



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

akran öğrenme modeli ve

GENÇ
bilışim
ekosistemi





akran
öğrenme
modeli ve

genç bilişim
ekosistemi

EğitiJAM: K12 Oyun Geliştirme Maratonu

EĞİTİM OYUNLA BAŞLAR



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve

genç bilişim
ekosistemi



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM nedir?

EğitiJAM K12 Oyun Geliştirme Maratonu Türkiye genelinde öğrencilerinin ve eğitimcilerin oyun geliştirme farkındalığını artırmak için düzenlenen 48 saatlik çevrimiçi bir Game Jam'dir. Game Jam'ler kısıtlı bir sürede, verilen temadan dijital oyun geliştirilmeye çalışılan bir hackathon etkinliğidir.

"Eğitim Oyunla Başlar" sloganıyla düzenlenen EğitiJAM Oyun Geliştirme Maratonları ulusal olarak gerçekleştirilir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM'in Temel Hedefleri

- Türkiye'deki oyun ekosistemini eğitim kurumları aracılığı ile büyütmek
- İlgili eğitimcilerin bilgi ve deneyimini artırmak
- K12 seviyesindeki öğrencilerimizde oyun geliştirme farkındalığını yükseltmek
- Eğitim/öğretim amaçlı oyun fikirlerinin geliştirilmesini sağlamak
- Öğretmen-öğrenci etkileşimini artırmak
- İleride kurulacak stüdyoların tohumlarını atmak
- Eğitimcilerin ve ebeveynlerin oyun sektörüne bakış açılarını genişletmek
- Öğrencileri üretime teşvik etmek
- Oyun geliştirme, oyun tasarlama ve oyun sanatçısı eğitimlerinin önemine vurgu yapmak
- Oyun sektörünün ihtiyaç duyduğu nitelikli/üreten bireyleri yetiştirmek



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

Maraton Kapsamı

Öğrenciler en fazla beş kişilik takımlar ile EğitiJAM'e katılabilir. Takımların Danışman Öğretmeni olması mecburidir. Danışman Öğretmenler GençTek EğitiJAM grubuna eklenir ve iletişim danışman öğretmenler tarafından sağlanır.

48 saatlik maraton temanın açıklanması ile başlar. Örnek Tema: [Hatalarından Ders Çıkar \(2023 EğitiJAM\)](#). 48 saatin sonunda takımlar oyunlarını açılan itch.io sayfasına yüklemekle yükümlüdür. Oyununu maraton süresince yüklemiş olan takımlara oyun tanıtım videolarını hazırlamak ve itch.io sayfalarını düzenlemek için ek süre verilir.

Yüklenen oyunlar ön değerlendirmeye alınır ve jüri değerlendirmelerine gönderilir. Değerlendirme sonunda çeşitli başlıklarda ödül ve derece verilebilir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

Değerlendirme Kriterleri

Tema ile uyum: 20

Oynanış: 20

Naratif: 20

Görsel tasarım: 20

İşitsel tasarım: 20

Jüri özel seçimi/EğitiJAM Ruhu: +5



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

Kurallar

1. İçerikte Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na aykırılık teşkil edecek herhangi bir unsur olmamalıdır.
2. İçerik herhangi bir reklam unsuru içermemelidir.
3. Her takım bir proje ile katılım gösterebilir.
4. Projeler herhangi bir oyun motoru kullanılarak yapılabilir. Ancak son versiyon PC platformu Windows işletim sistemi üzerinde çalışır olmalıdır.
5. Çalıştırılmayan, içinde virüs veya riskli dosya içeren, uygunsuz içerik içeren oyunlar gerekçe göstermeksizin diskalifiye edilecektir.
6. Hazır asset (görsel, müzik, sfx vb..) kullanımı serbesttir. Ancak kullanılan hazır assetlerin oyun sayfasında belirtilmesi gereklidir.
7. Projelerin EğitiJam sürecinde geliştirilmiş olması gereklidir.
8. Oyunların itch.io sayfalarında danışman öğretmen ve ekibin tüm üyelerinin ismi (başvuru formundaki şekliyle) ve rolleri yazılmalı, oyun tanıtım metni ve oynanış videosu eklemelidir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

Kurallar

9. Oyunlar, temel insan hak ve özgürlüklerini destekleyen ve her türlü ayrımcılığı reddeden bir yaklaşımla hazırlanmalıdır.
10. Oyunun işleyişinde veya örneklerde, insanların betimlenmesi ve olayların sunulmasında, toplumsal eşitlik ilkesi gözetilmelidir.
11. İçerikte bireylerin hak ve özgürlüklerini ihlal edecek unsurlar bulunmamalıdır.
12. Verilen örneklerde ve kullanılan karakterlerde kadın ve erkek dağılımı açısından makul bir denge gözetilmelidir. Kadın erkek temsilinde isnat, ön yargı, kalıp yargı vb. ifadeler bulunmamalıdır.
13. Farklı kültürel ve etnik yapılar ile din ve mezheplere dair olumsuz genellemeler bulunmamalıdır.
14. İçerikte bireysel, sosyal, mesleki kimlikleri ve kişilikleri küçülten; toplumsal barış ve anlayışı bozan veya bunlara zarar veren herhangi bir ifade veya ima yer almamalıdır.
15. İçerikte öğrenciler için muzır tesirde bulunacak korku, şiddet, hakaret, aşağılama; cinsel içerikli öge, argo dil vb. herhangi bir mesaj veya ima bulunmamalıdır.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

Sıkça Sorulan Sorular

- EğitiJam Dijital Oyun Geliştirme Maratonu'na Türkiye'deki tüm resmî ve özel okullarda eğitim gören öğrencileri katılabilir.
- Dijital oyun geliştirilirken kullanılması gereken herhangi bir yazılım sınırlaması yoktur.
- Değerlendirme ve Organizasyon Kurulu; bilişim alanında uzman akademisyenlerden, eğitimcilerden, mühendislerden, oyun sektöründen uzman kişilerden ve GençTek Oyun Tasarımı Çalışma Grubu öğrencilerinden oluşmaktadır.
- EğitiJAM ruhu gereği diğer takımlar ile iletişimde kalmak, takımlara destek olup destek almak serbesttir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2023

EğitiJAM 2023, "Hatalarından Ders Çıkar" temasıyla 28-29-30 Nisan 2023 tarihlerinde çevrimiçi olarak düzenlenmiştir. 132 takımdan 413 öğrenci EğitiJAM'a katılmış, 44 oyun maraton sürecinde tamamlanarak değerlendirmeye alınmıştır. Oyunlar [EğitiJAM 2023 itch.io](https://itch.io) sayfasına yüklenmiştir.

Ön değerlendirmeyi geçerek 14 takım finale kalmaya hak kazanmıştır. Finalde derecelerin yanı sıra "EğitiJam Ruhü", "Bu Fikri Çok Beğendik", "Bu Oyun Tamamlansın İstiyoruz", "Görseller Harika" adıyla 11 oyun ödüle değer bulunmuştur.

Maraton öncesinde öğrenciler, yapılan çevrimiçi yayınlarda uzman kişi ve kurumlar ile bir araya gelme fırsatı bulmuştur. Öğrencilere oyun geliştirme platformlarına yönelik eğitim içerikleri sağlanmış ve maraton süreci boyunca mentör desteği verilmiştir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2023

Prof. Dr. Veysi İşler, Prof. Dr. Hakan Tüzün, Volkan Hacıtahiroğulları, Senem Aksakal, Mert Buran, Yusuf Tülek, Arda Karaköz, Mustafa Kılıç, İsmail Temirci, Gamze Şişman, Hasan Kılıç, Mehmet Özaslan, Mehmet Yaren Bozgun, İbrahim Hakkı Uslu, İsmail Temirci, Tolga Hıçkıran, Ata Deniz Oktay, Duhan Durmaz, Alperen Güner, Ahmet Kara, Serhat Demir, Ceyda Şimşir, Burcu Yılmaz EğitiJAM'da mentör, jüri, konuşmacı vb. olarak öğrencilere destek vermiştir. Bilişim Teknolojileri Eğitimcileri Derneği, The Game Circle ve Remoob iş birliği ile düzenlenen EğitiJAM'de öğrenci ekipleri görev almıştır. EğitiJAM 2023 Kodla Büyü (altın), Bilişim Garajı (gümüş) sponsorluğunda gerçekleştirilmiştir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2023 K12 Oyun Geliştirme Maratonu

Eğitim Oyunla Başlar

Finalistler

Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1. Afet Okul	HÖÇAL	Birsen Koza Özdamar
2. Bin Pişman	TechnoTYK	Nejdet Tut
3. Chemist's Dilemma	Talai	Eyüp Akbulut
4. Determined	Teandrim	Onur Ağırman
5. Escape the Nightmare	Erfen	Mert Ekici
6. Esensiyel Miras	TechNoMuscle	Ahmet Nusret Özalp
7. Fictional Reality	Temons	Ayşen Biricik Karakaş
8. Forest Expedition	Oğuzhan Altınışik	Gülşen Kaya Gümüş
9. Fury Cubic	Sunshine Studios	Emre Şişman
10. Jeff The Guider	aalDevs -[B]-	Canan Akyol Altun
11. Mistake Is Privilege	Ctrl + Alt + Defeat	Zafer Erkan
12. Run Little Error Man	Next Level	Nilgün Gürler
13. Sınav Haftası	Wolf of Rota	Dilek Kahya
14. Zelzele	VR Brains	Ayşe Gültepe

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2023 K12 Oyun Geliştirme Maratonu

Eğitim Oyunla Başlar

Ödüller

Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1. Birincilik Ödülü Determined	Teandrim Ceyhun Emre Demirtaş Emre Burak Kurnaz İsmail Tuğrul Tabak	Onur Ağırman
2. İkincilik Ödülü Fictional Reality	Temons Enes Aytac Kerem Çal Alperen Çan Yusuf Can Belli	Ayşen Biricik Karakaş
3. Üçüncülük Ödülü Escape the Nightmare	Erfen Kerem Özen İbrahim Enver Gül İrem Yılmaz	Mert Ekici

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



Özel Ödüller

Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1. EğitiJAM Ruhu Ödülü Afet Okul	HÖÇAL Ahmet Alparslan Maral Zeynep Karlı Berke Bektaş	Birsen Koza Özdamar
2. EğitiJAM Ruhu Ödülü Sınav Haftası	Wolf of Rota Emre Çelik Hasan Ulaş Savaş Velihan Köseoğlu Tunç Sartık	Dilek Kahya
3. EğitiJAM Ruhu Ödülü Jeff The Guider	aalDevs -[B]- Sinan Bal Fatih Özer Çınar Alp Güngör Selim Ejder Salih Koncel	Canan Akyol Altun
4. EğitiJAM Ruhu Ödülü Zelzele	VR Brains Abdül Kerim Boztepe Arda Güven Enes Süngüç Mücahid Taha Çilli Serhat Sermut	Ayşe Gültepe
5. Bu Fikri Çok Sevdik Ödülü Run Little Error Man	Next Level Osman Eren Köse Sumru Salman	Nilgün Gürler
6. Bu Oyun Tamamlansın İstiyoruz Ödülü Esensiyel Miras	TechNoMuscle Erdem Uğurlu Ertuğrul Tarık Aktaş	Ahmet Nusret Özalp
7. Görseller Harika Ödülü Mistake Is Privilege	Ctrl + Alt + Defeat Berat Köksoy Emirhan Gönen Muhammed Koç İsmail İliksiz Mustafa Yıldırım	Zafer Erkan
8. EğitiJAM Ruhu Ödülü Hutsamei	Atomix Fatih Şahin İbrahim Ödev Hasan Hüseyin Acar	Ali Fil

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran öğrenme modeli ve **genç bilişim ekosistemi**

EğitiJAM 2023



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2024

EğitiJAM 2024, "Kontrast" temasıyla 3-4-5 Mayıs 2024 tarihlerinde çevrimiçi olarak düzenlenmiştir. 146 takımdan 542 öğrenci EğitiJAM'a katılmış, 63 oyun maraton sürecinde tamamlanarak ön değerlendirmeye alınmıştır. EğitiJAM 2024 oyunları [EğitiJAM 2024 itc.io](https://itc.io) sayfasına yüklenmiştir. Finale kalan 14 takım, jüri tarafından puanlanmış, en yüksek puanı alan ilk 3 takım ödül almaya hak kazanmıştır. Finale kalan takımlar Ankara'ya davet edilmiş, final programı MEB Yeğitek tarafından ODTÜ Teknokent bünyesinde hayata geçirilen Eğitim Teknolojileri Kuluçka ve İnovasyon Merkezi (ETKİM)'de 12 Haziran 2024 tarihinde yapılmıştır. Töreninde farklı illerden gelen takımlar oyunlarını sergilenmiş, derece alan oyunlar final programında açıklanmıştır. İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler Genel Müdürlüğü, Hacettepe Üniversitesi, Bilişim Teknolojileri Eğitimcileri Derneği, The Game Circle, Kodla Büyü ve Remoob iş birliği ile düzenlenen EğitiJAM'de öğrenci ekipleri görev almıştır.

İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler Genel Müdürlüğü Proje Destek Daire Başkanı Sayın Mehmet Fatih Günay, MEB Yeğitek, Arge ve Ekosistem Daire Başkanı Sayın Dr. Bilgehan Özbaylanlı, Dijital Beceriler Daire Başkanı Sayın Sümeyye Hatice Eral final programında öğrencilerimizle bir araya gelmiştir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2024

12 oyun firmasından katılımcılar gün boyunca genç oyun geliştiricileri ile birlikte olmuşlar ve kaynaştırma etkinliklerine katılmışlardır. Final programında, Ciddi Oyunlar ve Yapay Zeka (Prof. Dr. Veysi İşler/Simsoft), Türk Oyun Sektörü Tarihi ve Geleceği (Özgür Karayalçın/TOGED), Oyun Geliştirmede Yapay Zeka (Ufuk Serkan Yıldırım/The Game Circle), Prolog: Remoob, Uzaktan eğitimden Kristal Pksel ve IGF'e (Mustafa Kılıç/Remoob) sunumlarına yer verilmiştir.

Prof. Dr. Veysi İşler, Mevlüt Dinç, Özgür Karayalçın, Atakan Naci Çakır, Emek Barış Kepenek, Yasin Nuri Çakır, Prof. Dr. Hakan Tüzün, Doç. Dr. Selay Arkün Kocadere, Yusuf Özışık, Hasan Tekcan, Uğur Önal, Can Meşe, Kemal Köksal, Mehmet Gök, Yusuf İslam Bolat, Berke Soyuer, Ercan Altuğ Yılmaz, Ceren Ersoy, Betül Aras Bayır, Hamza Aydemir, Fevzi Altuncu, Mehmet Şahin Solak, Kevser Bilgiç, Mert Buran, Senem Aksakal, Yusuf Tülek, Afra Çalık, Ahmet Kara, Ceyda Şimşir, Serhat Demir, Gamze Şişman, Arda Karaköz, Mustafa Kılıç, Burcu Yılmaz eğitimci, jüri, mentör olarak destek vermiştir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2024 K12 Oyun Geliştirme Maratonu

Eğitim Oyunla Başlar

Ödüller

Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1. Birincilik Ödülü True Detective	Teandrim Ceyhun Emre Demirtaş Tuğrul Tabak Emre Burak Kurnaz	Onur Ağırman
2. İkincilik Ödülü Carpenter	Stardust Crusaders Metehan Çekçi Ahmet Abdullah Beşer Deniz Acar Kaan Aksoy Ozan Kılınçarslan	Tilbe Bozkurt
3. Üçüncülük Ödülü Yapma	CalGame_Ryu Mazhar Berk Aydoğdu Mustafa Emre Kılıç Rüzgar Kutay Yavuz Ahmet Akif Demir Ceren Yavuz	Sinan Aydın

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve

genç bilişim
ekosistemi

EğitiJAM 2024 K12 Oyun Geliştirme Maratonu

Eğitim Oyunla Başlar

Özel Ödüller

Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1. EğitiJAM Ruhu Ödülü Hazine Avcısı	BIHO-3D Sümeyye Gül Koç Sedide Beyza Yığın	Okan Tokat
2. Siz Bizi Büyüyünce Görün Ödülü Ying and Yang	Kodlijem Mert Ali Daşkın Ege Kılavuz Beyza Tan	Vildan Öztürk Kavak
3. Bu Fikri Çok Sevdik Ödülü Mirror Never Lies	Pyrena Games Hasancan Yılmaz Semih Taha Aksoy Berzan Çetin	Muharrem Ata
4. Eğitim Oyunla Başlar Ödülü Girişken	Girişkenler Necati Emir Sezer Emrecan Şengün Gökay Koçak Berke Şengün Arslan Şamil Atıcı	Lütfü Bildik

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

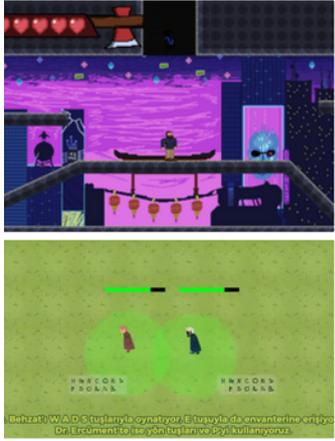


gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran öğrenme modeli ve **genç bilişim ekosistemi**

EğitiJAM 2024



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran öğrenme modeli ve **genç bilişim ekosistemi**

EğitiJAM 2024



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2025

EğitiJAM 2025 Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü GençTek Oyun Tasarımı çalışma grubu koordinasyonunda 125 takımın katılımıyla 4-5-6 Nisan 2025 tarihlerinde gerçekleştirilmiştir. “Her Şey O An İçin” temasıyla maraton süresince geliştirilen 57 oyun [EğitiJAM 2025 itch.io](#) sayfasına yüklenmiştir. Ön elemelerin ardından 10 takım finale kalmış ve jüri değerlendirmesine sunulmuştur.

Prof. Dr. Veysi İşler, Can Meşe, Emek Barış Kepenek, Senem Aksakal, Özgür Karayalçın, Güven Sarı Yusuf İslam Bolat, Mehmet Şahin Solak, Kevser Bilgiç, Afra Çalık, Ahmet Kara, Ceyda Şimşir, Serhat Demir, Gamze Şişman, Arda Karaköz, Mustafa Kılıç, Burcu Yılmaz eğitimci, jüri, mentör olarak destek vermiştir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2025 K12 Oyun Geliştirme Maratonu

Eğitim Oyunla Başlar

Finale Kalan Oyunlar

	Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1.	Patch Of Time	Pyrena Games	Muharrem Ata
2.	Üç Gün	CALGame Ryu	Sinan Aydın
3.	Born To Be Fly	BarBar Studios	Ömer Yavuz
4.	Arvision	ARV 216	Tilbe Bozkurt
5.	26 Yıl	H.U.M.U.S.	Songül Abuhan
6.	Saat 6	Anatolia	Perihan Yılmaz
7.	BridgeLine	Hysein Games	Ömer Özçelik
8.	Out Of Time	UAA Gamers	Metin Hakan Çoban
9.	Last Frame	FPS: Fun Per Second	Yücel Yılmaz
10.	Terk Edilen	Maçka DevCave	Sevgi Afacan

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2025 K12 Oyun Geliştirme Maratonu

Eğitim Oyunla Başlar

Ödüller

Oyun	Takım	Danışman Öğretmen
1. Birincilik Ödülü Out Of Time	UAA Gamers Asya Kıvanç Kerem Kimyacı	Metin Hakan Çoban
2. İkincilik Ödülü Born To Be Fly	BarBar Studios Yavuz Demir Alperen Yılmaz	Ömer Yavuz
3. Üçüncülük Ödülü 26 Yıl	H.U.M.U.S. Kerem Yürekli Mehmet Ege Orhan Ayaz Kalay Alp Basmacı Abdülkerim Uslu	Songül Abuhan

>>>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

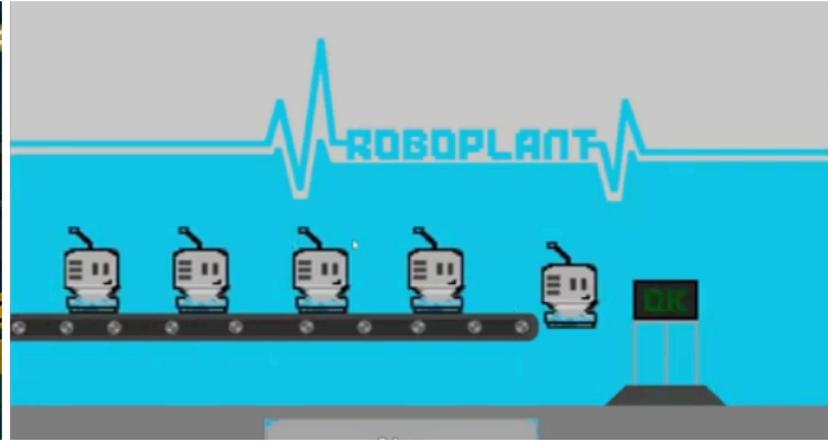
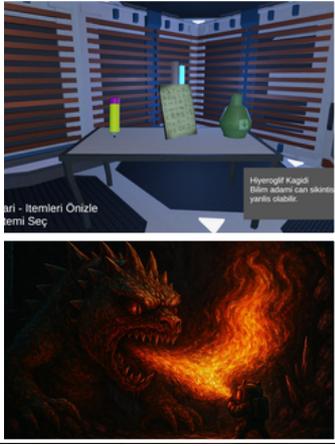


gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran öğrenme modeli ve **genç bilişim ekosistemi**

EğitiJAM 2025



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

EğitiJAM 2026

23-24-25 Ocak 2026

<https://genctek.eba.gov.tr/egitijam2026/>

<https://genctek.eba.gov.tr/wp-content/uploads/2025/10/EgitiJAM-Bilgi-Notu.pdf>

<https://forms.gle/WmoUovULDhbDdbGk7>

<https://itch.io/jam/egitijam2026>



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}

genctek.eba.gov.tr/
genctek@eba.gov.tr