

ATOM ÖN KULUÇKA PROGRAMI

Resmi Bilgi ve Süreç Paketi

01. Program Akışı

Stage 1 — Başvuru

Sürekli açık başvuru sistemi mevcuttur. Belirli bir dönem beklenmeksizin her an başvuru yapılabilir. Başvurular belirli bir sayıya ulaştığında Değerlendirme Kurulu toplanır; bu süreçte adaylara ilgili değerlendirme e-postası gönderilir ve resmi süreç başlatılır. Teknik değerlendirmeler projenin GRL (Oyun Olgunluk Seviyesi) üzerinden yapılır.

Stage 2 — Değerlendirme

Başvurular ATOM Değerlendirme Kurulu tarafından incelenir. Kurulda Gamegine temsilcileri, ODTÜ TEKNOKENT yetkilileri ve sektör profesyonelleri yer alır.

Stage 3 — Oryantasyon

Kabul sonrası resmi süreç başlar: Sözleşmelerin imzalanması, Teknokent personel kartlarının hazırlanması ve masa oturma planının netleşmesiyle ofise yerleşim sağlanır.

Stage 4 — Aktif Üretim Süreci

Ekipler ATOM ofislerinde aktif olarak üretim yapar. Bu süreçte birçok dış etkinliğe misafir olurken, ekosistemi canlı tutmak adına kendi içimizde de çeşitli etkinlikler ve buluşmalar organize etmeye özen gösteririz. Fiziksel katılım ve topluluk etkileşimi bu aşamanın kalbidir.

Stage 5 — Aylık Değerlendirme

Her ayın sonunda gerçekleşen Pit Stop seanslarında amacımız, yapılan işleri canlı olarak görmek ve belirlenen roadmap hedeflerine uyumu değerlendirmektir. Resmi bir değerlendirme baskısı taşımayan ve genellikle 5–10 dakika süren bu görüşmelerde üretim hızı ve teknik gelişim üzerine geri bildirimler paylaşılır; ayrıca bir sonraki ayın üretim planı da bu süreçte netleştirilir.

Stage 6 — Karar

Aylık sunum sonrası üç karardan biri verilir: Programa Devam, Kuluçka Aşamasına Geçiş veya Mezuniyet.

02. Teknik Mentorluk (Gamegine)

Teknik mentorluk desteği Gamegine tarafından sağlanmaktadır. Program sabit bir takvime bağlı değil, ihtiyaca dayalı (on-demand) ilerler.

- Unreal Engine / Unity Teknik Destek
- Optimizasyon ve Performans Çözümleri
- Pipeline ve Workflow Kurulumu
- Ses Stüdyosu ve Ses Ekipmanları Kullanımı
- Prodüksiyon Planlama
- Teknik Problem Çözme

03. Değerlendirme Sistemi (Pit Stop)

Her ay gerçekleşen Pit Stop, ekibin gelişim karnesidir.

Üretim İlerlemesi

Ay boyunca tamamlanan mekanik ve görsel varlıklar.

Roadmap Uyumu

Hedeflere göre sapma analizi.

Teknik Gelişim

Pipeline iyileştirmeleri ve kod kalitesi.

Ekip Disiplini

Katılım saatleri ve raporlama düzeni.

Ticari Hazırlık

Market analizi ve yayıncı hazırlığı.

04. Başvuru Şartları ve Roller

Product / Game Owner

Oyunun mutfağından ve vizyonundan sorumlu.

Business / Commercial Owner

İş geliştirme, pazar analizi ve yayıncı ilişkileri.

Başvuru Öncesi Kontrol Listesi:

- ☐ Takım rolleri netleştirildi mi?
- ☐ 3–6 aylık detaylı roadmap hazır mı?
- ☐ Net bir üretim planı (Gantt veya Sprint) var mı?
- ☐ Pazar awareness ve ticari strateji oluşturuldu mu?
- ☐ Oynanabilir bir prototip veya vertical slice var mı?

05. Sıkça Sorulan Sorular

GRL (Game Readiness Level) nedir?

GRL (Game Readiness Level), bir oyunun geliştirme sürecinde hangi aşamada olduğunu gösteren olgunluk seviyesidir. Bu seviye, oyunun yalnızca fikir aşamasında mı, oynanabilir bir prototipe sahip mi, yoksa yayınlanmaya hazır bir ürün mü olduğunu belirlemek için kullanılır. ATOM ön kuluçka programında GRL, ekiplerin mevcut durumunu objektif olarak değerlendirmek, gelişimlerini takip etmek ve uygun mentorluk ile hedef planlamasını oluşturmak amacıyla kullanılan temel ölçütlerden biridir.

Ön Kuluçka Merkezi nedir?

Ön kuluçka merkezleri, henüz şirketleşmemiş parlak fikirlerin ve projelerin iş modeline dönüştürüldüğü, mentorluk ve altyapı desteği ile olgunlaştırıldığı profesyonel gelişim birimleridir. Üniversite-sanayi iş birliğini temel alan bu yapılar; girişimcilerin pazar analizi, iş planlama ve teknik geliştirme aşamalarındaki risklerini minimize eder. Özellikle mezuniyet ile şirketleşme arasındaki kritik boşluğu doldurarak, projelerin sürdürülebilir birer stüdyoya dönüşmesi için gerekli deneyimi ve ekosistemi sunar.

EXP (Experience Level) sistemi nedir?

ATOM, ekipleri sadece motivasyonları üzerinden değil, bir projeyi tamamlayabilecek üretim deneyimleri üzerinden de değerlendirir. EXP sistemi; ekip üyelerinin geçmiş proje tamamlama deneyimi, teknik/sanatsal yetkinliği, pipeline bilgisi, görev dağılımı netliği ve ticari farkındalığı gibi kriterleri kapsayan bir tecrübe ölçümüdür. Amacımız, fikirlerini hayata geçirebilecek minimum üretim disiplinine sahip ekipleri ekosisteme dahil etmektir.

Program ne kadar sürer?

Ön kuluçka programında ekipler için esnek süre modeli uygulanmaktadır. Başvurudan mezuniyete kadar olan süreç maksimum 18 ay olacak şekilde planlanır.

Demo zorunlu mu?

GRL 1 seviyesindeki fikirler kabul edilse de, oynanabilir bir prototip başvurunun kabul şansını önemli ölçüde artırır.

Tek başıma başvurabilir miyim?

Evet, solo geliştirici başvurularına açıktır; ancak rollerin (teknik & iş) nasıl yönetileceği kurul tarafından sorgulanır.

Saat takibi nasıl yapılıyor?

Icard QR sistemi üzerinden giriş-çıkış takibi yapıp raporlanmaktadır. Ayrıca her ekip üyesinin kendi proje yönetim araçları üzerinden ayda 100 saatlik üretim kapasitesine ulaşması beklenir.

Katılım şartları nelerdir?

Fiziksel ofis kullanımında aylık %60 katılım zorunluluğu vardır.

Program sonrası ne olur?

Başarılı ekipler ATOM Kuluçka aşamasına geçerek şirketleşme ve yatırım süreçlerine hazırlanır.

Programa katılmak ücretli mi?

Hayır, ATOM bir ön kuluçka programı olarak tamamen ücretsizdir. Ekiplerin katılım sağladığı maksimum 18 aylık sürenin tamamı boyunca herhangi bir ücret talep edilmez.