



İstanbul Teknik Üniversitesi Robot Olimpiyatları 2022

Girişimcilik Kategorisi Tanımı

- 1) Bu kategoride yarışmacılar kendi yaptıkları projeleri üç gün boyunca “Girişimcilik Kategorisi” jürilerine ve organizasyon katılımcılarına sergiler.
- 2) Yarışma alanındaki yer kısıtlı olduğu için bu kategoriye İTÜRO Teknik Ekibi tarafından olumlu geri dönüş yapılan yarışmacılar katılabilir.
- 3) İTÜRO ekibinin belirlediği jüri üyelerinin aşağıdaki kriterleri dikkate alarak yaptıkları puanlamalar sonucu yarışmacıların dereceleri belirlenir.
 - Tasarım
 - İnovatif yön
 - Teknik bilgi kullanımı
 - Sunum performansı
- 4) Projelerin sergilendiği alanda her proje için poster yapıştırmak için kullanılacak bir adet pano bulunur. Panoların büyüklüğü genişlikte 80 cm, yükseklikte 170 cm’dir.
- 5) Yarışmacılar kayıt olurken proje dosyasını sisteme yüklemek zorundadırlar.
- 6) Proje dosyası belirlenen rapor formatına uygun proje raporunu içermek zorundadır. Rapor formatı aşağıda verilmiştir.
- 7) Yarışmacıların proje dosyalarına çalışır halde resim veya video eklemesi lehine işleyecek bir durum olacaktır. (Google Drive, YouTube vb.)
- 8) Yarışmacılar, yarışmaya proje dosyalarının yanında yapımı tamamlanmış, proje dosyasında belirtilen bütün özellikleri yerine getirebilen, çalışabilir halde olan projeleri ile katılmak zorundadırlar. Sadece proje dosyası veya sadece istenen özellikleri yerine getirmeyen projesi ile serbest kategori alanında bulunan yarışmacılar değerlendirme dışı bırakılacaktır.
- 9) Bu kategoride 18 yaş sınırlaması vardır. Sadece 18 yaşından büyükler serbest kategoriye katılabilir.

İstanbul Teknik Üniversitesi Robot Olimpiyatları 2022
Girişimcilik Kategorisi

Girişimcilik Kategorisi Proje Raporu

ÇALIŞMANIN ADI

TAKIM ADI

Hazırlayanlar

(Adı-Soyadı)

(Adı-Soyadı)

(Adı-Soyadı)

Danışman (Opsiyonel)

.....

Mart 2022

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
1.Özet.....	2
2. Ekip, Proje, Projenin yapım aşamaları.....	2
2.1. Proje fikrinin temelleri ve Genel olarak projenin hayata geçirilmesi.....	2
2.2. Projenin elektronik, mekanik ve yazılımsal olarak açıklanması, simülasyon ve modellemeler.....	3
3. Sonuçlar & Tartışmalar.....	3
3.1. Projenin amacı, yararları, günlük hayata uyarlamaları.....	4
3.2. Projenin ekonomik yönü ve Pazar etkinliği.....	5
Kaynakça.....	6

1. Özet

2. Ekip, Proje, Projenin yapım aşamaları

2.1. Proje fikrinin temelleri ve genel olarak projenin hayata geçirilmesi

2.2. Projenin elektronik, mekanik ve yazılımsal olarak açıklanması, simülasyon ve modellemeler

3. Sonuçlar & Tartışmalar

Bu kısımda ele aldığımız konuyla ilgili tartışmalara ve sonuçlara yer verilmelidir.

3.1. Projenin amacı ve günlük hayata uyarlamaları

3.1 Projenin ekonomik yönü ve Pazar etkinliği

Kaynakça

Kaynak verme örnekleri:

1. Kitap için:

Banville, J. (1999). "Kepler", Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

2. Makale için:

Bir, A. (1987). "Al-Cazari a Medieval Engineer at the Artukid Capital Diyarbakır", Turkish Review Quarterly Digest, Summer, Sayfa 33-48.

3. İnternet sayfası için:

<http://www.theorem.net/control.html>

Kaynaklar metin içinde [1] şeklinde verilecektir. Bütün referansları alfabetik olarak diziniz.

*** Sisteme eklenecek videolar .zip dosyası halinde rapor ile birlikte sisteme yüklenmelidir.