

OYUN SENDE'26

- Akademiden Sahaya Oyun Geliştirme Konferansı • Game Jam • FPV Drone Simülasyon Yarışması



BİLİMSEL PROGRAM

30 Ekim – 1 Kasım 2026 / İstanbul

Teknopark İstanbul Cube GO Beyoğlu | Teknopark İstanbul Cube Go / Pendik

Genel Etkinlik Akışı

30 Ekim – 1 Kasım 2026 / İstanbul

Gün	Saat	Etkinlik / Yer
30 Ekim Cuma	09.00–17.00	Akademiden Sahaya Oyun Geliştirme Konferansı ve Sektörel Paneller Cube Go Beyoğlu
31 Ekim Cumartesi	10.00–16.00	FPV Drone Simülasyon Yarışması Cube Girişim Ofisi / Pendik
31 Ekim – 1 Kasım	31 Ekim 10.00 – 1 Kasım 14.00	Game Jam, Jüri Sunumları ve Değerlendirme Cube Girişim Ofisi / Pendik
1 Kasım Pazar	14.00	Game Jam Ödül Töreni ve Kapanış Cube Girişim Ofisi / Pendik

1. Gün | 30 Ekim 2026, Cuma

Teknopark İstanbul Cube Go Beyoğlu • Şehit Muhtar Mah., Mis Sok. No:24, Beyoğlu / İstanbul

Saat	Etkinlik	Salon
09.00–10.00	Kayıt ve Karşılama	KZ
09.40–10.00	Açılış Konuşması Nurettin GÜVEN, İstanbul Teknopark Prof. Dr. Murat SARIKAYA, Sinop Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Müdürü	K5
10.00–11.00	I. Oturum: Oyun Kültürü, Anlatı ve Kullanıcı Deneyimi	K1 – S1
11.00–11.15	Ara	K5
11.15–12.15	II. Oturum Oyun Mekanikleri ve Dinamik Sistemler II. Oturum Oyunlarda Anlatı, Atmosfer ve Platform Deneyimi	K1 – S1 K1 – S2
12.15–13.30	Öğle yemeği	—
13.30–14.30	III. Oturum Strateji, Hayatta Kalma ve Oyun Tasarımı III. Oturum Simülasyon, AR/VR ve Oyunlaştırma	K1 – S1 K1 – S2
14.30–15.00	Ara	K5
15.00–15.45	Panel I Oyun Şirketleri İçin Hibe ve Teşvik Fırsatları Hande Özer GÜRBÜZ / Founding Partner, GrantSary Baturhan GÜRBÜZ / Director of BD, Lorien Accelerator	K5
15.45–16.00	Ara	K5
16.00–17.00	Panel II Oyun Geliştirme Sürecinin Hukuki Boyutları Dilara Keçeci ERÖZ / Founding Partner & CEO, Lorien Accelerator Av. Can AKPINAR / Founding Partner & COO, Lorien Accelerator	K5

Bilimsel Oturumlar

30 Ekim 2026, Cuma | Teknopark İstanbul Cube Go Beyoğlu

I. Oturum Oyun Kültürü, Anlatı ve Kullanıcı Deneyimi

30 Ekim 2026, Cuma | 10.00–11.00 | Salon: K1 – S1

Oturum Başkanı: Öğr. Gör. Dr. Şenay KOCAKOYUN AYDOĞAN

Saat	Bildiri No	Bildiri Başlığı	Yazar(lar)
10.00–10.15	OS-01-016	Korku Oyunlarında Saklanma ve Belirsizlik	Volkan Davut MENGİ
10.15–10.30	OS-01-021	Prince of Persia Serisinde Mekânın 2 Boyuttan 3 Boyuta Dönüşümü	Gökhan AYDIN
10.30–10.45	OS-01-019	Dijital Oyun Tasarımında Arayüz Türlerinin Grafik Tasarım Prensipleri ve İnsan-Bilgisayar Etkileşimi Açısından İncelenmesi	Elif Bilge OKUMUŞ Aynur KARAGÖL
10.45–11.00	OS-01-024	Dijital Hikâye: Yapay Zekâ Destekli Bir Çocuk Hikâyesi Tasarımı (Gülmeyen Alp ve Gül Fidesi)	Feyza Nur UYAR

II-A Oyun Mekanikleri ve Dinamik Sistemler

30 Ekim 2026, Cuma | 11.15–12.15 | Salon: K1 – S1

Oturum Başkanı: Prof. Dr. Murat SARIKAYA

Saat	Bildiri No	Bildiri Başlığı	Yazar(lar)
11.15–11.30	OS-01-001	HoloKalkan: İnteraktif Savunma Sanayii Deneyimi: VR Destekli İnceleme Simülatörü	Osman Taha REİS
11.30–11.45	OS-01-005	Terminal Zero: Kıyamet Sonrası Bir Hayatta Kalma ve Sığınak Yönetimi Oyununun Tasarımı ve Geliştirilmesi	Hayrettin KARA
11.45–12.00	OS-01-012	Block Climb: Çevrim İçi Çok Oyunculu 3D Kule Yarışı Oyununda Fizik Tabanlı Blok İstifleme ve Sabotaj Mekanikleri	Metin ÖZDEMİR Eray KARACA
12.00–12.15	OS-01-009	Sonsuz Demo: Meta-Anlatı ve Görsel Programlama Tabanlı, Dördüncü Duvarı Yıkan Bir Platform-Bulmaca Oyununun Tasarımı	Ömer Faruk KARACA

II-B Oyunlarda Anlatı, Atmosfer ve Platform Deneyimi

30 Ekim 2026, Cuma | 11.15–12.15 | Salon: K1 – S2

Oturum Başkanı: Öğr. Gör. Umut DURAN

Saat	Bildiri No	Bildiri Başlığı	Yazar(lar)
11.15–11.30	OS-01-014	First Day on the Job: 1950'lerde Bir Dedektifin İlk İş Gününü Konu Alan Atmosferik Gerilim Oyununun Geliştirilmesi	Ufuk ADIGÜZEL
11.30–11.45	OS-01-010	Limoncu: Birbiriyle Bağlantılı 10 Farklı Mini Oyun İçeren 2D Ekonomi Odaklı Oyun Koleksiyonunun Tasarımı ve Geliştirilmesi	Ramazan YILDIRIM
11.45–12.00	OS-01-002	Questify: Gerçek Hayatı Oyunlaştıran Motivasyon ve Alışkanlık Takip Sistemi	Osman Taha REİS
12.00–12.15	OS-01-008	Gök ve Yer (Sky and Earth): Türk Mitolojisi Temalı Roguelite ve Metroidvania Oyununun Tasarımı ve Geliştirilmesi	Ali İhsan Esat ÖZLEN

III-A Strateji, Hayatta Kalma ve Oyun Tasarımı

30 Ekim 2026, Cuma | 13.30–14.30 | Salon: K1 – S1

Oturum Başkanı: Dr. Öğr. Üyesi Ayşin Gaye ÜSTÜN

Saat	Bildiri No	Bildiri Başlığı	Yazar(lar)
13.30–13.45	OS-01-022	Void Runner: Dinamik Oda Mimarisi ve Kaynak Ekonomisine Dayalı 2B Kuşbakışı Aksiyon-Roguelite Oyununun Tasarımı ve Geliştirilmesi	Mehmet Efe KAYAR
13.45–14.00	OS-01-003	TaktikAR: Artırılmış Gerçeklik (AR) Destekli Yeni Nesil Savunma Sanayii İnceleme Uygulaması	Osman Taha REİS
14.00–14.15	OS-01-025	İyiliği Yönetmek: “Gönüllü Yömyecilik” Oyununda Kaos ve Lojistik Sisteminin Geliştirilmesi	Barkın KARADAĞ Etem KAMBUR Yusuf KALAÇ
14.15–14.30	OS-01-011	Ruh Masası: İyi ve Kötü Kart İkilemine Dayalı, Veri Odaklı Bir Kart Savaşı Oyununun Tasarımı ve Geliştirilmesi	Deniz YAŞAYAN

III-B Simülasyon, AR/VR ve Oyunlaştırma

30 Ekim 2026, Cuma | 13.30–14.30 | Salon: K1 – S2

Oturum Başkanı: Öğr. Gör. Umut DURAN

Saat	Bildiri No	Bildiri Başlığı	Yazar(lar)
11.15–11.30	OS-01-007	Lab-404: 2D Yukarıdan Bakışlı Hayatta Kalma Nişancı Oyununda Dinamik Düşman Üretim Sistemleri	Ali İhsan Esat ÖZLEN
14.15–14.30	OS-01-015	PathGuard: Rota Tabanlı Kişisel Güvenlik ve Acil Durum Takip Uygulaması	Hayrettin KARA
11.45–12.00	OS-01-017	Rainbow Rush: 2D Platform Tabanlı Macera Oyunu	Hacer KITAY
14.15–14.30	OS-01-013	Modus: Oyunlaştırılmış Ebeveyn Kontrolü ve Dijital Alışkanlık Yönetim Platformu	Osman Taha REİS Büşra Zeynep KARA

Sektörel Paneller

30 Ekim 2026, Cuma | Teknopark İstanbul Cube Go Beyoğlu

Panel I Oyun Şirketleri İçin Hibe ve Teşvik Fırsatları

15.00–15.30 | Salon: K5

Ticaret Bakanlığı, TÜBİTAK ve KOSGEB Destekleri



Hande Özer GÜRBÜZ

Founding Partner, GrantSary



Baturhan GÜRBÜZ

Director of BD, Lorien Accelerator

Panel II Oyun Geliştirme Sürecinin Hukuki Boyutları

16.00–16.30 | Salon: K5

Yatırımcı ve Yayıncı Sözleşmeleri, Gizlilik İlkeleri ve Fikrî Mülkiyet Hakları



Dilara KEÇECİ ERÖZ

Founding Partner & CEO, Lorien Accelerator



Av. Can AKPINAR

Founding Partner & COO, Lorien Accelerator

2. Gün | 31 Ekim 2026, Cumartesi

Teknopark İstanbul Cube Girişim Ofisi / Pendik

Saat	Etkinlik
FPV Drone Simülasyon Yarışması	
10.00–12.45	1. Aşama
12.45–13.30	Öğle Yemeği
13.30–15.00	2. Aşama
15.00–15.45	Jüri Değerlendirmesi
15.45–16.00	Ödül Töreni ve Fotoğraf Çekimi
Game Jam	
10.00–10.30	Açılış ve Tanışma
10.30–13.00	Oturum 1
13.00–14.00	Öğle Yemeği
14.00–19.00	Oturum 2
19.00–20.00	Akşam Yemeği
20.00–07.00 (1 Kasım)	Gece Çalışması (Oturum 3)

FPV Drone Yarışması ile Game Jam etkinlikleri 31 Ekim günü 10.00–16.00 arasında eş zamanlı yürütülecektir.

3. Gün | 1 Kasım 2026, Pazar

Teknopark İstanbul Cube Girişim Ofisi / Pendik

Saat	Etkinlik
Game Jam	
07.00–08.00	Kahvaltı
08.00–11.00	Oturum 4 ve Proje Teslimi
11.00–13.00	Jüri Sunumları
13.00–14.00	Değerlendirme
Ödül Töreni ve Kapanış	
14.00	Game Jam Ödül Töreni Dereceye giren takımlara ödül takdimi; Teknopark İstanbul Genel Müdürü Prof. Dr. Abdurrahman AKYOL ve Sinop Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Şakir TAŞDEMİR'in katılımlarıyla gerçekleştirilecektir.

Game Jam Jüri Üyeleri

1 Kasım 2026, Pazar | Jüri sunumları: 11.00–13.00 | Değerlendirme: 13.00–14.00

No	Jüri Üyesi	Kurum / Unvan
1	Av. Can AKPINAR	Founding Partner & COO, Lorien Accelerator
2	Baturhan GÜRBÜZ	Director of BD, Lorien Accelerator
3	Boğaçhan AYDIN	Co-Founder & CEO, Rock Paper Publisher
4	Dilara Keçeci ERÖZ	Founding Partner & CEO, Lorien Accelerator
5	Engin Deniz ERBAŞ	İstanbul Gedik Üniversitesi, Creative Director & Co-Founder of Gozgames
6	Şenay KOCAKOYUN AYDOĞAN	Sinop Üniversitesi, Founder & CEO at CoreviaSoft