı bizzat takım üyeleri yapmalıdır.
- Olası danışman değişikliği talepleri, finalist takımların ilan edildiği tarihten itibaren en geç 7 gün içerisinde organizasyon komitesine bildirilmelidir.

3. YARIŞMA DOSYASI HAZIRLAMA YÖNTEMİ

Başvurular 09.02.2026 – 22.03.2026 tarihleri arasında TEKNOCAK portalı (www.teknocak.org) üzerinden alınır. Başvuru dosyasında 5.1. ve 5.2 numaralı başlıklarda belirtilmiş olunan puanlama sistemine uygun olarak ön tasarım raporu ve ikinci aşmaya kalınması durumunda detaylı tasarım raporu hazırlanmalıdır. Başvurular yalnızca elektronik ortamda geçerlidir. Eksik bilgi içeren veya süresi geçen başvurular değerlendirmeye alınmaz.

Yarışma dosyası PDF uzantılı olarak yüklenecektir.

Örnek yazım şablonunun incelenmesinde fayda vardır. Örnek yazım şablonunda tüm yazım kuralları ve şekli gösterilmiştir.

4. YARIŞMA TARİHİ

Aşağıdaki takvim TEKNOCAK yarışma komitesi tarafından belirlenmiştir. Tarihler değiştirilebilir olup, güncellemeler resmi web sayfasından duyurulacaktır.

Aşama	Tarih
Başvuru süresi ve Proje Ön Değerlendirme Raporu (ÖTR) Teslimi	09.02.2026 22.03.2026
ÖTR Sonuçlarının İlanı	01.04.2026
Detaylı Tasarım Raporu (DTR) Teslimi	01.05.2026
DTR Sonuçlarının İlanı ve Finalistlerin Açıklanması	05.05.2026
Final Yarışma	16.05.2026
Ödül Töreni	17.05.2026

4.1. İletişim ve Soru-Cevap Süreci

- Yarışma süresince tüm sorular destek@teknocak.org.tr adresine iletilmelidir.
- Teknik içerikli sorular, sadece takım kaptanı veya danışman tarafından gönderilebilir.
- Sık sorulan sorular TEKNOCAK web sitesinde yayımlanacaktır.
- Yarışma kurulu dışında yapılan bireysel görüşmeler resmi nitelik taşımaz.

5. YARIŞMA SÜRECİ ve YAZIM KURALLARI

Yarışma süreci; **Ön Tasarım Raporu (ÖTR)**, **Detaylı Tasarım Raporu (DTR)**, **Final Yarışması** ve bu raporların değerlendirmesi süreçleri olmak üzere üç ana aşamadan oluşur.



- Bu aşamalarda takımların proje hazırlama süreçleri, sistem geliştirme adımları ve saha performansları bütüncül biçimde puanlanır.
- Puanlama, alanında uzman 3 hakem tarafından, birbirlerinden bağımsız bir şekilde değerlendirmeyi yapar.
- Ön tasarım raporu başarılı olan yarışmacılar, detaylı tasarım raporunu hazırlar ve puanlama yine ön tasarım raporu değerlendirmesi gibi yapılır.
- Detaylı tasarım raporunda başarılı olan yarışmacılar final yarışmasına davet edilir.
- Yarışma başvurularının tüm aşamaları, www.teknocak.org.tr üzerinden kabul edilecektir. Başvuru dosyasında eksik belge bulunan projeler değerlendirmeye alınmayacaktır. Ancak projenin içeriği hatalı bir kategoride sunulmuşsa, değerlendirme kurulunun kararıyla proje elenmek yerine ilgili ve doğru kategoriye yönlendirilecektir.

5.1. Ön Tasarım Raporu (ÖTR)

Takımın proje fikrini, sistem mimarisini ve genel konseptini tanımladığı ilk değerlendirme dokümanıdır.

Ön tasarım raporu değerlendirme, başvuruların teknik ve idari yeterlilik açısından asgari koşulları sağlayıp sağlamadığını tespit etmek amacıyla yapılır. Bu aşamada projeler **“PUANLAMA”** esasına göre değerlendirilir.

Ön değerlendirmede aşağıdaki hususlar incelenir:

- Proje dokümantasyonunun eksiksiz ve anlaşılır olması
- Proje konusunun şartname kapsamına uygunluğu
- Temel sistem mimarisinin ve hedeflerin açıkça tanımlanması
- Güvenlik, etik ve hukuki esaslara aykırı bir unsur bulunmaması

Ön değerlendirmeyi geçen projeler nihai değerlendirme aşamasına alınır.

No	Kriter/Açıklama	Puan/100
1	Organizasyon Özeti	20
1.1	Takım Tanıtımı ve Görev Dağılımı	5
1.2	Takım Organizasyonu ve Yetenekleri	5
1.3	İş akış Çizelgesi ve İş Paketleri ve zamanlama	10
2	Fiziksel Rapor Özeti	20
2.1	Kapak Tasarımı	5
2.2	Rapor Düzeni – Yazım Kuralları	10
2.3	Kaynakça Kullanımı	5
3	Sistem Tasarımı	60
3.1	Proje Amacı – Hedefler	12
3.2	Yöntem	12
3.3	Teknik Çizim	12
3.4	Maliyet Analizi	12
3.5	Teknik Gerçekçilik - Uygulanabilirlik	12

Baraj Puanı ve Sonuçlar

- ÖTR'yi geçemeyen takımlar DTR aşamasına geçemez.
- ÖTR puanı genel yarışma puanına %20 oranında katkı sağlar.
- Sonuçlar www.teknocak.org.tr adresinde ilan edilir.

5.2. Detaylı Tasarım Raporu (DTR)

Nihai sistem tasarımı, mühendislik hesaplamaları, test planları, malzeme seçimi ve analiz detaylarını içeren teknik rapordur. Takımın proje fikrini, sistem mimarisini ve genel konseptini tanımladığı son değerlendirme dokümanıdır.

Detaylı tasarım raporu değerlendirme, başvuruların teknik ve idari yeterlilik açısından yarışma koşulları sağlayıp sağlamadığını tespit ederek, yarışmacılara final öncesi son puanlama amacıyla yapılır. Bu aşamada projeler ÖTR de olduğu gibi “PUANLAMA” esasına göre değerlendirilir.

No	Kriter/Açıklama	Puan/100
1	Organizasyon Özeti	10
1.1	Takım Tanıtımı ve Görev Dağılımı	3
1.2	Takım Organizasyonu ve Yetenekleri	3
1.3	İş akış Çizelgesi ve İş Paketleri ve zamanlama	6
2	Fiziksel Rapor Özeti	10
2.1	Kapak Tasarımı	2
2.2	Rapor Düzeni – Yazım Kuralları	6
2.3	Kaynakça Kullanımı	2
3	Sistem Tasarımı	70
3.1	Proje Amacı – Hedefler	5
3.2	Yöntem -Teknik Çizim	5
3.3	Maliyet Analizi-Teknik Gerçekçilik - Uygulanabilirlik	10
3.4	Yenilikçilik ve Özgünlük	10
3.5	Teknik Doğruluk ve Hesaplamalar	10
3.6	Sistem Bütünlüğü ve Uyum	10
3.9	Proje Prototip Üretimi*	20
4	Ekip ve Proje Tanıtım Videosu	10

Baraj Puanı ve Sonuçlar

- DTR puanı genel yarışma puanına %40 oranında katkı sağlar.
- DTR sonucunda finalist adayları belirlenir.
- Raporlar üç bağımsız hakem tarafından incelenir.

5.3. Final Yarışması

Takımlar, DTR’da tanımladıkları sistemleri yarışma alanında sergiler. Sunum ve saha testi* iki aşamadan oluşur:

- Sunum Aşaması:

- Takım, projesinin teknik altyapısını, mühendislik analizlerini ve yenilikçi yönlerini jüriye sunar.
- Sunum süresi: 10 dakika + 5 dakika soru-cevap.
- Saha Testi Aşaması*:
 - Maket yapı veya prototip gösterimi.
 - Yazılım ise program çalışması

5.4. Genel Puanlama ve Ağırlıklandırma

Aşama	Ağırlık
Ön Tasarım Raporu (ÖTR)	%20
Detaylı Tasarım Raporu (DTR)	%40
Final	%40

6. YARIŞMA ALT BAŞLIKLARI

6.1. AKILLI ŞEHİRLER

Akıllı Şehirler yarışmasında, yarışmayı oluşturan konu başlıkları üzerinden başvuru yapılacaktır. Şehir yaşamını teknoloji ve toplum bilim ile yeniden tanımlayan bir yarışma kategorisi olup,

Otonom Kent ve Robotik	Robotik kuryeler, otonom ambulanslar, akıllı trafik yönetimi.
	Kent hizmetlerinde robotik sistemler ve yapay zeka tabanlı yönetim.
Dijital Miras ve Kültür	Türk kültürü ve tarihini modern şehirlere entegre eden, geçmişi yapay zeka ve artırılmış gerçeklik ile bugüne taşıyan projeler
	Türk kültür mirasının yapay zeka ve dijital arşivleme ile korunması.
	Akıllı müzeler, dijital kültür rotaları, tarihi dokunun yapay zeka ile korunması.
Kapsayıcı Toplum ve Sosyoloji	Engelsiz şehir teknolojileri, kuşaklararası iletişim platformları, toplumsal aidiyet projeleri.

	Sosyoloji ve sosyal sorumluluk odaklı, engelsiz şehir teknolojileri.
Akıllı Ekonomi ve Finans	Şehir yaşamındaki harcamalar, vergi sistemleri ve yerel ticaret optimizasyonu ile yapay zeka tabanlı ekonomik modeller
	Şehir tokenları, temassız yaşam ekosistemleri, yapay zeka destekli mikro-finans çözümleri.
	Şehir içi mikro-finans (FinTech) ve akıllı ödeme ekosistemleri.
Kentsel Refah ve Sağlık	Hava kalitesi izleme, dijital psikolojik destek ağları, akıllı park ve spor alanları.
	Toplum sağlığını izleyen yapay zeka destekli analiz ve erken uyarı sistemleri.

6.2. Turizm

Turizm yarışmasında, yarışmayı oluşturan konu başlıkları üzerinden başvuru yapılacaktır. Kültürel değerlerin ve turist deneyiminin dijitalleştiği bir yarışma kategorisidir.

Akıllı Rotalar ve Robotik Rehberlik	Otonom karşılama robotları, yapay zeka tabanlı tur asistanları, akıllı ulaşım entegrasyonu.
Dijital Miras ve Gastronomi	Türk kültürü ve tarihi mekanların korunması ve geleneksel Türk mutfağının (gastronomi) dijitalleşmesi
	AR/VR destekli müze deneyimleri, yapay zeka ile tarihsel restorasyon modelleme, dijital gastronomi haritaları.
Sorumlu ve Erişilebilir Turizm	Engelsiz şehir rotaları, yerel topluluk destekli turizm platformları, sürdürülebilir konaklama teknolojileri.
Turizm Finansı ve Güvenli Seyahat	Turizm odaklı kripto ödeme sistemleri, akıllı sigortacılık, dijital turist pasaportu ve veri güvenliği.
Medikal ve Esenlik (Wellness) Turizmi	Uzaktan sağlık izleme sistemleri, termal tesis otomasyonları, yapay zeka destekli

	wellness (eselik) koçları.
--	----------------------------

6.3. Ulaşım

Ulaşım yarışmasında, yarışmayı oluşturan konu başlıkları üzerinden başvuru yapılacaktır. Hareketliliğin sosyal ve teknik açıdan optimize edildiği bir yarışma kategorisidir.

Otonom Akış ve Robotik	Otonom toplu taşıma, robotik kurye ağları, yapay zeka tabanlı trafik sinyalizasyonu.
Engelsiz Hareket ve Sosyoloji	Erişilebilir durak tasarımları, dezavantajlı gruplar için akıllı navigasyon, toplumsal mobilite eşitliği.
Tarihi Rotalar ve Kültürel Miras	Nostaljik ulaşım araçlarının (tramvay vb.) dijitalleşmesi, tarihi dokuya uygun elektrikli mikro-mobilite, kültürel durak deneyimleri.
Hareketlilik Ekonomisi (Mobility as a Service-MaaS)	Tek kartla tüm ulaşım araçları, kullanılan kadar öde sistemleri, ulaşım odaklı yerel sadakat tokenları.
Sağlıklı Ulaşım ve Eselik	Emisyon takip sistemleri, akıllı bisiklet yolları, yolcu stres seviyesine göre optimize edilen toplu taşıma hatları.

6.4. Lojistik Sistemleri

Lojistik yarışmasında, yarışmayı oluşturan konu başlıkları üzerinden başvuru yapılacaktır. Tedarik zincirinin robotik ve toplumsal fayda ekseninde tasarlandığı bir yarışma kategorisidir.

Otonom Operasyonlar ve Sürü Robotik	Sürü robotlar ile depo yönetimi, otonom teslimat dronları, yapay zeka tabanlı dinamik rota optimizasyonu.
Refah Lojistiği ve İnsani Yardım	Afet anında otonom yardım koridorları, soğuk zincir (ilaç/organ) takip sistemleri, kriz bölgeleri için mobil lojistik merkezleri.
Akıllı Finans ve Şeffaf Tedarik	Akıllı kontratlar ile otomatik ödeme, lojistikte veri güvenliği, yapay zeka destekli maliyet analizi ve mikro-finansman.
Sosyo-Lojistik ve Kentsel Entegrasyon	"Last-mile" (son kilometre) teslimatının toplumsal etkileri, sessiz gece lojistiği, kentsel paylaşım ekonomisi ve mahalle odaklı dağıtım noktaları.
İpekyolu 4.0: Kültürel Lojistik ve Miras	Türk kültürü ve tarihi yansıması olarak, kadim ticaret yollarının (İpekyolu) modern teknolojiyle yeniden yorumlanmasını ve geleneksel ticaretin dijitalleşmesi
	Tarihi ticaret merkezlerinin (Han, Bedesten vb.) modern lojistiğe entegrasyonu, kültürel ürünlerin küresel dijital dağıtımı, geleneksel zanaat lojistiği.

7. GENEL KURALLAR

- Takımlar, yarışma alanına belirtilen saatte gelir ve kurulumlarını hakem gözetiminde yapar.
- Kopya, sahte rapor veya başka takım verisini kullanmak kesin diskalifikasyon sebebidir.
- Hakem kararları kesindir, yalnızca teknik hatalar için itiraz kabul edilir.
- Yarışma sonuçları TEKNOCAK web sitesinde ilan edilir.

8. ETİK KURALLAR

- Raporlar özgünlük beyanı içermelidir.
- Başka projelerden kopya, veri veya kod kullanımı yasaktır.
- Takımlar akademik dürüstlük ilkelerine uymakla yükümlüdür.

9. SORUMLULUK BEYANI

- Katılımcılar, yarışma süresince kendi güvenliklerinden ve cihazlarının uygunluğundan sorumludur.
- TEKNOCAK, yarışma sırasında oluşabilecek herhangi bir fiziksel veya maddi zarardan sorumlu tutulamaz.
- Katılımcılar, yarışmaya katılarak bu şartnamedeki tüm hükümleri kabul etmiş sayılır.

10. İTİRAZ SÜRECİ

- Puanlama sonuçlarına itirazlar 24 saat içinde yazılı olarak yapılır.
- İtirazlar TEKNOCAK teknik kurulunca en geç 3 gün içinde değerlendirilir.
- İtiraz sonuçları kesindir, yeniden itiraz kabul edilmez.

11. İLETİŞİM

TEKNOCAK Yarışma Komitesi

📍 Ülkü Ocakları Genel Merkezi

✉️ destek@teknocak.org.tr

🌐 www.teknocak.org.tr