



T.C. SANAYİ VE  
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI

#  
YEREL  
KALKINMA  
HAMLESİ



# LEVEL UP

## 2025 Yılı Oyun Sektörü Teknik Destek Programı

Hesabım Çıkış EN

ANKARA KALKINMA AJANSI

Teknoloji Girişimciliği ve Ticarileşme

Yeni Nesil Kırsal Kalkınma

Sosyal Yenilik ve Sosyal Kalkınma

Ankara'da Yatırım

Bize Ulaşın

T.C. SANAYİ VE TEKNOLOJİ BAKANLIĞI

#YEREL KALKINTI HAYALİSİ

Level Up 2025 Yılı Oyun Sektörü Teknik Destek Programı İlan Edildi

DETAYLI BİLGİ

T.C. SANAYİ VE TEKNOLOJİ BAKANLIĞI

#YEREL KALKINTI HAYALİSİ

ANKARA KALKINMA AJANSI

**LEVEL UP: 2025 YILI  
OYUN SEKTÖRÜ TEKNİK  
DESTEK PROGRAMI (LUP)**

BAŞVURU DÖNEMLERİ	SON BAŞVURU TARİHİ	TAAHHÜTNAME TESLİM TARİHİ
Ocak - Şubat	28.02.2025	07.03.2025
Mart - Nisan	30.04.2025	08.05.2025
Mayıs - Haziran	30.06.2025	07.07.2025
Temmuz - Ağustos	29.08.2025	05.09.2025

TOPLAM BÜTÇE: 12.000.000 ₺

[ankaraka.org.tr/lup-td-2025](http://ankaraka.org.tr/lup-td-2025)



# LEVEL UP: 2025 YILI OYUN SEKTÖRÜ TEKNİK DESTEK PROGRAMI (LUP)

## BAŞVURU DÖNEMLERİ

Ocak - Şubat

Mart - Nisan

Mayıs - Haziran

Temmuz - Ağustos

## SON BAŞVURU TARİHİ

28.02.2025

30.04.2025

30.06.2025

29.08.2025

## TAAHHÜTNAME TESLİM TARİHİ

07.03.2025

08.05.2025

07.07.2025

05.09.2025

TOPLAM BÜTÇE: 12.000.000 ₺

## Programın Amacı

- Ankara Kalkınma Ajansı tarafından sağlanacak teknik desteğin amacı “2024- 2026 Teknoloji Girişimciliği ve Ticarileşme Sonuç Odaklı Program” vizyonu dâhilinde yerel aktörlerin bölgesel kalkınma açısından önem arz eden çalışmaları için yeterli kurumsal kapasitenin tesis edilmesi ve artırılmasıdır.



## Programın Öncelikleri



- **Öncelik 1:** Oyun sektöründe genç istihdamını artırmak
- **Öncelik 2:** İnovatif oyun ürünlerinin geliştirilmesi
- **Öncelik 3:** Oyun sektöründe kadın girişimcilere destek
- **Öncelik 4:** Oyun sektöründe yenilikçi ürünlerin ticarileştirilmesi
- **Öncelik 5:** Oyun sektöründe kurumsal kapasitenin geliştirilmesi

## Programın Mali Yapısı ve Süresi

Program Bütçesi	12.000.000,00 TL
Teknik Desteğin Azami Maliyeti	Eğitim ve danışmanlık için azami bütçe 500.000* TL (KDV dâhil)
Destek Oranı	Program kapsamında yararlanıcılara doğrudan ya da dolaylı mali destek sağlanmayacaktır. Talep edilen eğitim/danışmanlık hizmetine ilişkin bütçeye ilişkin satın alımlar Ajans tarafından gerçekleştirilecektir.
Destek Süresi	Teknik destek kapsamında gerçekleştirilecek olan faaliyetlerin uygulama süresi en fazla 6 (altı) ay olabilir.

# UYGUN BAŞVURU SAHİPLERİ

- Kamu kurumları
- Üniversiteler
- Kamu kurumu niteliğindeki meslek kuruluşları
- Yerel yönetimler
- Sivil toplum kuruluşları
- Organize sanayi bölgeleri
- Teknoloji geliştirme bölgeleri
- Kâr amacı güden diğer gerçek ve tüzel kişiler



# ORTAKLARIN UYGUNLUĞU



- Başvuru sahipleri tek başlarına ya da ortak kuruluşlarla birlikte başvuruda bulunabilirler.
- Başvuru sahibinin ortakları teknik desteğin tasarlanmasına ve uygulanmasına katılabilirler.
- Ortaklar, Başvuru Rehberi Bölüm 2.1.1’de belirtilen koşullardan “Ajansın faaliyet gösterdiği TR51 Düzey 2 Bölgesinde (Ankara ve ilçeleri) kayıtlı olmaları, merkezlerinin ya da yasal şubelerinin bu bölgede bulunması” koşulu hariç, başvuru sahipleri ile aynı uygunluk kriterlerini taşımalıdır.



# FAALİYETLERİN UYGUNLUĞU



- Program kapsamında Ajansımızca 2024-2026 yıllarında uygulanacak Teknoloji Girişimciliği ve Ticarileşme Sonuç Odaklı Programının genel ve özel amaçlarına doğrudan katkı sağlayacak alanlarda sunulacak başvurular desteklenebilecektir. Bu doğrultuda destek taleplerinin aşağıda belirtilen önceliklerden en az biriyle doğrudan ilgili olması gerekmektedir.

**Öncelik 1 Oyun Sektöründe Genç İstihdamını Artırmak:** Gençlerin oyun geliştirme alanında istihdam edilebilmesi için teknik beceri kazandırma ve sektöre hazırlık programları.

**Öncelik 2 İnovatif Oyun Ürünlerinin Geliştirilmesi:** Yenilikçi oyun fikirlerinin ticari bir ürün haline gelmesine yönelik tasarım, geliştirme ve pazar analizi destekleri kapsamındaki eğitim ve danışmanlıklar.

**Öncelik 3 Oyun Sektöründe Kadın Girişimcilere Destek:** Kadın oyun geliştiricilerin sektörde daha aktif rol almalarını sağlamak için sektöre girmelerine olanak sağlayacak eğitim ve danışmanlıklar.

**Öncelik 4 Oyun Sektöründe Yenilikçi Ürünlerin Ticarileştirilmesi:** Oyun sektörü için dijital çözümler üreten firmaların ürünlerinin pazara sunulmasına yönelik eğitimler ve danışmanlıklar.

**Öncelik 5 Oyun Sektöründe Kurumsal Kapasitenin Geliştirilmesi:** Oyun sektörü aktörlerinin ve çatı kuruluşlarının kurumsal kapasitelerinin geliştirilmesine yönelik eğitimler.



# PROGRAMIN ÖNCELİKLERİ KAPSAMINA GİREBİLECEK TEKNİK DESTEK TALEP ÖRNEKLERİ



Bu bölümde başvuru sahiplerine fikir vermesi ve yardımcı olması açısından aşağıda bazı örnek faaliyet konuları verilmiştir. Bu konular, başvuru sahipleri için sınırlayıcı nitelikte değildir. Bunların dışında, bölgesel kalkınmaya katkı sağlayacak ve programın amaç ve öncelikleriyle uyumlu faaliyet başvuruları değerlendirme kapsamına alınacaktır. Talep edilen faaliyetin aşağıdaki konular ile doğrudan ilgili olması o faaliyetin destek almaya hak kazanacağı anlamına gelmemektedir.



## Öncelik 1 Oyun Sektöründe Genç İstihdamını Artırmak: Gençlerin oyun geliştirme alanında istihdam edilebilmesi için teknik beceri kazandırma ve sektöre hazırlık programları

- Unity, Unreal Engine gibi popüler oyun motorları üzerinde oyun geliştirme süreçlerinin öğretilmesi. Oyun motorlarının temelleri, karakter ve çevre tasarımı, oyun mekaniği geliştirme ve animasyon gibi konulara odaklanılan programlar,
- C++, C#, Python gibi oyun geliştirmede kullanılan temel programlama dillerinin öğretildiği ve bu dillerin oyunlarda nasıl kullanıldığının uygulamalı olarak gösterildiği eğitimler,
- Blender, Maya gibi programlarla oyun için 3 boyutlu (3D) karakter, çevre ve nesne tasarımı eğitimi,
- Modelleme, rigging, animasyon ve efektler konularını içeren eğitimler,
- Oyunlarda ses efektleri, müzik kompozisyonu ve ses kaynağı optimizasyonu gibi becerileri kazandıran eğitimler,
- Oyun testi teknikleri, hata ayıklama süreçleri ve kullanıcı geri bildirim toplama yöntemlerini öğretmeye yönelik eğitimler,
- Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojilerinde temel bilgi ve uygulamalı deneyim kazandıran eğitimler,
- Oyun içi dinamiklerin, ödül sistemlerinin ve zorluk seviyelerinin geliştirilmesine yönelik tasarım prensipleri. Oyuncu psikolojisi ve kullanıcı deneyimini artırmaya yönelik eğitimler,
- Gençlere oyun geliştirme sürecini baştan sona deneyimletecek, gerçek bir oyun projesi üzerinde çalışmayı içeren uygulamalı projeler ve atölye çalışmaları.

**Öncelik 2 İnovatif Oyun Ürünlerinin Geliştirilmesi:** Yenilikçi oyun fikirlerinin ticari bir ürün haline gelmesine yönelik tasarım, geliştirme ve pazar analizi destekleri kapsamındaki eğitim ve danışmanlıklar

- Yaratıcı oyun fikirlerini geliştirerek sektörde fark yaratacak oyun konseptleri oluşturma eğitimleri,
- Yapay zeka (YZ) ve veri odaklı oyun geliştirme tekniklerine yönelik eğitim veya danışmanlık içeren projeler,
- Oyun teknolojilerinin sağlık ve eğitim alanlarında kullanılmasına yönelik ürün geliştirilmesini sağlayacak eğitim ve danışmanlıklar,
- Yerel kültürel öğeleri içeren hikaye anlatımına odaklanan oyun geliştirmeye yönelik projeler (Ankara ve çevresinin zengin tarihi, doğal ve kültürel mirasına yönelik),
- Sosyal sorunlara dikkat çeken veya çözüm önerileri getiren etki oyunları (impact games) geliştirmeye yönelik projeler,
- Hedef kitleyi analiz etme, oyun mekaniklerini tasarlama ve prototip geliştirme üzerine uygulamalı eğitimler,
- Oyun tasarımında kullanıcı deneyimi odaklı bir yaklaşım geliştirme ve oyunun estetik unsurları ile kullanıcı etkileşimini optimize etme üzerine odaklanan eğitimler,
- Renk teorisi, kullanıcı arayüzü/kullanıcı deneyimi (UI/UX) tasarım ilkeleri ve oyun içinde geri bildirim sistemleri gibi konuları kapsayan eğitimler,
- Yenilikçi oyun fikirlerini ticari hale getirme sürecinde, pazardaki rekabet durumu ve trend analizlerini içeren eğitimler,
- Oyunun hedef kitlesi, rakip analizleri ve pazardaki fırsatları belirlemeye yönelik bilgi ve beceriler kazandıran eğitimler,
- Yenilikçi oyunlar için etkileyici hikâye kurguları ve içerik stratejileri geliştirme eğitimleri,
- F2P (Free-to-Play), reklam gelirleri ve oyun içi satın alımlar gibi modellerin seçimi ve uygulanabilirliği konusunda eğitim ve danışmanlıklar,
- Oyunun performansını analiz etmek ve oyuncu deneyimini iyileştirmek için oyun analitiği araçları kullanma eğitim ve danışmanlıkları,
- Oyuncu etkileşimi, oyun içi satın alma davranışları ve oyuncu bağlılığı gibi performans göstergelerinin takibi için veri analiz yöntemlerine ilişkin eğitim ve danışmanlıklar.



**Öncelik 3 Oyun Sektöründe Kadın Girişimcilere Destek:** Kadın oyun geliştiricilerin sektörde daha aktif rol almalarını sağlamak için sektöre girmelerine olanak sağlayacak eğitim ve danışmanlıklar,

- Kadın girişimcilerin oyun geliştirme sürecine dair kapsamlı bilgi edinmelerini sağlayan temel eğitimler,
- Oyun motorları, oyun tasarımı, temel programlama ve grafik tasarım gibi konularda temel beceriler kazandıran eğitimler,
- Kadın oyun geliştiricilere yönelik yenilikçi oyun tasarımı ve hikâye anlatımı eğitimi,
- Kadın geliştiricilerin oyunlarını pazara sunma sürecinde dijital pazarlama stratejilerini etkili bir şekilde kullanmalarını sağlayacak eğitimler,
- Kadın geliştiricilerin oyunlarını doğru platformlarda tanıtılabilmeleri için yayıncılık ve dağıtım kanalları hakkında eğitim ve danışmanlık,
- Kadın oyun geliştiricilere yönelik prototip geliştirme ve test süreçleri eğitimi,
- Kadınlar için mobil oyun geliştirme ve uygulama pazar stratejileri eğitimi.



## Öncelik 4 Oyun Sektöründe Yenilikçi Ürünlerin Ticarileştirilmesi: Oyun sektörü için dijital çözümler üreten firmaların ürünlerinin pazara sunulmasına yönelik eğitimler ve danışmanlıklar

- Oyun sektöründe dijital çözümler sunan firmalara etkili dijital pazarlama ve sosyal medya kullanımı eğitim ve danışmanlığı,
- Oyun firmalarına özel uluslararası pazar analizi ve giriş stratejileri eğitimi,
- Oyun teknolojileri için etkili satış ve müşteri ilişkileri yönetimi danışmanlığı,
- Dijital çözüm üreten firmalara, oyun içi kullanıcı davranışlarını analiz etmeleri için yapay zeka tabanlı araçlar eğitimi,
- Yenilikçi dijital çözümleri ticarileştirmek isteyen firmalara büyüme stratejileri ve pazara giriş metodolojileri eğitimi,
- Ürün geliştirme süreçleri, büyüme için iş ortaklıkları geliştirme ve pazarlama stratejileri eğitimi,
- Dijital çözümleri oyun sektörü müşterilerine ulaştırmak isteyen firmalara pazarlama kanallarını optimize etmelerini sağlayacak eğitimler,
- SEO, SEM, uygulama içi reklamlar, reklam dönüşüm oranları gibi dijital pazarlama stratejileri eğitimi,
- Oyunların ticarileştirilmesi için en uygun fiyatlandırma stratejileri ve gelir modelleri hakkında eğitimler,
- Yenilikçi oyunların doğru yayıncı veya platformlar aracılığıyla pazara sunulması sürecinde danışmanlık,
- Pazarlama stratejileri ve dijital kampanya yönetimi eğitimleri.



## Öncelik 5 Oyun Sektöründe Kurumsal Kapasitenin Geliştirilmesi: Oyun sektörü aktörlerinin ve çatı kuruluşlarının kurumsal kapasitelerinin geliştirilmesine yönelik eğitimler

- Oyun sektörü aktörlerine, uzun vadeli başarı için strateji geliştirme, sürdürülebilir iş modelleri kurma ve rekabet avantajı yaratmaya yönelik eğitimler,
- Oyun sektöründe ilgili kuruluşların ve oyun firmalarının, performans ölçütlerini analiz edebilmesi için veri toplama ve analitik becerileri eğitimleri,
- KPI belirleme, veri analitiği araçları, oyun içi kullanıcı verisi analizi ve iş geliştirme stratejileri eğitimleri,
- Oyun sektöründe kurumsal kapasitenin dijitalleşme ile desteklenmesi adına, dijital dönüşüm planlaması ve sektör özelinde kullanılacak dijital araçlar eğitimi,
- Oyun sektöründe ihracat ve uluslararası pazar stratejileri eğitimi,
- Oyun firmaları için telif hakları ve lisans yönetimi danışmanlığı,
- Oyun sektöründe veri güvenliği, siber saldırılara karşı korunma, GDPR uyumluluğu ve veri şifreleme tekniklerini kapsayan eğitim ve danışmanlıklar,
- Sürdürülebilir oyun tasarımı eğitimi.





## PROGRAM KAPSAMINDA DESTEKLENMEYECEK TALEP KONULARI

Ankara Kalkınma Ajansı düzenli eğitim programları çerçevesinde verilen eğitimler ile aşağıda sıralanan eğitimler bu program kapsamında desteklenmemektedir:

- Proje döngüsü yönetimi (proje hazırlama) eğitimleri,
- Dış ticaret/ E-ticaret eğitimleri,
- Kişisel gelişim ve koçluk içeriği olan eğitimler (çatışma yönetimi, drama teknikleri, hafıza teknikleri, hızlı okuma becerileri, sınıf yönetimi, beden dili/hitabet sanatı, etkili konuşma/diksiyon, stres/kriz yönetimi, etkili iletişim, protokol eğitimi, yaratıcı karar alma/problem çözme eğitimi, liderlik/yöneticilik eğitimi, zaman yönetimi eğitimi, etik eğitimi, motivasyon eğitimi vb. konularını içeren başvurular),
- Kurumların hâlihazırda vermiş oldukları hizmet içi rutin eğitimler,
- İş sağlığı ve güvenliği, ilk yardım eğitimi, yangın eğitimi vb. gibi mevzuat gereği gerçekleştirilmesi zorunlu faaliyetler,
- Temel girişimcilik eğitimleri (KOSGEB, İŞKUR gibi kurumların sağladığı eğitimler),
- Yabancı dil eğitimleri,
- Stratejik plan hazırlanması ve bununla ilgili diğer faaliyetler.



# Teknik Destek Başvuru Süreci

- [Program Rehberine](#) uygun başvurular [KAYS](#) üzerinden yapılır.
- Program rehberi ve ekleri Ajans web sitesinden erişilebilir.

## Başvuru için gerekli bilgi ve dokümanlar

📄 Level Up 2025 Yılı Oyun Sektörü Teknik Destek Programı Başvuru Rehberi

📄 Level Up 2025 Yılı Oyun Sektörü Teknik Destek Programı Başvuru Rehberi Ekleri

[ankaraka.org.tr/lup-td-2025](http://ankaraka.org.tr/lup-td-2025)



# Teknik Destek Başvuru Süreci

## Başvuru Sırasında Sunulması Gereken Destekleyici Belgeler

Başvurular, Teknik Destek Talep Formu ve diğer ekler dışında aşağıdaki destekleyici belgelerle birlikte sunulmalıdır. **Aşağıda yer alan destekleyici belgeler zorunlu olup, uygun formatlarda bilgisayar ortamında doldurulduktan sonra KAYS'a yüklenmelidir:**

- Kuruluş Belgesi (BS ve Ortak)
- Faaliyet Belgesi(BS ve Ortak)
- Yetkilendirme Belgesi (**EK TD3**) (BS ve Ortak)
- İmza Örneği/Sirküleri(BS ve Ortak)
- Başvuru Sahibi ve Ortaklık Beyannamesi(**EK TD4**) (BS ve Ortak)
- Teknik Şartname (**EK TD5**)
- Proforma Faturalar
- Eğitici/Uzman Özgeçmişleri
- Yaklaşık Maliyet Formu (**EK TD1**)
- Faaliyet Planı (**EK TD2**)

# Teknik Destek Değerlendirme Süreci

- Belirlenen usullere uygun olarak hazırlanan ve Ajansa sunulan her bir başvuru, Genel Sekreterce görevlendirilen ilgili Ajans uzmanlarından oluşan en az 3 (üç) kişilik bir Değerlendirme Komisyonu tarafından değerlendirilir.
- Teknik destek başvuruları her bir dönemin tamamlanmasını takip eden **ilk on beş iş günü** içerisinde değerlendirilir.
- Değerlendirme süreci, Ön İnceleme ve Nihai Değerlendirme olmak üzere 2 (iki) aşamadan oluşur.
  - Ön İnceleme: Uygunluk ve İdari Kontroller
  - Nihai Değerlendirme: Ön incelemeyi geçen başvurular, Nihai Değerlendirme Tablosu'nda yer alan ölçütlere göre değerlendirilir. Teknik destek başvurularının başarılı olarak kabul edilebilmesi ve destek almaya hak kazanabilmesi için **toplamda 70 (yetmiş)** ve üzerinde puan alması ve **İlgililik** bölümünden 30 üzerinden en az **20** puan alması gerekmektedir.



## Nihai Değerlendirme Tablosu


1. Başvuru, teknik destek kapsamında desteklenecek alanlarla ne kadar ilgilidir? (**İlgililik**)

2. Teknik destek başvurusu, uygulanan/uygulanacak diğer programlarla karşılaştırıldığında katma değer yaratacak unsurlar içeriyor mu? (**Katma Değer**)

3. İhtiyaçlar ve sorunlar ne kadar doğru bir şekilde tanımlanmış? (**İhtiyaç ve Sorunlar**)

4. Başvurunun beklenen sonuçlarının, hedef gruplar üzerinde sürdürülebilir bir etkisi var mı? Çarpan etkileri olacak mı? (**Sürdürülebilirlik ve Çarpan Etkisi**)

# TEKNİK DESTEK UYARILAR

- 
- !! Siyasi partiler ve bunların alt birimleri; hiçbir şekilde başvuru sahibi veya ortağı olarak teknik destek başvurusunda bulunamazlar ve proje uygulamalarında yer alamazlar.
  - !! Bir başvuru sahibi, bir takvim yılı içerisinde en fazla iki başvuruda bulunabilir ve en fazla bir teknik destek başvurusu için teknik destek alabilir. Bu sınırları aşan teknik destek talepleri değerlendirmeye alınmaz.
  - !! Ajans fonlarını oluşturan kısıtlı kamu kaynaklarının verimli ve etkin kullanımını sağlamak amacı ile başvuruların mümkünse bireysel kurum/kuruluşlar yerine varsa bağlı/ilişkili/ilişkili vb. oldukları üst kurum/kuruluşlar aracılığı ile yapılması önem arz etmekte olup değerlendirme aşamasında bu husus dikkate alınacaktır.
  - !! **Başvuruların alımı ve değerlendirilmesi, Teknik Destek için ayrılan bütçenin tamamı harcanana kadar devam eder. Programın 29 Ağustos 2025 tarihine kadar açık kalması öngörülmektedir. Ancak, program bütçesinin öngörülen program kapanış tarihinden önceki bir tarihte bitmesi durumunda, o tarih itibarıyla Program kapanmış sayılır.**

# BAŞVURULARIN AJANSA TESLİM EDİLMESİ

- Başvurular dönemler halinde alınır ve değerlendirilir. Her başvuru döneminin bitimini müteakip o dönem içerisinde gelen başvurular değerlendirme aşamasına alınır ve başarılı bulunan talepler desteklenir.

BAŞVURU DÖNEMLERİ	SON BAŞVURU TARİHİ	TAAHHÜTNAME TESLİM TARİHİ
Ocak - Şubat	28.02.2025	07.03.2025
Mart - Nisan	30.04.2025	08.05.2025
Mayıs - Haziran	30.06.2025	07.07.2025
Temmuz - Ağustos	29.08.2025	05.09.2025

Saat  
17:00



- Programın Başvuru Rehberi'nde yer almayan hiçbir bilgi Başvuru Sahipleri ve Ajans için bağlayıcı nitelik taşımamaktadır. Programla ilgili tüm detaylı bilgiler için lütfen [başvuru rehberini](#) inceleyiniz.



T.C. SANAYİ VE  
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI

#YEREL  
KALKINMA  
HAMLESİ

ANKARA  
KALKINMA AJANSI

# TEŞEKKÜRLER



[ankaraka.org.tr/lup-td-2025](https://ankaraka.org.tr/lup-td-2025)



[ankaraka.org.tr](https://ankaraka.org.tr)



ankaraka



ankarakalkinma



ankarakalkinmaajansi



ankara-development-agency