

# BOARDOZA SENSE-TECH CHALLENGE YARIŞMA ŞARTNAMESİ

## 1. Genel Bilgilendirme

Boardoza SENSE-TECH Challenge; genç yeteneklerin teorik mühendislik bilgilerini fiziksel dünyaya entegre edecek vizyoner projeler geliştirmelerini amaçlayan, donanım odaklı bir fikir maratonudur. Yarışma, katılımcıların sensör teknolojileri, gömülü sistemler ve veri işleme disiplinlerini kullanarak; endüstriyel süreçlerden günlük yaşama kadar karşılaşılan kritik sorunlara akıllı ve sürdürülebilir çözüm tasarımları üretmesini hedefler.

Temel vizyonumuz, veriyi yalnızca toplayan değil, onu sahada anlamlandırarak katma değerli bir ürün potansiyeline dönüştüren fikirleri teknoloji ekosistemine kazandırmaktır. Katılımcılardan fiziksel bir prototip üretmesi beklenmemekte; ancak önerilen çözümün teknik olarak uygulanabilirliği, bilimsel dayanakları ve donanım mimarisi detaylıca sorgulanmaktadır.

## 2. Katılım Koşulları

- **Eğitim Durumu:** Yarışmaya Lise ve üniversite öğrencileri katılabilir.
- **Takım Yapısı:** Takımlar en az 2, en fazla 4 kişiden oluşur.
- **Danışman Şartı:** Lise takımlarının danışman hocaları olmak zorundadır. Üniversite takımlarının danışman zorunluluğu yoktur.

### 2.1. Proje Özgünlüğü ve Kısıtlar:

- Başvurulan projenin tamamen takım üyeleri tarafından özgün bir şekilde geliştirilmiş olması şarttır.
- Daha önce ulusal veya uluslararası başka bir yarışmada derece ödülü almış projeler ile başvuruda bulunulamaz. Projenin daha önce başka mecralarda sunulmuş olması durumunda, Boardoza SENSE-TECH Challenge kapsamında projeye eklenen yeni teknik derinliklerin ve özgün fikirlerin belirtilmesi istenir.
- İntihal veya yanıltıcı bilgi tespiti durumunda ilgili takım, yarışmanın hangi aşamasında olursa olsun diskalifiye edilerek tüm ödül ve katılım haklarını kaybeder.

### 3. Yarışma Konuları

#### 1. Sürdürülebilir Kaynak Yönetimi

Endüstriyel tesislerden ev kullanımına kadar her türlü ortamda verimliliği ve güvenliği artırmayı amaçlar. Kaynak israfını (su, hava, enerji) önleyen izleme sistemleri ile fiziksel varlıkların durumunu, konumunu ve güvenliğini anlık olarak takip eden, donanım odaklı tüm tasarruf ve takip çözümlerini kapsar.

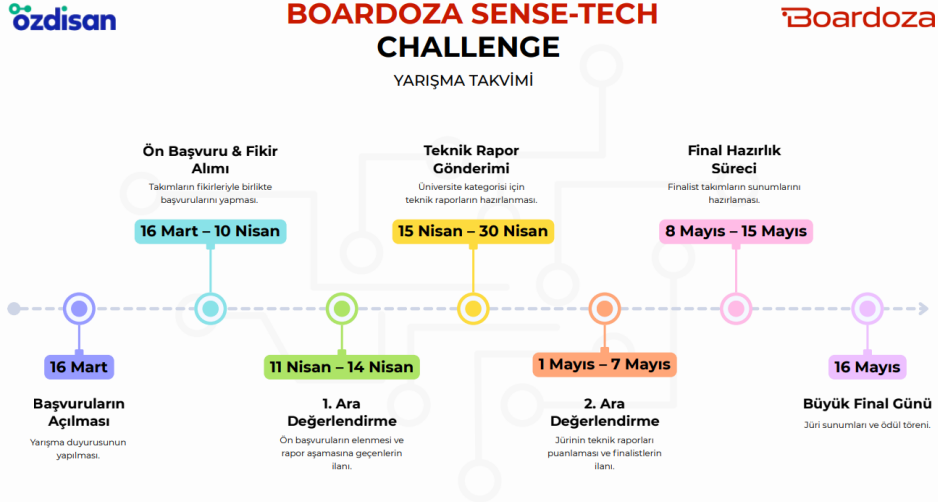
#### 2. Kişisel Sağlık ve Wellness Teknolojileri

Bireysel kullanıcıların yaşam kalitesini, güvenliğini ve genel sağlık durumunu takip eden, mahremiyet öncelikli veri odaklı çözümler hedeflenmektedir. Odak noktamız; kamera veya mikrofon gibi doğrudan kayıt cihazları kullanmadan; çevresel faktörleri veya fiziksel hareket verilerini analiz ederek anlamlı bir bildirim ya da aksiyon üreten akıllı cihazlardır. İnsan hayatına konfor, sağlık ve güvenlik katan, veri gizliliğini ön planda tutan sensör tabanlı tüm wellness projeleri bu kapsamda değerlendirilir.

### 4. Yarışma Takvimi

- **Ön Başvuru:** Başvurular ve fikirler internet sitesi üzerinden alınır.
- **Ara Değerlendirme:** Ön başvurular üzerinden eleme yapılır ve rapor aşamasına kalan takımlar ilan edilir.
- **Teknik Rapor:** Takımlar, projelerinin temel mantığını ve teknik altyapısını özetleyen rapor ile başvurularını tamamlar.
- **Ara Değerlendirme:** Raporlar üzerinden jüri değerlendirmesi gerçekleştirilir ve **60 puan** barajını geçen finalist takımlar ilan edilir.
- **Final Sunumları ve Ürün Adaptasyon Challenge:** Finalist takımlar, büyük sunum öncesinde Boardoza ürünlerini tanımak ve projelerine dahil etmek için özel bir seansa alınır.
- **Ürün Kategorileri:** Yarışmacılara 3 ana kategoride Boardoza ürünleri sunulur:
  1. **Sensör Kategorisi:** (Örn: Mesafe, gaz, ivmeölçer, biyometrik sensörler).
  2. **Haberleşme Kategorisi:** (Örn: LoRa, Bluetooth, Wi-Fi modülleri, Gateway çözümleri).
  3. **Güç ve Kontrol Kategorisi:** (Örn: Motor sürücüler, batarya yönetim modülleri, işlemci kartları).
- **Challenge Süreci:** Takımlara sunum öncesi belirli bir süre verilir. Bu sürede her kategoriden seçecekleri en az bir Boardoza ürününü mevcut fikirlerine nasıl entegre edeceklerini planlarlar.

- **Hazır Rapor Şablonu:** Takımlar, final günü verilen şablonda şu soruları yanıtlar:
  - ✓ Hangi Boardoza ürününü seçtiniz?
  - ✓ Bu ürün projenizdeki hangi verimliliği artırıyor veya hangi sorunu çözüyor?
  - ✓ Ürünün mevcut sisteme bağlantısı nasıl olacak?
- **Sunum Entegrasyonu:** Takımlar, hazırladıkları bu adaptasyon raporunu ana sunumlarının sonuna eklerler ve jüriye, Boardoza ürünleriyle projelerinin nasıl "ticarileşebilir" veya "ölçeklenebilir" hale geldiğini anlatırlar. Finalist takımların yarışmaya gelmeden önce Boardoza internet sitesindeki ürünleri incelemesi tavsiye edilir.



## 5. Teknik Rapor

SENSE-TECH Challenge bir fikir yarışmasıdır. Bu nedenle fiziksel bir prototip üretme zorunluluğu yoktur. Ancak üniversite seviyesindeki takımların, sundukları fikirlerin teknik uygulanabilirliğini ve mühendislik derinliğini kanıtlamaları şarttır. Bu rapor; projenizin sadece bir fikir olmadığını, veriye dayalı ve gerçekleştirilebilir bir donanım tasarımı olduğunu jüriye sunacağınız en önemli belgedir.

## 6. Değerlendirme Kriterleri

Yarışmanın değerlendirme süreci, projelerin olgunlaşma aşamalarına göre iki kademeli olarak yapılandırılmıştır. Fikir Başvurusu aşamasında; fikirlerin temaya uygunluğu, İnovasyon ve Özgünlük ile Ticarileşme ve Sosyal Etki gibi temel maddeler üzerinden genel bir eleme yöntemi uygulanarak rapor aşamasına geçecek takımlar belirlenecektir. Bu aşamayı başarıyla tamamlayan finalist adaylarından, projelerini teknik ve stratejik olarak detaylandırdıkları bir "Teknik Rapor" hazırlamaları beklenecektir.

Finalistlerin belirleneceği ana eleme aşamasında kullanılacak olan Teknik Rapor Değerlendirme Kriterleri aşağıdaki tabloda sunulmuştur:

Kriter	Ağırlık	Lise Kategorisi Odak Noktası	Üniversite Kategorisi Odak Noktası
Teknik Derinlik ve Uygulanabilirlik	%35	Projenin donanımsal çalışabilirliği ve temel sensör mantığı.	MCU/Sensör uyumu, güç tüketimi ve veri işleme mimarisi.
İnovasyon ve Özgünlük	%25	Fikrin günlük hayattaki benzerlerinden farkı ve yaratıcılığı.	Pazar analizi, mevcut çözümlere göre teknik üstünlük.
Ticarileşme ve Sosyal Etki	%25	Sosyal fayda, kullanıcı deneyimi ve çevreye katkısı.	İş modeli, maliyet analizi ve ölçeklenebilirlik potansiyeli.
Raporlama ve Sunum Kalitesi	%15	Anlatım düzeni, temel şemalar ve görsel destekler.	Profesyonel blok diyagramlar, teknik terminoloji ve Risk Analizi.

## 7. Ödüller ve Destekler

### Demo Day & Network

Finale kalan tüm takımlar projelerini sektör profesyonellerine ve yatırımcılara sunma şansı yakalayacağı Demo Day etkinliğine davet edilecektir.

### Özel Üretim Prototip Desteği

Yarışma sonrasında, katılımcıların kişisel projelerinde kullanabilecekleri devre kartları için şirket tarafından **PCB prototip üretim desteği** sağlanacaktır.

Derece	Ödüller
1.lık	Boardoza Staj İmkkanı + 3D Yazıcı + 3 Prototip Desteği
2.lık	Boardoza Tanışma Kiti + 2 Prototip Desteği + Staj İmkkanı
3.lük	Boardoza Geliştirici Kiti + 1 Prototip Desteği + Staj İmkkanı

## 8. Teknik Kriterler ve Beklentiler

- **Veri Odaklılık:** Özellikle üniversite kategorisindeki projelerin teknik olarak doğrulanabilir verilere ve bilimsel temellere dayanması şarttır.
- **Donanım ve Haberleşme:** Fikirlerin Boardoza üretim vizyonuna uygun (LoRa, Wi-Fi, Bluetooth vb.) haberleşme protokolleri ve sensör mimarileriyle hayata geçirilebilir olması beklenir.
- **Mahremiyet ve Etik:** Wellness kategorisinde mahremiyetin korunması amacıyla kamera ve mikrofon kullanımı kesinlikle yasaktır. Analizler çevresel ve fiziksel sensör verileriyle sınırlandırılmalıdır.
- **Güç Yönetimi:** Tasarlanan çözümlerin enerji verimliliği ve düşük güç tüketimi (Deep Sleep modları vb.) senaryoları teknik raporda değerlendirilecektir.

## 9. Fikri Mülkiyet, Etik Kurallar ve Hak Sahipliđi

Yarışma kapsamında geliştirilen tüm proje ve fikirlerin fikri mülkiyet hakları münhasıran katılımcı takımlara ait olmakla birlikte; katılımcılar, projelerinin ürünleştirilmesi veya ticarileştirilmesi süreçlerinde Boardoza'nın "öncelikli hak sahibi" olduğunu ve bu konuda iş birliđi yapmayı peşinen kabul ederler. Organizasyon süresince paylaşılan her türlü görsel, video ve sunum materyalinin tanıtım amaçlı kullanım hakkı Boardoza'ya aittir.

Projelerin tam özgünlüğü esas olup, atıfsız veya izinsiz hazır kod, devre şeması ya da fikir kullanımı tespit edilen takımlar, yarışmanın hangi aşamasında olursa olsun diskalifiye edilerek tüm haklarını kaybeder. Katılımcılar; genel ahlak kurallarına, diđer takımların çalışma motivasyonunu etkilemeyecek etik ilkelere ve organizasyonun huzurunu bozmayacak profesyonel davranış standartlarına uygun hareket etmeyi taahhüt ederler; bu ilkelere aykırı davranış sergileyen takımlar yarışmadan men edilir.