



Oyunla Gelecek Yaz Kampı

Yönetici Özeti



Dijital Türk Oyunları Platformu 2019 yılı başında Okan Özbay tarafından dijital ortamda kuruldu. Yönetim kurulunun tamamlanması ile İstanbul'da ofis açılması planlanıyor.

İlk olarak Dijital oyun sektörü araştırması yapılarak vizyon planı hazırlandı. Buna göre öne çıkan üç sektörden temsilcileri bir araya getirecek ve birçoğu ilk kez denenecek yöntemlerin benimseneceği bir organizasyon için sunum hazırlandı ve taraflarla paylaşılarak süreç başladı.



Bilişim Vadisi ile mutabakata varılarak bir yaz eğitim kampı yapılmasına karar verildi.

www.oyunlagelecek.com web sitesi, kurumsal kimliği ve internet sitesi hazırlandı.

Geleceği Oyunla Yaz ana sloganı kullanıldı.



Eğitim kampının içeriği ve akış planları yapılarak sosyal medyada ilan edildi.
İlk taramada bin kişiden fazla kayıt alındı ve yaz kampı basınla paylaşıldı.
Sıfır reklamlarla 4000+ katılımcı, 500+ gönüllü başvurusu kayıt altına alındı.
71 ilden başvuru alındı, 36 ilden ve sınırlı da olsa yurtdışından katılım sağlandı.



Projenin tüm aşamalarını www.dijitalmedya.net ve www.funmoth.com yürüttü.



Biliřim Vadisi yerleřkesinde adırlarda ve KYK yurdunda konaklamalar yapıldı.
Tüm eęitim ve seminerler, konaklama, yeme-ięme ve servis tamamen cretsiz olarak saęlandı.



300+ katılımcı / hikâye, senaryo, tasarım, animasyon, yazılım ve oyun yazılımcıları
24 adet 8 ve üzeri sayıda farklı görevlere sahip kişiyle takım oluşturuldu.



Her bir time liderlik etmek için deneyimli rehber-danışman görevlendirildi.
50 kişilik gönüllü ve rehber ekibi tüm çalışmaları ve organizasyonu destekledi.
50+ akademisyen ve eğitmen, 5 üniversite, 100+ sektör profesyonelleri katılımı sağlandı.



Sinema, animasyon ve yazılım geliştirme eğitimlerine en son eğitim teknolojileri eklendi. Eş zamanlı olarak farklı eğitimler ve atölyelere ilave olarak sabaha kadar oyunlar geliştirildi. Firmalar için ve timlerin kendi temaları üzerine özel oyun geliştirme atölyeleri oluşturuldu.



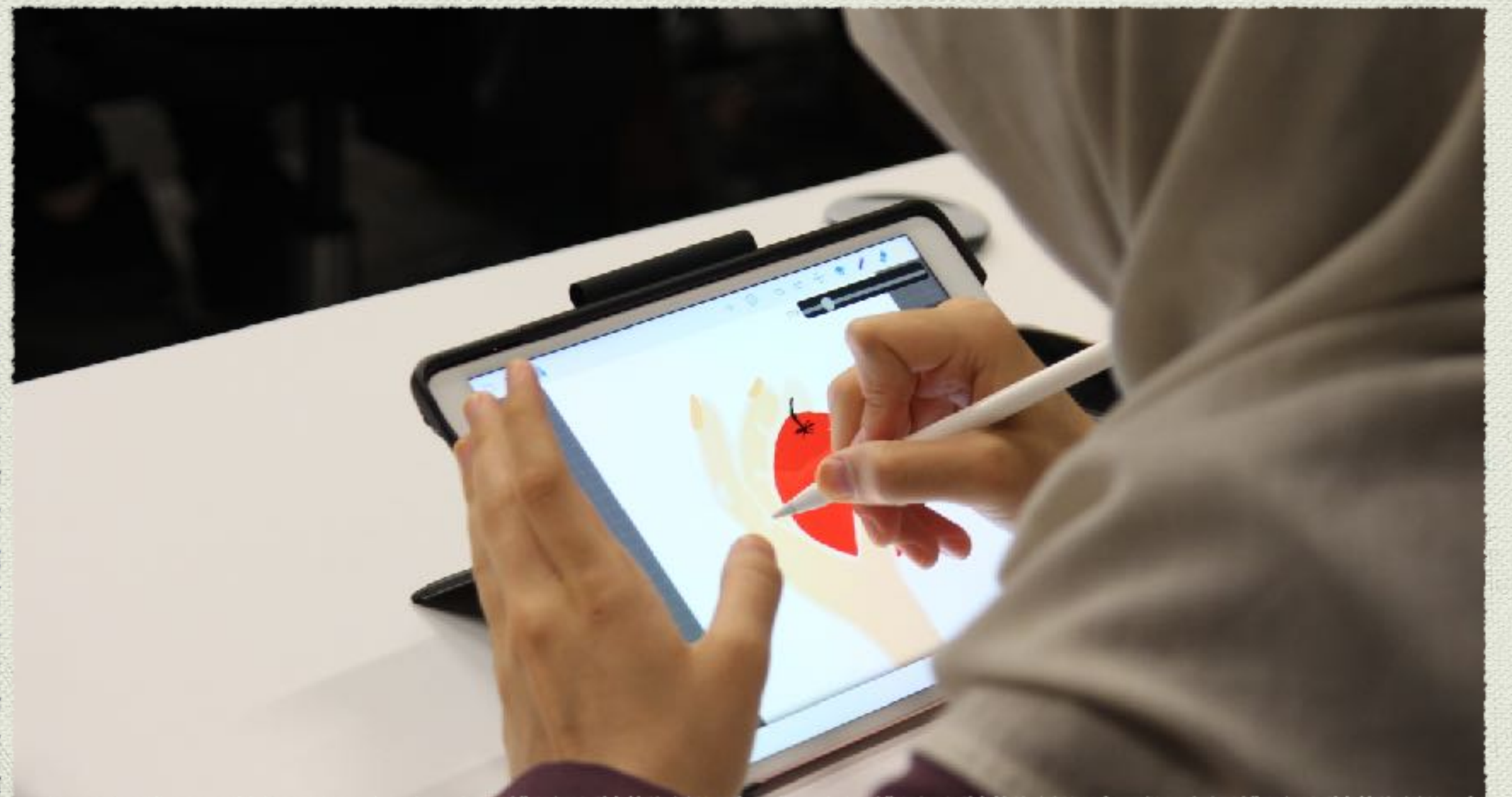
Kızılay, TÜRKSAT gibi kurumlar için oyun senaryoları denendi ve oyunlar geliştirildi.



Canlı konferanslar ve yurt dışı SKYP eğitimleri yapıldı. (ABD, Kanada, İngiltere ve Almaya)
Yabancı ülkelerdeki ünlü Türk geliştiricilerden eğitim ve konferanslar alındı.



Hackathon ve ideathon programları gerekleřtirildi.











250+ geliştirici ile fikirden yayına tüm süreç yönetimi simülasyonu raporlandı.
22 tamamlanmış oyunla uluslararası sektör yayıncılarına sunumlar yapıldı.











2 oyun için sunum sonrası doğrudan ticari anlaşma yapıldı.
11 takımın oyununa geçer not verildi ve görüşme trafiği başlatıldı.



En az 5 ayrı grup şirket kurmak için çalışmalara devam ediyor.
2 şirket BV içinde projelerini sundu ve kurulum için resmi müracaatlarını yaptı.
Mentör firma olan Funmothgames'de 4 kişi işe başladı.
Birçok kararsız arkadaşımızla sektöre girmek ve kalmak konusunda özel görüşme yapıldı.



35 kişilik deneyimli bir grubun iş bulması, kendi işini kurması için halen danışmanlık veriliyor.



Bilişim Vadisi Kuluçka Merkezi için 33 takım halinde 150 kişilik başvuru aldı, ilk toplantıyı yaptı.

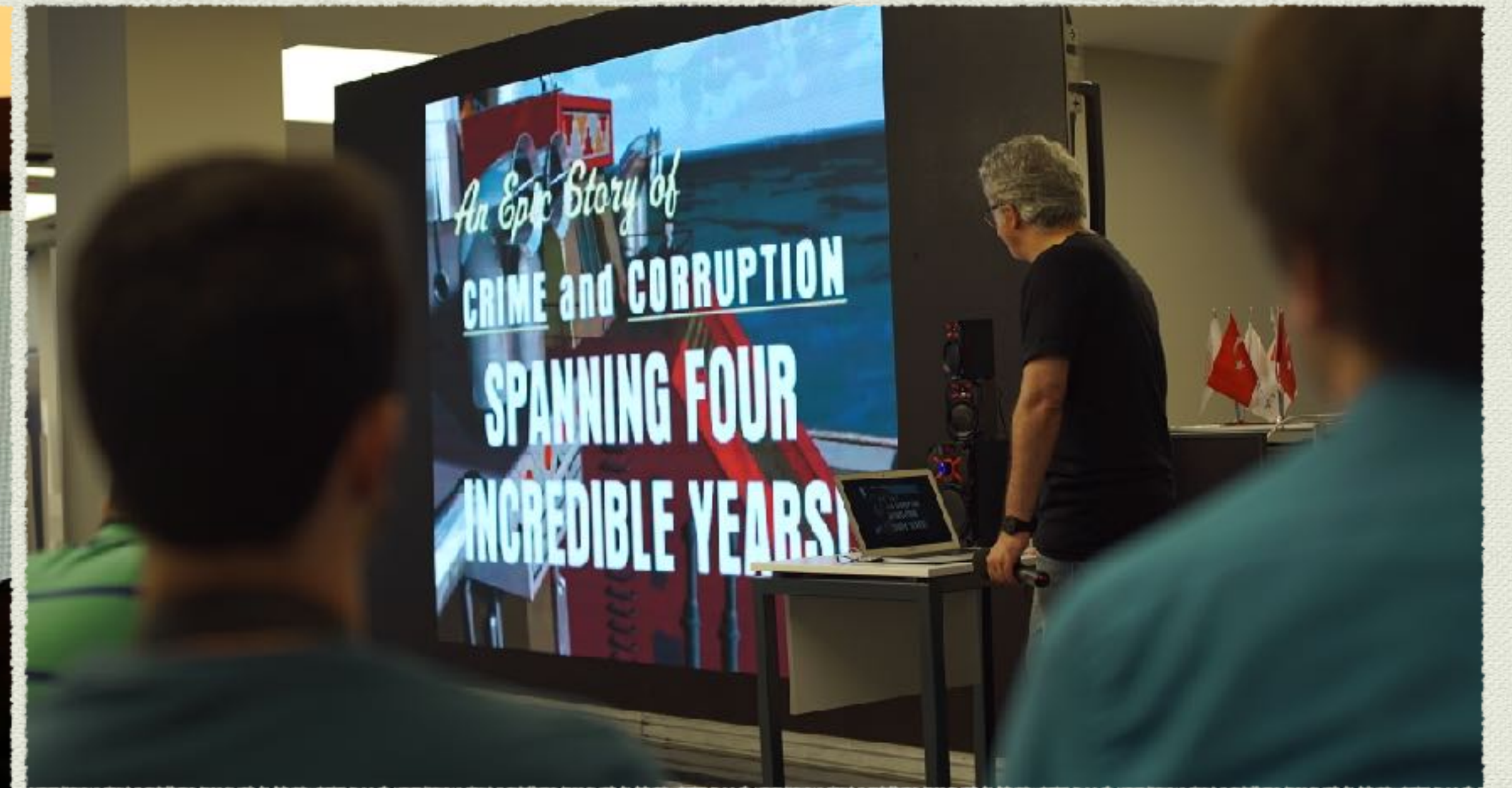
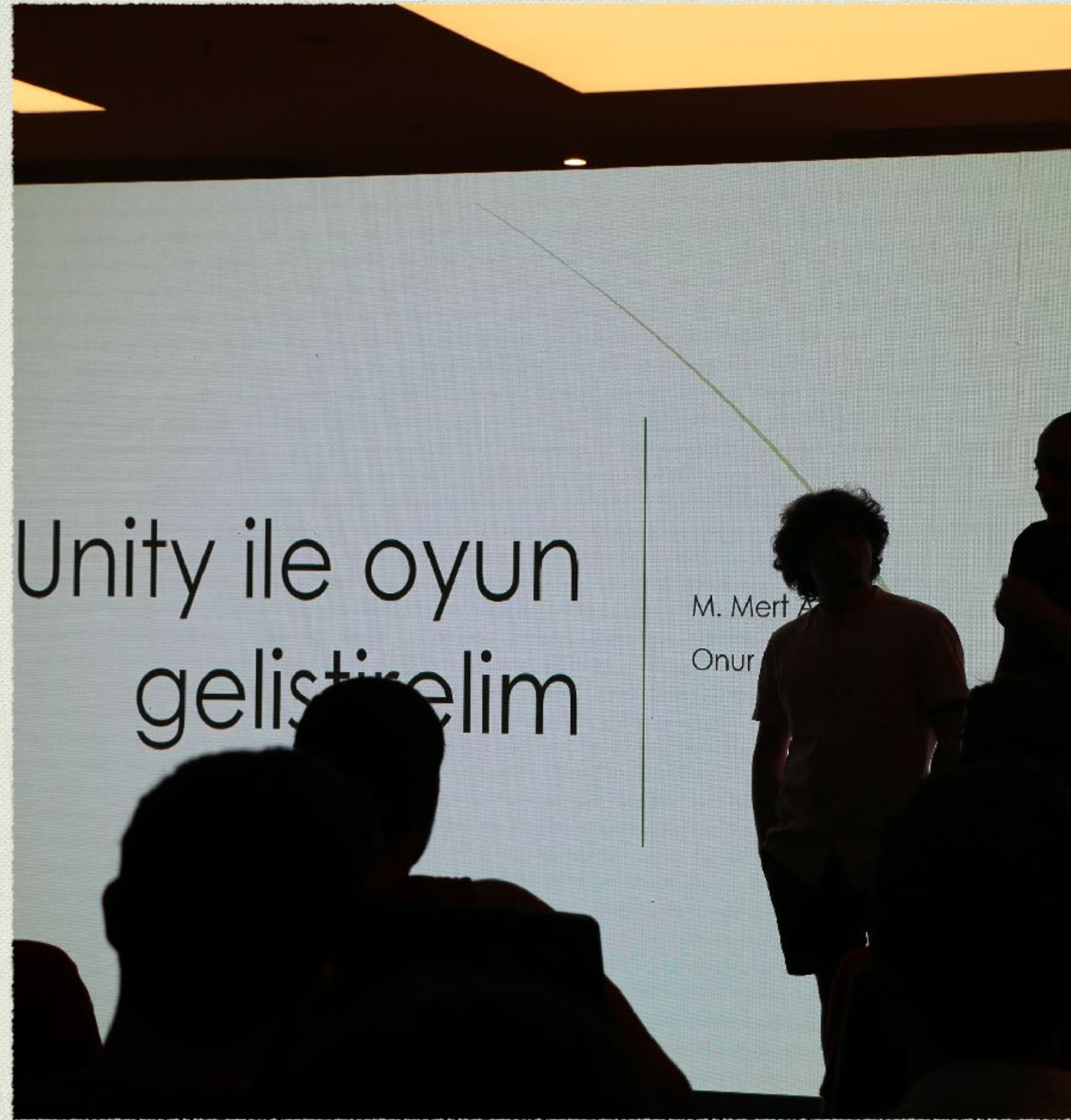




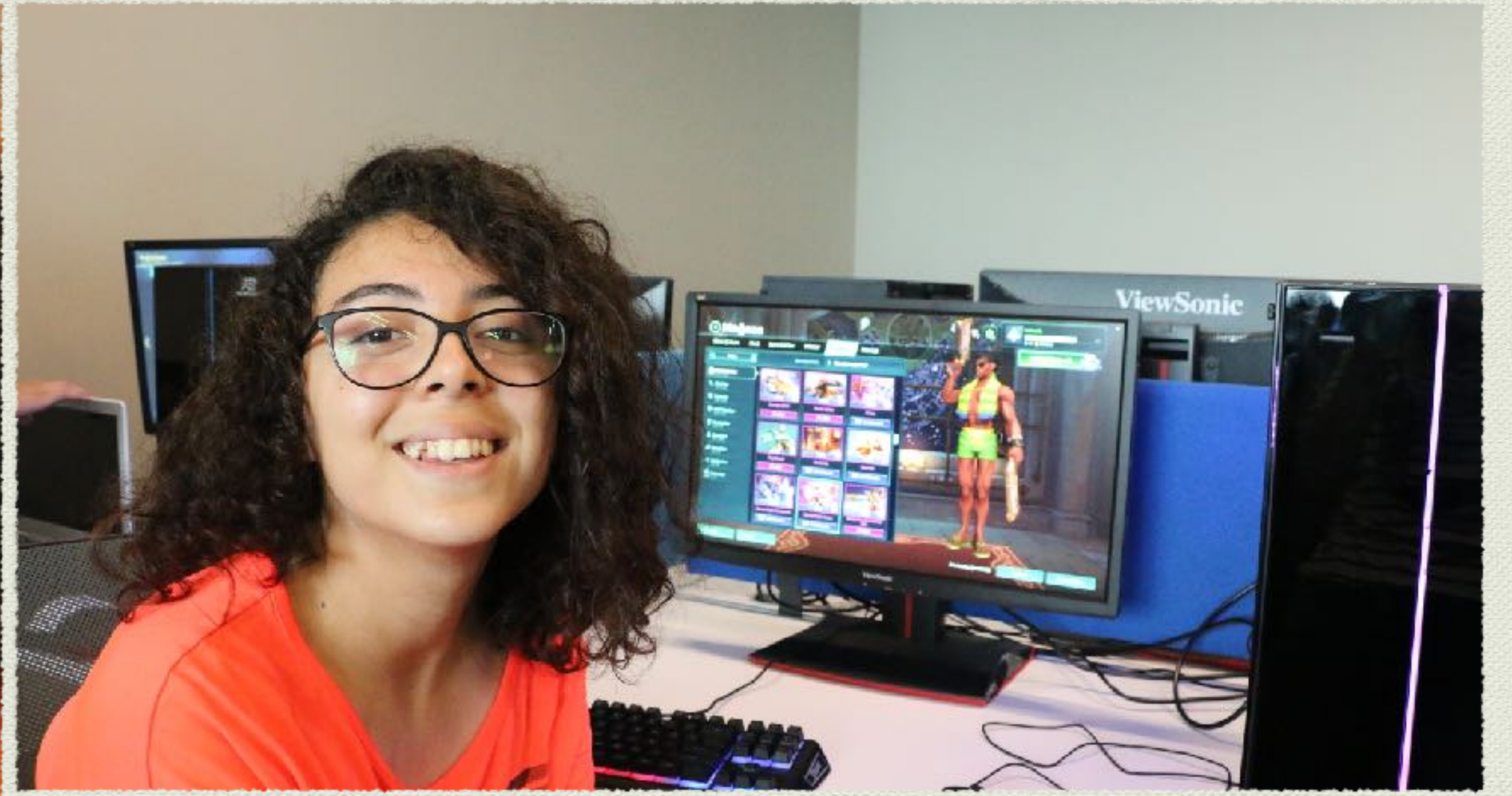
Tüm dersler Anadolu Üniversitesi iş birliği ile webde yayınlanıyor ve online takip için de sertifika verilecek, 30 Ekim’de kapatılan programa 400’den fazla kişi devam etti. 2000+ sürekli sosyal medya takipçisi, organik olarak binlerce anlık trafik ve beğeni kazanıldı.



Sektör web sitelerinde, basın ve televizyonda haberler yayınlandı.
Sosyal medyadan başvuruların tekrar açılması için ciddi baskı devam ediyor.
DiTOP için kısa sürede markalaşma için ciddi adımlar atılmış oldu.

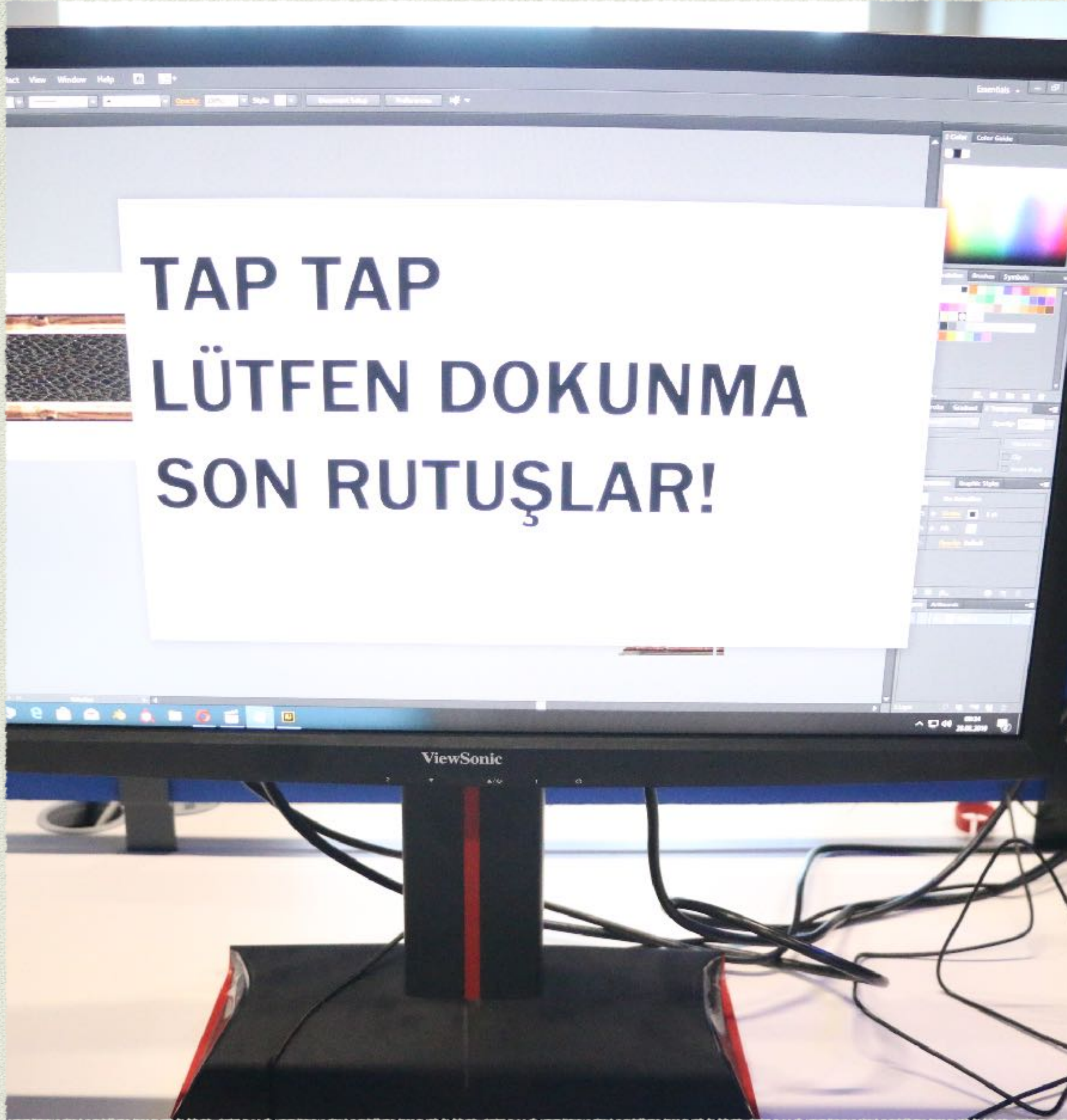












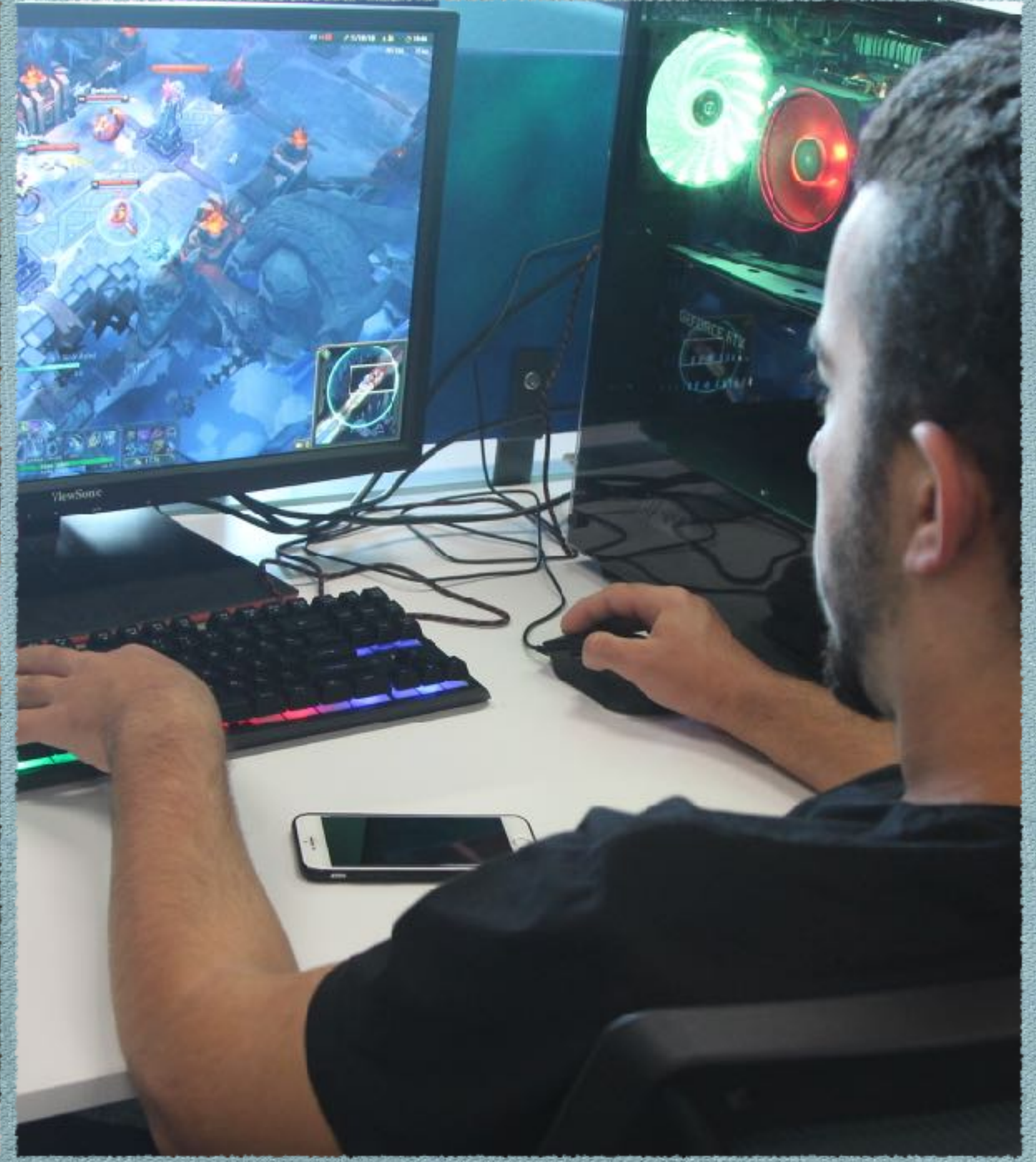


İlk kez bu kadar geniş katılımlı bir eğitim programı oldu

İlk kez farklı sektörler bir araya geldi

İlk kez üretim zincirinin tamamına dair dersler verildi

İlk kez dersler video kaydı alınarak bir müfredat olarak yayına sunuldu



İlk kez bilenlerle bilmeyenler yan yana geldi
İlk kez bu tür bir organizasyonda çadır kullanıldı
İlk kez bu kadar uzun bir geliştirme programı yapıldı ve gelişmiş oyunlar üretildi



Program bitmeden yeni bir program için toplantı düzenlendi. Zafer Oyunları adı altında Bilişim Vadisi, DiTOP, Savunma Sanayi Başkanlığı, İstanbul Teknopark, TUSAŞ, STM, Türksat, TRT, MARKA, ATOM, TOGED, OYUNDER gibi kurumlardan temsilciler bir araya gelerek yeni proje için prensip kararları aldı.







Dijital Türk Oyunları Platformu ve Oyunla gelecek Kış Kampı için TURKSAT desteği bekleniyor. Bilişim Vadisi bünyesinde yaz kampı ekipleri ile bir kuluçka merkezi oluşturacak ve topluluk yönetimi için bir tasarım yapılıyor, ayrıca 2020 Oyunla Gelecek Uluslararası Yaz Kampı için çalışmalar başladı. Bilişim Vadisi ve Ditop 2020 yaz kampına 20 ülkeden katılım olması için hazırlıklarını sürdürüyor.