

# OG'22 Digiage Kış Kampı

23-30 OCAK  
Bilişim Vadisi



BİLİŞİM  
VADİSİ



DİJİTAL TÜRK OYUNLARI  
PLATFORMU

## OYUNUN MERKEZİ



ĐIGIAGE



OYUNLA  
GELECEK

[www.digiage.com.tr](http://www.digiage.com.tr)  
[www.oyunlagelecek.com](http://www.oyunlagelecek.com)



TRT



GDSC



TURKSAT



KOSGEB



TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRCİLERİ DERNEĞİ



ANİMASYON FİLM YAPIMCILARI DERNEĞİ



TrueFeedBack

## YÖNETİCİ ÖZETİ



## “OG’22 Digiage Kış Kampı”

**Oyunla Gelecek** kamplarının beşincisi olan **OG’22 Digiage Kış Kampında** kısa sürede 52 oyun geliştirildi ve sektöre sunuldu.

Bilişim Vadisi DIGIAGE (Dijital Animasyon ve Oyun Merkezi) ile DİTOP (Dijital Türk Oyunları Platformu) tarafından 23-30 Ocak tarihleri arasında Bilişim Vadisi’nde gerçekleştirilen kampa 1.500+ başvuru yapıldı. 38 takım oluşturan 165+ 900 online tasarımcı farklı türlerde oyun geliştirdi.

PC, Konsol, Midecore ve çok değerli VR projelerinin ortaya çıkarıldığı kampta hypercasual oyun projeleri yine öncelikli olarak yer aldı.





# OG'22 DIGIAGE KIŞ KAMPI TAKIMLAR

ONBA	XIRONE	RAVEN GAMES
AH-A	VİRTUS GAMES	CUPOLA GAMES
AREA 37	SUPER CAT GAMES	ALTIN KILIÇ
PUSH UP	17MIN STUDIO	PRIVATE ZONE
GRAPDEGA	WHITERA	RS GAMES
RECOG GAMES	ASSEMBLE GAME	TETRA
KRYSTAL SEEL	T9	BULLET
SPONTANE	MARS GAME COLONY	PIXELLA GAME
ONE MORE TIME	INCOGNITO	O TAKIM
MUSUBI GAME	UNIQUE	AVANGARD
BOTTLE CAP	WHOLE	KELEŞ
GLOSSY	VULPCODE	REYLOR GAMES
MERGEN GAMES	INDIE FUME	



Oyun Geliştirme Ekosistemi içerisinde yapbozun bütün parçalarını bir araya getiren Bilişim Vadisi ve DİTOP kış kampında oyun geliştiricileri, yazılımcıları, tasarımcıları, yayıncıları, yatırımcıları, akademiye, sivil toplumu ve sektörün duayen ustalarını tek çatı altında toplamayı başardı.

Dijital ortamda akademisyenler ve sektörün önemli temsilcilerinden destek alma şansına sahip olan oyun geliştiriciler, hiçbir tema kısıtlaması olmadan, takım olarak daha önceden geliştirmeye başladıkları oyunları da sektöre sundular.

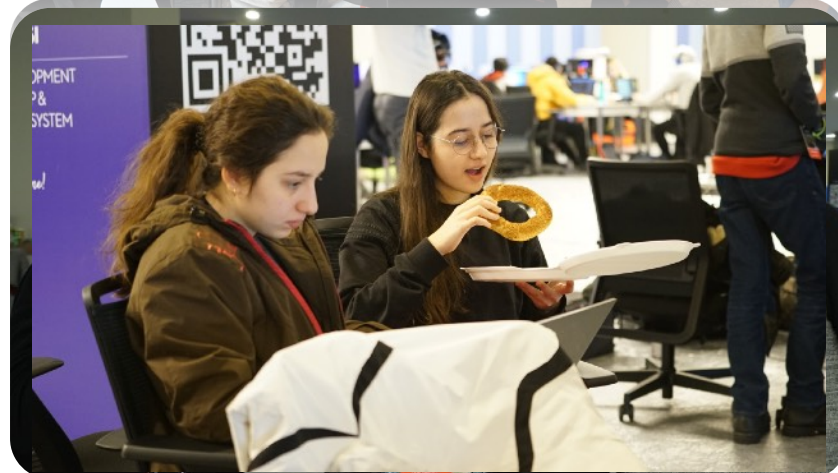
Bilişim Vadisi Genel Müdürü A. Serdar İbrahimcioğlu **“Kampa davet edilen kamu kurum ve kuruluş yetkilileri, sektör temsilcileri ve yatırımcılar sayesinde ekosisteme yatırım yapılması ve oyunların ticarileştirilmesi için zemin oluşturuldu”** şeklinde konuştu.











## TÜRKİYE ARTIK OYUNDA

Dijital Türk Oyunları Platformu Kurucusu Okan Özbay; Oyunla Gelecek kamplarının ülkemizin küresel hedeflerine ulaşmak için önemli görevler üstlendiğini ve 3 yıl gibi kısa bir sürede ekosisteme katkı sunmayı başardığını dile getirdi. Bu yıl beşinci kampı düzenlediklerini hatırlatan Özbay “Ülkemizin ciddi anlamda döviz kazanmaya ihtiyacı var. Dijitalleşmenin sağladığı avantajları da kullanarak sektöre güç katmayı hedefliyoruz. Hızla büyüyen oyun ekosisteminin en başlıca ihtiyacı yetişmiş eleman. Bu nedenle arkadaşlarımızı en hızlı şekilde üretir hale getirmeyi amaçlıyoruz. Bunda başarılı olduğumuz ve modelimizin işlediğini beşinci kampta rahatlıkla söyleyebilirim” şeklinde konuştu.

Kampın özelliklerinden ve teknik detaylardan da bahseden Özbay, “Çok yüksek kabiliyette bir katılım var, çok sayıda stüdyo kurulacağına ve destek bulacağına inanıyorum. Yatırımcılarımızın da sayısı bir hayli arttı. Çok sayıda girişim sermayesi fonu bizden üretim yeteneği olan stüdyo ve proje istiyor. Arkadaşlarımız hiçbir şeyi kafaya takmadan dijital sektörlerde üretime yönelmeli. Çok yüksek potansiyel var ve üretim yaşı lise seviyesinde. Liseliler harika işler çıkarıyorlar. Oyun Geliştirme öğrenme gelişim yolculuğunu orta okul ve lise seviyesinde yeniden revize etmek zorundayız” dedi.



<https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/bilisim-vadisindeki-dijital-oyun-kampi-yeni-yatirimlarin-kapisini-acacak/2486877>

<https://www.milliyet.com.tr/ekonomi/oyun-gelistirici-ekipler-bilisim-vadisinde-bulustu-6690549>

<https://www.cnnturk.com/video/turkiye/teknoloji-ussu-bilisim-vadisinde-ne-yapiliyor>

<https://www.webtekno.com/bilisim-vadisi-og22-digiage-kis-kampi-h120005>

<https://www.hurriyet.com.tr/amp/ekonomi/dunyayi-oyunatacaklar-41993159>

<https://www.cnnturk.com/ekonomi/dunyayi-oyunatacaklar>

<https://www.savunmatr.com/teknoloji/og-22-digiage-kis-kampi-na-buyuk-ilgi-h16470.html>

<https://www.aksam.com.tr/guncel/og22-digiage-kis-kampi-vadide-basliyor/haber-1233765>

<https://www.dunya.com/sehirler/bilisim-vadisinde-oyun-gelistirme-kis-kampi-basladi-haberi-646863>

<http://www.dengegazetesi.com.tr/bilisim-vadisinde-kis-kampi-153182h.htm>

<https://www.kanald.com.tr/koleksiyonlar/habersiz-kalma/teknoloji-ussu-bilisim-vadisinde-ne-yapiliyor>

<https://www.haberler.com/bilisim-vadisi-nde-gelistirilen-oyunlar-sektor-14700714-haberi/>

<https://www.aydinlik.com.tr/haber/bilisim-vadisi-nde-gelistirilen-oyunlar-sektor-temsilcilerine-tanitildi-274055>

<https://www.sondakika.com/haber/haber-bilisim-vadisi-nde-gelistirilen-oyunlar-sektor-14700714/>

<https://www.turkgun.com/digiage-kis-kampi-kocaelide-yapildi-haber-173542>

<https://www.marmaragazetesi.com/oyun-gelistirme-kis-kampi-basladi-594952h.htm>

<https://www.hurriyetaidailynews.com/turkey-to-ramp-up-its-share-in-150-bln-gaming-industry-171150>

<https://railynews.com/2022/01/game-development-winter-camp-started-in-informatics-valley/>

<https://www.trthaber.com/videolar/digiage-kis-kampi-kocaelide-yapildi-61398.html>

<https://www.msn.com/tr-tr/finans/ekonomi/og-22-digiage-k%C4%B1%C5%9F-kamp%C4%B1-vadi-de-ba%C5%9Fl%C4%B1yor/ar-AAT50lx>



**OG'22 YAZ KAMPİ**  
**13-28 AĞUSTOS**

[www.oyunlagelecek.com](http://www.oyunlagelecek.com)