



T.C.  
AFYONKARAHİSAR VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-14833965-821.05-48471880  
Konu : Oyun Geliştirme Yarışması

25.04.2022

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : Bakanlığımız Ortaöğretim Genel Müdürlüğü'nün 22.04.2022 tarihli ve 48386158 sayılı yazısı.

Ankara ili Yenimahalle ilçesinde faaliyette bulunan ASELSAN Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü tarafından, Türkiye geneli resmî / özel ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören öğrencilere yönelik “*Aseljam Oyun Geliştirme Yarışması*” düzenleme talebine ilişkin ilgi yazı ve ekleri müdürlüğümüzün <http://afyon.meb.gov.tr/web> adresinde yayınlanmıştır.

Bilgilerinizi ve ilgili yarışmanın ilçeniz/okulunuz/kurumunuz öğretmen ve öğrencilerine duyurulmasını rica ederim.

Metin YALÇIN  
Vali a.  
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: İlgi yazı ve ekleri

Dağıtım:

-17 İlçe Kaymakamlığına  
-Merkez ve merkeze bağlı tüm r/ö  
Lise kurum müdürlüklerine  
-Bilgi İşlem ve Eğitim Teknolojileri Şubesine  
**(Müdürlüğümüzün web sitesinde yayınlanmak üzere)**

Bilgi:

-Din Öğretimi Şubesi  
-Hayat Boyu Öğr.Şb  
-Mesl. ve Tekn.Eğt.Şb  
- Özel Eğt.ve Rehb.Şb  
- Temel Eğitim Şubesi  
-Özel Öğretim Kurumları Şb.

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Adres : Afyonkarahisar İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ortaöğretim Şubesi

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0 (272) 213 76 03

Bilgi için: Çiğdem AKKAYA - Memur

E-Posta: [ortaogretim03@meb.gov.tr](mailto:ortaogretim03@meb.gov.tr)

Unvan : Memur

Kep Adresi : [meb@hs01.kep.tr](mailto:meb@hs01.kep.tr)

İnternet Adresi: <http://afyon.meb.gov.tr>

Faks:2722137605

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden **774e-bd59-3d46-8d2f-3650** kodu ile teyit edilebilir.





T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü

Sayı : E-84037561-821.05-48386158  
Konu : Oyun Geliştirme Yarışması

22.04.2022

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlik İzinleri Yönergesi.  
b) Ankara İl Millî Eğitim Müdürlüğünün 08.04.2022 tarihli ve 47536595 sayılı yazısı.  
c) 04.03.2022 tarihli ve E-84037561-821.05- 44994785 sayılı yazımız.

Ankara ili Yenimahalle ilçesinde faaliyette bulunan ASELSAN Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü tarafından, Türkiye geneli resmî / özel ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören öğrencilere yönelik “*Aseljam Oyun Geliştirme Yarışması*” düzenleme talebi ilgi (b) yazı ile bildirilmiştir.

Söz konusu etkinliğin; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na, ilgi (a) Yönerge'nin 5 inci maddesinin on birinci fıkrası hükümlerine ve yürürlükteki diğer tüm düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, **ilgi (c) yazıda belirtilen hususlara titizlikle uyularak**, denetimleri ilgili okul, ilçe / il millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, **gönüllülük** esasına göre, **ücretsiz olarak** yapılması ve etkinlik raporunun da etkinlik başvuru sahibi ASELSAN Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü tarafından etkinlik bitimini takip eden 30 gün içerisinde <http://meb.ai/rrp56> bağlantısında yer alan formata uygun olarak doldurulduktan sonra [ogm.sosetk@meb.gov.tr](mailto:ogm.sosetk@meb.gov.tr) adresine gönderilmesi hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini arz / rica ederim.

Serkan KOCABAŞ  
Bakan a.  
Daire Başkanı

Ek: İlgi Yazı ve Ekleri  
Etkinlik irtibat no : 0 (312) 256 10 40

Dağıtım :  
Gereği:  
B Planı

Bilgi :  
Din Öğretimi Genel Müdürlüğüne  
Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne  
Özel Öğretim Kurumları Genel Müdürlüğüne  
Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müd.

Adres : Atatürk Bulvarı 06648 Kızılay/ANKARA

Telefon No : 0 (312) 413 57 03  
E-Posta: mehmettolga.koleoglu@meb.gov.tr  
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Mehmet Tolga KÖLEOĞLU

Unvan : Öğretmen

İnternet Adresi: <http://ogm.meb.gov.tr/>

Faks:3124180739

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 428e-0043-3e62-b1bc-c8dd kodu ile teyit edilebilir.



## **TELİF HAKLARI**

Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Asejam Oyun Geliştirme maratonunda derece alan veya derece almayan bütün eserlerin, eser sahiplerinden izin almak kaydıyla basım ve yayın hakkına sahip olacaktır. İzin alınmadan basım, yayım ve paylaşımı yapılmayacaktır.

Adı Soyadı	
Okulu	
Sınıfı	
Numarası	
Eserin Adı	

**Yapılacak olan eserin,**

Kendi özgün eserim olduğunu,

Eser içeriğinde yer alan tüm görsel, işitsel unsurlar ve metinlere ilişkin gerekli izinlerin alındığını,

Üçüncü şahısların eser üzerinde herhangi bir haklarının bulunmadığını,

Eserde yer alan üçüncü kişilerin kişilik haklarına riayet edildiğini,

Eserin bir bölümünün veya tamamının daha önce hiçbir mecrada yayınlanmadığını,

Eserin bir bölümünün veya tamamının daha önce hiçbir mecrada yayınlanmış ve alıntı yapılmış ise eser değerlendirmeye alınmayacak/derece aldı ise iptal edilecektir.

Eserle ilişkin talep veya telif davalarında tüm hukuki ve cezai sorumluluğun tarafıma ait olduğunu beyan ederim.

Öğrenci Adı Soyadı

Tarih

Veli Adı Soyadı

Tarih

## ASELJAM OYUN GELİŐTİRME MARATONU BAŐVURU FORMU

<b>ADI</b>	
<b>SOYADI</b>	
<b>DOĐUM TARİHİ</b>	
<b>ENGEL DURUMU</b>	
<b>OKUL ADI</b>	
<b>SINIFI</b>	
<b>TELEFON (Açık Rıza)</b>	Cep
<b>E-POSTA</b>	
Kullandığımız Oyun Motoru/Programlar	
Takım ismi ve Takımdaki Görevinizi Yazınız	
Discord adınızı ve Etiketinizi Yazınız (Takım Kaptanı iseniz takımınızdaki herkesin etiketini yazınız.)	
<a href="https://discord.gg/vEWZHG8BXG">discord.gg/vEWZHG8BXG</a> adresine Katıldınız mı ?	
Danışman öğretmeninizin Adı ve Telefon Numarası	

## AYDINLATMA METNİ

Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi tarafından, katılımcıların, velilerinin onayı ve/veya öğretmenlerinin bilgisi kapsamında, gönüllü olarak sunulan kişisel verileri, Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında, “veri sorumlusu” sıfatıyla işleyebilecek olup, yasal zorunluluklar (örneğin bir mahkeme kararı ile talep edilmesi hali) dışında açıklanmayacaktır.

Okulumuz; bu verileri satmayacak, kiralamayacak ve/veya hiçbir şekilde 3. kişilerle paylaşmayacaktır.

Yarışma sonuçları hakkında bildirimde bulunmak, ödülleri teslim etmek, yarışma kapsamındaki iletişimi sağlamak, yazışmalar göndermek, ilerleyen dönemlerde yarışmayı daha da etkin kılmak adına ve katılımcılara daha iyi hizmet verebilmek amacıyla, istatistiksel bilgileri (tarayıcı tipi, coğrafi konum, yaş, cinsiyet, vb.) edinmek ve genel olarak katılımcı profilini belirlemek gibi amaçlarla, yasal mevzuatın zorunlu kıldığı ve izin verdiği ölçüde kullanılacaktır. İlgili etkinlik / yarışma sona erdiği zaman otomatik olarak silinecektir.

Yasin ÖZDEMİR  
Okul Müdürü

## *VELİ İZİN BELGESİ*

Aşağıda kimlik bilgileri yazılı bulunan velisi bulunduğum  
..... okulu öğrencisi  
..... nin 06/05/2022 – 08/05/2022 tarihleri arasında Asejlam  
Oyun Geliştirme Maratonuna katılmasına izin veriyorum.

Gereğini arz ederim.

Veli Adı Soyadı  
İmzası

### **Öğrencinin;**

Adı Soyadı :  
Okulu :  
Sınıfı :  
Veli Telefon :

## AÇIK RIZA ONAYI

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında tarafıma gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Bu doğrultuda, işlendiği belirtilen .....okulunda öğrenim gören velisi/birinci derece yakını bulunduğum ..... adlı öğrenciye ait görsel ve işitsel kişisel verilerimiz; eğitim ve öğretim süreçleri kapsamında düzenlenen Aseljam Oyun Geliştirme Maratonunun kamuoyu ile paylaşımı ve tanıtımı amacıyla, öğrencimin öğrenim gördüğü eğitim kurumu dâhil ilgili internet siteleri ile sosyal medya hesaplarında paylaşılmasına;

Onay veriyorum

Onay vermiyorum

Veli Adı Soyadı  
İmzası

### **Öğrencinin:**

Adı Soyadı :  
Okulu :  
Sınıfı :





## ASELSAN MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

### ASELJAM OYUN GELİŞTİRME MARATONU

**Yarışmayı Düzenleyen Kurum:** Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

**Konu:** Bilgisayar Oyunu Geliştirme Yarışması ( Günümüz teknolojileri ile tasarlanabilecek; tamamen öğrencinin teknik bilgisi ve hayal gücünü yansıttığı oyunların dijital ortamda tasarlanması)

**Yarışma Amacı :** Öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme ve öykü anlatma becerilerinin gelişmesinde önemli bir rolü olan oyun tasarımı ile öğrencilerin senaryonun geçtiği ortamı kavrayarak bağsal öğrenmesine katkıda bulunmak, yürütücü biliş ve yürütücü kontrol mekanizmalarının gelişimine destek olmak, öğrencilere kısıtlı zamanda yaratıcı ürünler çıkartma yeteneği kazandırmak, İleride oyun geliştirme konusunda iz bırakacak ürünleri üretecek insanları yaratıcı bir atmosferde birleştirmek, tecrübeli insanlara soru sorma ve birçok mentorla iletişim kurma gibi imkanlar sağlamak.

#### Game Jam Nedir?

Game Jam bir hackathon türüdür. Hackathon ise bazı sınırlamalara sahip (zaman, araç vs) ve takımlara bölünerek gerçekleştirilen bir etkinliktir. Amaç bu kısıtlamalarla birlikte temaya en uygun ürünü ortaya çıkarmaktır. Genel kriterleri ise ürünün yaratıcılığı, potansiyeli, optimizasyonu ve uygulanabilirliği şeklinde sıralanabilir. Game Jam ise daha özel anlamda bu tanımları içinde barındıran oyun geliştirme yarışmasıdır. Game Jamler oyun geliştiriciliğinin kalbinin attığı yerdir. Özellikle yerel etkinliklerde; yeni bağlantılar sağlama, daha tecrübeli insanlara soru sorma ve birçok mentorla iletişim kurma imkanı vardır. Mentor, daha deneyimli ve daha bilgili bir kişinin daha az deneyimli olan kişiye yaptığı bir nevi rehberliktir. Genel olarak hackathon ve jam kültürü öğrencilere kısıtlı imkanlarla yaratıcı ürünler çıkartma yeteneği kazandırır. İleride oyun geliştirme konusunda iz bırakacak ürünleri üretecek insanları yaratıcı bir atmosferde birleştirir.

#### Aseljam Nedir?

Asel jam#1 etkinliğinde katılımcılara bir tema verilecektir. Verilen sürenin sonuna kadar ekipler, bu temayla ilgili bir oyun geliştirmeye çalışacaklar. Bu etkinlik için oyun geliştirme süreci 48 saat olacaktır. Etkinliğin sonunda ekipler, birbirlerinin oyunlarını puanlayacaklardır.

Katılımcıların puanlamaları sonucunda en yüksek puanı alan ilk 10 takım finale yükselecektir.

Finalde bu 10 takım, jüri tarafından puanlanacak, en yüksek puanı alan ilk 3 takım ödülleri almaya hak kazanacaktır.

Online olarak yapılacak ödül töreninde kazanan takımlar açıklanacaktır.

Etkinliğimiz tamamen online olarak gerçekleşecektir.

#### Yarışma Kapsamı:

- Aseljam Dijital Oyun Geliştirme Yarışması'na Türkiye'deki tüm resmî liselerde eğitim gören öğrenciler katılabilir.
- Yarışmaya katılım ücretsiz olup gönüllülük esasıyla yürütülecektir.
- Öğrenciler kendi takımlarını kurmalıdır, takımlar 1-5 kişi arasında olabilir.
- Her takımın danışman öğretmeni bulunmalıdır.
- Yarışmaya katılacak her öğrenci <https://aselsanmtal.meb.k12.tr/> adresindeki **başvuru formunu** doldurmalıdır. Formdaki gerekli yerlerin hatasız ve eksiksiz doldurulması gerekmektedir.
- Başvuru formunda belirtilmesi halinde engelli öğrenciler ile ilgili bütün tedbirler kurumumuz tarafından alınacaktır.

- Yarışmaya katılacak her öğrenci, <https://aselsanmtal.meb.k12.tr/> adresindeki dijital oyun yarışması **taahhütname** formunu doldurmalıdır.
- Yarışmaya katılacak her öğrenci velisinin/vasisinin <https://aselsanmtal.meb.k12.tr/> adresindeki rıza metnini (**muvafakatname**) çevrimiçi olarak onaylaması gerekmektedir.
- Discord sunucusunun linki, başvuru formunda ve <https://aselsanmtal.meb.k12.tr/> adresinde paylaşılacaktır. Etkinliğe katılabilmek için Discord hesabının olması gerekmektedir. Discord sunucusuna girdikten sonra sunucu içerisindeki yönergeleri takip edebilirsiniz.
- Dijital oyun geliştirilirken kullanılması gereken herhangi bir yazılım sınırlaması yoktur.
- Bu yarışmaya katılanlar, bu şartnamenin belirlediği koşulları kabul etmiş sayılırlar. Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü, Milli Eğitim Bakanlığı'nın izin ve onayı dahilinde şartnamede değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Söz konusu değişiklik yapıldığı takdirde yarışmaya katılanlar yayınlanan güncel şartnamede yazan koşullar ile sorumlu olurlar.
- Yarışmaya katılan projenin başka bir yarışmada ödül almamış olması şartı aranmaktadır. Bunun aksi bir durumunun tespiti halinde, yarışmacı yarışmadan diskalifiye edilir; ödül kazandıysa Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü tarafından ödülü geri alınır. Ödül kazanan yarışmacı böyle bir durumla karşılaşılması halinde aldığı ödülü geri vermeyi taahhüt eder. Ayrıca, yarışmaya gönderilen başvurunun herhangi bir kuruma ait olmaması, aksine bir iddia olması ve üçüncü kişilerin geliştirilen ürün üzerinde hak iddia etmesi durumunda sorumluluk yarışmacıya ait olacaktır.
- Katılımcılar tasarladıkları oyunları Itch.io'nun ASELJAM#1 Sayfasında paylaşacaktır.
- Etkinlikle ilgili "Tema" 6 Mayıs 2022 saat 20:00 'da <https://aselsanmtal.meb.k12.tr/> adresinde yayınlanacak video ile açıklanacaktır.
- Etkinlik ile ilgili bilgiler <https://aselsanmtal.meb.k12.tr/> ve <https://aseljam.com/> adreslerinden takip edilebilir.
- 12 saat içerisinde başvurulması halinde itirazlar değerlendirilecektir.
- Aselsan MTAL öğrencileri kendi aralarında yarışacaktır. Genel sıralamada dahil olmayacaklardır.

## Yarışma Takvimi:

<b>Yarışma Tarihi</b>	<b>: 6 Mayıs 2022 Saat 20:00 - 8 Mayıs 2022 Saat 20:00</b> arasında Oyunların geliştirilip sisteme yüklenmesi
<b>Birinci Aşama</b>	<b>: 8 Mayıs saat 20:00 - 14 Mayıs saat 20:00</b> Oylamanın ilk Aşaması (Katılımcılar tarafından, Itch.io'nun ASELJAM#1 Sayfasında paylaşılan oyunlar puanlanacak, ilk Oylama Sürecini Geçen İlk 10 Oyun Bir Üst Tura Çıkmaya Hak Kazanacak.)
<b>Jüri Değerlendirmeleri</b>	<b>: 15-16 Mayıs</b> Oylamanın ikinci Aşaması (Jüriler Tarafından)
<b>Ödül Töreni</b>	<b>: 17 Mayıs</b>

## Yarışmanın Değerlendirmesi:

1. Değerlendirme Kurulu; Bilişim alanında uzman akademisyenler, mühendisler, oyun sektöründen uzman kişilerden oluşmaktadır.
2. Söz konusu değerlendirme kurulu geliştirilen dijital oyunları değerlendirecektir.
3. Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü zorunlu hallerde, Milli Eğitim Bakanlığı'nın izin ve onayı dahilinde jüri üyelerinde değişiklik yapmak hakkını saklı tutar.
4. Aşağıda belirtilen esasların tamamı her bir başvuru için jüri tarafından puanlanacaktır:
  - a) Dijital oyunda kullanılan grafik ve sanatsal öğeler,
  - b) Dijital oyunun orijinalliği ,
  - c) Dijital oyunda kullanılan ses ve müzikler ,
  - d) Dijital oyunun hikâyesi (Motivasyon) ,
  - e) Dijital oyunun bölüm tasarımı ve oynanış ,
  - g) Dijital oyunda amaç ve içeriğin uyumluluğu ,
5. Yarışmanın sonucunda birincilik, ikincilik ve üçüncülük ödülleri verilecektir. Jüri (yarışma değerlendirme heyeti) ödüle layık proje bulmadığı takdirde ödül derecelerinden herhangi birini boş bırakabilir. Yarışmacılar, sundukları ürün için belirtilen ödüller dışında, herhangi bir ödül veya ücret kesinlikle talep edemezler.
6. Jüri üyeleri ile katılımcılar yarışma süresince devam eden herhangi bir finansal ilişki kuramaz.

## Değerlendirme Kurulu :

Prof. Dr. Hakan TÜZÜN - Hacettepe Üniversitesi - Bilişim Enstitüsü - Animasyon ve Oyun Teknolojileri

Doç. Dr. Gökhan AKÇAPINAR - Hacettepe Üniversitesi - Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi

Yrd. Doç. Dr. Nuri KARA - İstanbul Bilgi Üniversitesi - Dijital Oyun Tasarımı

Volkan HACİTAHİROĞULLARI - Bahçeşehir Üniversitesi - Dijital Oyun Tasarımı

Burcu YILMAZ - Bilişim Teknolojileri Eğitimcileri Derneği Yönetim Kurulu Başkanı

Sertan AYGÜN - Kıdemli Lider Mühendis - Proje Yöneticisi – ASELSAN

Ercan EKER - Aviyonik Sistemler Tasarım Mühendisi - ASELSAN

Atakan ÇELİK - Sistem Mühendisi - Türk Havacılık ve Uzay Sanayi , Yüksek Lisans - Hacettepe Üniversitesi - Bilişim Enstitüsü - Bilgisayar Oyunları ve Programlama Becerileri

Cankat Tigin ÖZTEMİZ - Oyun Tasarımcısı ve Kurucu Ortak - Yolo Game Studio , Yüksek Lisans - Hacettepe Üniversitesi - Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri

Senem AKSAKAL - Oyun Tasarımcısı/QA Test Uzmanı - Passion Punch Studio , Oyunlaştırma Gönüllüsü - GameFed Türkiye, İçerik Editörü - Hackathon Türkiye

Arda ÖZTÜRK - DesignOps UX Üreticisi – Hepsiburada , Kurucu Ortak - Experience Community

## Ödüller :

1. Birincilik ödülü Mikrofonlu Oyuncu Kulaklığı (PRO-G 50 mm ses sürücüleri, 6mm katkanarak sessize alınabilen mikrofon, 2m kablo uzunluğu, suni deri süngerli kulak üstü kulaklık)
2. İkincilik ödülü Oyuncu Klavye ve Mouse Seti (Mekanik benzeri piston anahtarları, rgb aydınlatma efektleri, su geçirmez klavye tasarımı ve OMRON anahtarlar ve Pixart optik sensörü ile 5000 DPI çözünürlüğe kadar destekleyen RGB mouse)
3. Üçüncülük ödülü Oyuncu Mouse (6200 DPI çözünürlüklü pixart optik sensörlü, simetrik tasarımlı, programlanabilir 7 düğmeli RGB mouse)
  - Taahhüt edilen ödüller kazanan takımın tüm üyelerine verilecektir.
  - Yarışmada verilecek ödüllere ait bütçe ASELSAN Genel Müdürlüğü tarafından karşılanacaktır.
  - Birinci aşamayı geçen on takımdaki öğrencilere ASELSAN tarafından hazırlanan Aselbox hediye kutuları verilecektir.

## Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları, Hukuki Konular ve Anlaşmazlıkların Çözülme Şekli:

- Yarışmada yer alacak çözümler hakkında üçüncü şahıslar tarafından fikri ve sınai hak ihlali nedeniyle Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi aleyhine yöneltilebilecek sorular, iddialar, ihtarlar, açılacak kanuni ve hukuki süreçler ile davalar ve yasal takipler yarışmaya başvuruda bulunmuş kişiler tarafından üstlenilecektir. Bu konuda yarışmayı düzenleyen Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğünün hiçbir sorumluluğu bulunmamaktadır.
- Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü, kişinin izni alınmak kaydı ile yarışma başvurusu gerçekleştirilen ve dereceye giren ürünleri yayımlamak, arşivlemek ve ürün sahibi adına sergilemek hakkına süresiz ve ücretsiz olarak sahip olacaktır. Bu nedenle; Yarışma Başvurusunu gerçekleştiren/gerçekleştirenlerin, tasarımlarının fikri ve sınai haklarını üçüncü bir şahsa vermeleri halinde ilgili sözleşmelerde Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü işbu maddede yer alan haklarına yer vermeleri ve ayrıca fikri mülkiyet haklarındaki değişikliği Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğüne derhal bildirmeleri zorunludur. Aksi halde oluşabilecek zararlar proje başvurusunu gerçekleştiren/gerçekleştirenlere rücu edilir. Yarışma Başvurusu gerçekleştirenler çözümlerine ilişkin fikri ve sınai mülkiyet haklarında kendi adlarına tescil başvurusu ve tescil edilmesi halleri hariç ödülü teslim alana dek üçüncü şahıslara devir vb. ya da başkaca herhangi bir değişiklik yapmamayı kabul ve taahhüt eder.
- Taahhütnamenin kişi tarafından doldurulması ile bu form, katılımcı ve Aselsan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Müdürlüğü arasında yapılmış bir anlaşma olarak kabul edilecektir.
- Yarışmaya katılan tüm yarışmacılar, yarışmaya ilişkin tüm katılım koşullarını harfiyen kabul ettiklerini ve tüm koşulları yerine getirdiklerini kabul ve beyan etmiş sayılırlar.

## Ek Unsurlar:

1. Temel insan hak ve özgürlüklerini destekleyen ve her türlü ayrımcılığı reddeden bir yaklaşımla hazırlanması,
2. Oyunun işleyişinde veya örneklerde, insanların betimlenmesi ve olayların sunulmasında, toplumsal eşitlik ilkesi gözetilmesi,
3. İçerikte bireylerin hak ve özgürlüklerini ihlal edecek unsurlar bulunmaması,
4. Verilen örneklerde ve kullanılan karakterlerde kadın ve erkek dağılımı açısından makul bir denge gözetilmesi,
5. Kadın erkek temsiline isnat, ön yargı, kalıp yargı vb. ifadeler bulunmaması,
6. Farklı kültürel ve etnik yapılar ile din ve mezheplere dair olumsuz genellemeler bulunmaması,
7. İçerikte bireysel, sosyal, mesleki kimlikleri ve kişilikleri küçülten; toplumsal barış ve anlayışı bozan veya bunlara zarar veren herhangi bir ifade veya ima yer almaması,

8. İçerikte öğrenciler için muzır tesirde bulunacak korku, şiddet, hakaret, aşağılama; cinsel içerikli öge vb. herhangi bir mesaj veya ima yer almaması,
9. İçerikte Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na aykırılık teşkil edecek herhangi bir unsur yer almaması,
10. İçerik herhangi bir reklam unsuru içermemesi gerekmektedir.

**Yarışma Koordinatörü :**

Yasin ÖZDEMİR

**Yarışma Danışman Öğretmeni:**

Gamze ŞİŞMAN

