



GençTasarım

Aşıklar Tepesi

Kentsel Tasarım ve Mimari Fikir Projesi

Öğrenci Yarışması Şartnamesi



1. Yarışmanın Amacı

GençTasarım (YOUDesign), Avrupa Birliği'nin EIT kuruluşu tarafından desteklenen EIT Co-Create New European Bauhaus 2025 çağrısı kapsamında yürütülen KentSenin (YOUUrban – Youth Empowerment in Urban Decision Making) projesi kapsamında düzenlenmektedir. Gebze Teknik Üniversitesi ve Çayırova Belediyesi ortaklığında hayata geçirilen KentSenin projesi, gençlerin kentsel karar alma süreçlerine aktif katılımını artırmayı; gençlerin ve yerel halkın katkısıyla sürdürülebilir, estetik ve kapsayıcı kentsel çevrelerin oluşturulmasına katkı sunmayı amaçlayan yenilikçi bir girişimdir.

Proje; genç bireylerin yaşadıkları çevreye dair aidiyet duygularını güçlendirmeyi hedeflerken aynı zamanda iklim krizi, gıdanın geleceği, gıda okuryazarlığı (food literacy) ve yeşil-ekolojik yaşam alanlarının önemi konusunda farkındalık geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda Genç Tasarım Yarışması, projenin temel etkinliklerinden biri olarak kurgulanmıştır.

Yarışmanın amacı, Çayırova Belediyesi sınırları içerisinde yer alan ve mevcut durumda tanımsız kalmış bir kent parçasına yönelik olarak, yeşil ve ekolojik dönüşüm ilkeleri doğrultusunda yaratıcı fikir projeleri geliştirilmesidir. Bu doğrultuda yarışmacılardan, belirlenen alan için geleceğe yönelik, vizyoner ve sürdürülebilir kentsel tasarım kararları üretmeleri; tüm kullanıcı gruplarına açık bir kamusal mimari program önererek, bu programı mahalle dokusunu ve potansiyel kullanıcı profillerini gözeterik, çevresiyle bütüncül bir yaklaşımla projelendirmeleri beklenmektedir.

Katılımcı ekiplerin geliştirecekleri master plan (kentsel tasarım) kararlarında, sürdürülebilir gelişimi destekleyecek, gıdanın geleceğine katkı sunacak öneriler geliştirmeleri esastır. Bu kapsamda, projelerde kent bostanı benzeri yenilebilir peyzaj (edible landscape) alanlarına mutlaka yer verilmesi beklenmektedir.

Genç Tasarım, halk katılımını en üst düzeyde teşvik eden ve müelliflik kavramını kolektif bir zemine taşıyan bir yarışma modeli olmayı hedeflemektedir. Yarışma süreci, bölgede yaşayan lise öğrencileri başta olmak üzere, mahalle sakinlerinin görüş ve taleplerini paylaşılabilecekleri çevrimiçi bir seminer programı ile desteklenecektir. Bu sayede yarışmaya katılacak ekiplerin, alanın kullanıcıları ile doğrudan iletişim kurmaları sağlanacaktır. Katılımcı ekiplerden, ihtiyaç duydukları takdirde bu kullanıcılarla etkileşim kurmaları ve ortak üretim ile katılımcı tasarım yaklaşımlarını geliştirmeleri beklenmektedir.

Yarışmanın ikinci aşaması sonunda, jüri tarafından seçilecek üç eşdeğer finalist proje, sanal gerçeklik (VR) teknolojisiyle dijital ortama aktarılacaktır. Bu projeler, Genç

Tasarım Final Kolokyumu sırasında VR gözlükleri aracılığıyla kentlilerin deneyimine sunulacaktır. Kolokyumu takip eden bir hafta boyunca, projeler halka açık VR ortamında erişilebilir olacak; kullanıcılar projeleri deneyimledikten sonra halk oylamasına katılabilecektir. En fazla oyu alan proje, halkın seçimiyle yarışmanın kazananı ilan edilecektir. Böylece, kentsel tasarım kararlarının sadece uzmanlara değil, doğrudan kullanıcı olan kentlilere de açıldığı ve karar alma süreçlerinin demokratikleşmesine yönelik bir yöntem hayata geçirilmiş olacaktır.



Proje alanı ve imar planı

2. Yarışmanın Yeri ve Konusu

Yarışmanın konusu, Çayırova Belediyesi Atatürk Mahallesi sınırları içerisinde yer alan bir kentsel alanın gelecekteki dönüşümüne yönelik bir fikir projesi geliştirilmesidir.

Yarışma alanında hâlihazırda bir lise ve bir ilkokula ait geçici prefabrik yapılar bulunmaktadır. Bu yapılar, geçmişte Çayırova kent merkezinde yer almakta iken, deprem dayanıklılığı yetersiz olduğu gerekçesiyle yıkılmış ve mevcut proje alanına geçici olarak taşınmıştır. Ancak yakın gelecekte bu geçici yapıların kaldırılması ve yerlerine kalıcı eğitim yapılarının inşa edilmesi planlanmaktadır. Çayırova Belediyesi tarafından hazırlanmış mevcut imar planında, söz konusu iki geçici eğitim yapısının yanı sıra:

- Bir adet kalıcı kapalı spor salonu,
- Bir park alanı,

- Yaklaşık 3.000 m² kapalı inşaat alanı emsaline sahip ticaret alanı,
- Yaklaşık 14.000 m² kapalı inşaat alanı emsaline sahip belediye hizmet alanı tanımlanmıştır.

Alanın bu doğrultuda parselasyonu yapılmıştır. Proje alanının kuzeyinde konumlanan kapalı spor salonu yapısı basketbol sahası olarak projelendirilmiş olup, inşaatı büyük oranda tamamlanmıştır.

Yarışmacılardan beklenen, mevcut spor salonu yapısını ve parsel sınırlarını koruyarak, alanın gelecekteki potansiyelini değerlendiren vizyoner bir master plan / kentsel tasarım fikri geliştirmeleridir. Bu kapsamda proje önerilerinin aşağıdaki dört temel bileşeni içermesi beklenmektedir:

1. Lise ve ilkokul için kalıcı yapılar düşünülerek kütleli yerleşim kararları geliştirilmesi:

Katılımcılardan, alanın eğitim işlevini sürdüreceği biçimde, lise ve ilkokul yapıları için kütleli yerleşim senaryoları oluşturmaları beklenmektedir. Bu kararlar; yaya ve araç erişimi, açık alan kullanımı, okul bahçesi ilişkileri gibi konuların yanı sıra, cephe karakteri ve mimari ifade önerilerini de içerebilir. Yapılar hem kendi işlevlerine uygun hem de alanın genel kentsel tasarımıyla uyumlu biçimde konumlandırılmalıdır.

2. Belediye hizmet alanı ve ticaret alanı için kavramsal yapı tasarımı (entegre ya da ayrı çözümler):

Bu yapıların, tasarım önerisi kapsamında entegre bir bütün olarak ya da birbirinden bağımsız biçimde ele alınması mümkündür. Ancak her iki durumda da, söz konusu yapıların mimari fikir projesi düzeyinde geliştirilmesi ve önerilen master planla bütünleşik, güçlü mekânsal ve işlevsel ilişkiler kurması beklenmektedir. Tasarımı yapılacak yapılar; kamuya açık, erişilebilir, çok amaçlı kullanımlara olanak sağlayan ve sosyal etkileşimi destekleyici nitelikte olmalıdır. Bu yapılarda, yalnızca ticari işlevlere yer verilmesi yeterli görülmemekte; katılımcılara sunulan araştırma raporları ve mahalleli ile gerçekleştirilen tanışma semineri doğrultusunda, katılımcıların kendi analizleriyle önerecekleri sosyal ve kamusal işlevlerin de değerlendirilmesi beklenmektedir. Bu doğrultuda, yapıların bünyesinde yer alabilecek öneri işlevler arasında;

- Kadınlara yönelik eğitim odaklı komünite merkezleri,
- Gençler için spor, eğitim ve sosyalleşme alanları,
- Doğa temelli öğrenme ve üretim mekânları gibi kamusal içerikler düşünülebilir.

Bu işlevlerin yapıların mimari kurgu ve yerleşimiyle nasıl bütünleştirileceği, katılımcılardan beklenen tasarım yaklaşımının temel unsurlarından biridir.

3. Bu yapıların çevrelediği park alanının güçlü bir kamusal odakla yeniden tanımlanması:

Park alanı yalnızca bir yeşil boşluk olarak değil, çevresindeki yapılarla karşılıklı ilişkiler kuran, gündelik kullanıma açık, toplumsal etkileşimi destekleyen bir kamusal merkez olarak ele alınmalıdır. Oturma alanları, yürüyüş yolları, oyun alanları ve çeşitli yaş gruplarına hitap eden açık alanlar bu kapsamda değerlendirilebilir.

4. Park alanı içinde kentsel tarım olanaklarını içeren bir kent bostanı önerilmesi:

Katılımcılardan, park alanı içerisinde kentsel tarım uygulamalarına imkân veren, üretken ve deneyimsel bir kent bostanı tasarımları beklenmektedir. Bu alan; çocuklardan yetişkinlere kadar tüm kullanıcı gruplarının doğrudan katılım gösterebileceği, ekolojik farkındalık ve toplumsal üretim pratiklerini destekleyen, sürdürülebilir bir kamusal bileşen olmalıdır.

Yarışmacılar önerilerini geliştirirken mevcut imar planında tanımlı parselasyon şemasına bağlı kalmak zorunda değildir. Ancak, planda öngörülen belediye hizmet alanı ve ticaret alanına ait toplam yapı yoğunluğunun (emsal) korunması gerekmektedir.

Katılımcıların, belediye hizmet alanı ve ticaret alanı için önerecekleri programları ve genel tasarım senaryolarını kendilerine sağlanacak Atatürk Mahallesi'ne ve Çayirova geneline ilişkin sosyo-kentsel araştırmalar doğrultusunda oluşturmaları beklenmektedir. Bu kapsamda:

- Mahalleliyle önceden yapılmış odak grup görüşmelerine ve anketlere ait analiz raporları yarışma eklerinde yer almaktadır.
- Ayrıca yarışma sürecinde mahalle sakinleriyle bir çevrimiçi toplantı gerçekleştirilecektir.

Katılımcıların hem bu raporu hem de çevrimiçi toplantı çıktılarından elde edecekleri geri bildirimleri dikkate alarak tasarım programlarını geliştirmeleri önemlidir.



Proje Alanı Yakın Çevresi Ortografik Hava Fotoğrafı

3. Yarışmanın Türü ve Şekli

GençTasarım yarışması lisans ve yüksek lisans öğrencilerinin katılımına açık **2 aşamalı kentsel tasarım ve mimari fikir projesi** yarışması olarak kurgulanmıştır. Yarışmanın değerlendirme süreci iki aşamada tamamlanacak, sonrasında VR destekli bir final kolokyumunda kazanan proje halk oylamasına sunulurken belirlenecektir.

Yarışmanın ilk aşaması için dijital ortamda toplanan öneriler arasından yarışma jürisi 10 adet yarı-finalist belirleyecektir. Seçilen 10 yarı-finalist öneri yüz yüze bir ortamda tasarımcılar tarafından jüriye sunulacak, sunumlar sonrasında jüri kararıyla 3 eş-değer ödül ve 3 mansiyon ödülü kazanan proje belirlenecektir.

3 eş-değer ödül kazanan projelerin dijital modelleri, yarışmayı düzenleyen teknik ekip tarafından, proje sahipleri ile iletişim halinde sanal gerçeklik ortamına uyarlanacaktır. Bu modeller, yarışma kolokyumu sırasında halkın erişimine açılacak, VR gözlükler aracılığıyla kullanıcı deneyimi sağlanacaktır.

VR deneyim ortamı kolokyum sonrasında da açık kalmaya devam edecek ve bir hafta sürecek halk oylaması sonucunda en fazla oy alan proje “halkın seçimi” olarak ilan edilecektir. Bu projenin, gelecekteki uygulama senaryoları kapsamında değerlendirilmek

üzere ilgili kurumlar tarafından dikkate alınması ve ilerleyen süreçlerde müellif ekiple iletişime geçilmesi sağlanacaktır.

4. Yarışmaya Katılım Koşulları

- Yarışma; mimarlık, peyzaj mimarlığı, şehir ve bölge planlama ve ilgili tasarım disiplinlerinde eğitim gören lisans ve yüksek lisans öğrencilere açıktır.
- Katılımın ekip olarak gerçekleştirilmesi zorunludur. Ekip başı mimarlık bölümü/anabilim dalı öğrencisi olmalıdır. Ekip üyeleri arasında farklı disiplinlerden en az bir öğrenci bulunması zorunludur (bu bölümler inşaat mühendisliği, peyzaj mimarlığı, şehir ve bölge planlama bölümleri olabilir).
- Ekip üyelerinden en az birinin ön kayıt yaptırması ve yarışma belgelerinin kendilerine gönderilmesi zorunludur.
- Ekip üyelerinden en az birinin çevrimiçi düzenlenecek mahalleli katılımıyla düzenlenecek seminere katılması zorunludur.
- Ön kayıt ücretsizdir.
- Yarışmaya, öncesinde herhangi bir ders veya yarışma kapsamında hazırlanmış bir proje ile katılım kabul edilmeyecektir.

5. Yarışmacılara Verilecek Belgeler

Yarışmacılara, tasarım sürecinde kullanmaları ve alanla ilgili analiz geliştirmeleri amacıyla aşağıdaki belgeler sağlanacaktır:

- Alan Halihazır Haritası
- Alan Fotoğrafları
- Odak Grup Görüşmeleri Sonuç Raporu
- Beklenti Anketleri Sonuçları
- Seminer Kayıt Linki
- Genç Tasarım Yarışması Modelleme Rehberi

Bu belgeler, ön kayıt yaptıran yarışmacılara dijital ortamda iletilecek olup, alanın mevcut durumu ve sosyal bağlamına dair kapsamlı bir değerlendirme yapılabilmesine olanak sağlayacaktır.

6. Yarışmacılardan İstenecek Belgeler

Kayıt Formu

Tüm ekiplerin, yarışmaya katılmak için çevrimiçi kayıt formunu eksiksiz doldurmaları zorunludur. Bu form, kimlik beyanı niteliği taşır. Formda yer alması gereken önemli bilgiler:

- Rumuz: 5 haneli olmalı ve paftalarda yer alan rumuz ile birebir aynı olmalıdır.
- Yarışma Koşullarının Kabulü: Projeye ilişkin fikrî hakların belirli koşullarla idareye devredildiğine dair onay verilmelidir.
- Ekip Listesi: Tüm katılımcıların ad-soyadı, üniversite, fakülte/enstitü, bölüm/program ve sınıf bilgileri girilmelidir. Yarışmaya sadece lisans veya yüksek lisans öğrencileri katılabilir.
- İletişim Bilgileri: Ekip başı ile doğrudan iletişime geçilebilecek e-posta adresi ve telefon numarası girilmeli, ayrıca ikincil bir iletişim kişisi belirtilmelidir.
- Bir ekip adına yalnızca bir ekip üyesinin formu doldurması yeterlidir. Kayıt formunu dolduran kişiye yarışma belgeleri gönderilecektir.

Yarışma projeleri dijital ortamda teslim edilecektir. Birinci aşama jüri değerlendirmesi, fiziki bir toplantıda, dijital olarak sunulan belgeler üzerinden gerçekleştirilecektir. İkinci aşamaya geçen yarı-finalist ekiplerin projeleri de dijital ortamda teslim edilecektir. Bu aşamada paftalar yarışmayı düzenleyen ekip tarafından basılacak ve jüri sunumlarında fiziksel olarak sergilenecektir.

Yarışmacılardan, ilgili aşamalarda aşağıda belirtilen belgeleri eksiksiz ve belirtilen formatlarda teslim etmeleri beklenmektedir:

1. Aşama Teslimleri

- Sunum Paftaları:

Katılımcılardan, önerilerini açıklayıcı nitelikte, A0 boyutunda en fazla 2 adet dikey sunum paftası hazırlamaları beklenmektedir. Paftalarda tasarımın genel yaklaşımı, mekânsal kurgusu, peyzaj ve yapı kararları ile kavramsal çerçevesi açık ve anlaşılır biçimde ifade edilmelidir. Ayrıca, önerilen yapılara ilişkin 1/500 ölçekli plan, kesit ve görünüş çizimleri paftalarda yer almalıdır.

- Paftalar JPEG formatında, en az 150 dpi çözünürlükte hazırlanmalıdır.
- Her **pafta üzerine** ve **dosya adında** pafta sırası belirtilmelidir.

- Sunum paftalarının sağ üst köşesine, katılımcı ekip tarafından belirlenecek 5 haneli rumuz 1x5 cm ölçüsünde yazılmalıdır. Dosyalar bu rumuz ile isimlendirilmelidir. Aynı rumuz kayıt formunda da belirtilmelidir.
- Paftalarda katılımcıların kimliğini açık eden herhangi bir ifade veya logo bulunmamalıdır.

- Tanıtım Videosu:

Projeyi destekleyici nitelikte, dijital model üzerinde yapılan bir gezintiyi gösteren, en fazla 2 dakikalık bir video hazırlanmalıdır. Video, 720p (1280×720 piksel) çözünürlükte ve MP4 formatında üretilmelidir. İçerik, tasarım kararlarını sade, anlaşılır ve yönlendirici bir anlatımla aktarmalı; modelin mekânsal kurgusunu ve kamusal kullanım senaryolarını görsel olarak ifade etmelidir. Video isteğe bağlı olarak kısa açıklama metinleri, alt yazılar veya sesli anlatım içerebilir.

- Video dosya adında rumuz belirtilmelidir.
- Video içinde yalnızca rumuz kullanılabilir.
- Video içeriğinde katılımcıların kimliğini açık edecek herhangi bir ifade yer almamalıdır.

2. Aşama Teslimleri

- Üç Boyutlu Dijital Model:

İkinci aşamaya geçmeye hak kazanan yarı-finalist ekiplerin, önerilerini temsil eden ve projenin temel kararlarını, mekânsal kurgusunu ve karakteristik özelliklerini yansıtan üç boyutlu bir (3B) dijital model teslim etmeleri zorunludur. İkinci aşamaya geçen yarı-finalist gruplarla modelleme teknikleri üzerine atölye yapılacaktır. Yarı-finalist ekiplerden seçilecek üç finalist projenin (eş değer ödül kazanan projeler) modeli, profesyonel bir teknik ekip tarafından sanal gerçeklik (VR) ortamına aktarılacaktır. Bu süreçte, halkın projeleri etkileşimli biçimde deneyimleyebilmesi amacıyla, modeller kolokyum günü VR cihazları aracılığıyla sunulacaktır.

Teslim edilen 10 model, VR uzmanları tarafından ön değerlendirmeye tabi tutulacak; her bir modelin VR ortamına uygunluğu hakkında teknik görüş hazırlanarak jüriye sunulacaktır. Bu bağlamda, jüri finalistlerin belirlenmesinde modelin VR uyumluluğu da değerlendirme kriterlerinden biri olarak dikkate alınacaktır.

Katılımcıların, projelerini oluştururken bu hususu göz önünde bulundurmaları ve modellerini, şartname ekinde sunulan “GençTasarım Yarışması Modelleme Rehberi” doğrultusunda, rehberde belirtilen teknik ölçütler ve dosya formatlarına uygun şekilde hazırlamaları beklenmektedir.

- Sunum Dosyası:

Yarı-finalist olarak belirlenen ekiplerin, projelerini jüriye sunum günü kullanmak üzere hazırlayacakları sunum dosyasını, ilan edilen takvimde belirtilen tarihe kadar yarışma düzenleme komitesine teslim etmeleri zorunludur.

Sunum dosyasında, birinci aşamada teslim edilen paftalarda yer alan içerikler dışında yeni herhangi bir görsel, metin veya teknik çizime yer verilmemesi gerekmektedir. Dosyanın yalnızca daha önce teslim edilmiş bilgilerin, sunum formatına uygun olarak yeniden düzenlenmiş bir sunumu olması beklenmektedir.

- Öğrenci Belgeleri:

İkinci aşamaya kalan 10 yarı-finalist ekipten öğrenci belgeleri istenecektir. Bu belgeler zamanında temin edilemediği takdirde, söz konusu ekip yerine yedek yarı- finalist listeden bir ekip ikinci aşamaya davet edilecektir.

7. Jüri Değerlendirmesi

Jüri değerlendirme, çok katmanlı bir yaklaşım çerçevesinde aşağıdaki ölçütlere dayalı olarak yapılacaktır:

- Halk katılımını teşvik eden yaratıcı çözüm önerileri geliştirme kapasitesi
- Sürdürülebilir, yenilikçi, nitelikli ve estetik açıdan güçlü kentsel mekânlar üretme yetkinliği
- Önerilerin uygulanabilirliği ve bağlamsal bütünlüğü
- İkinci aşamada, tasarımın verilen sanal gerçeklik (VR) ortamına uygun modelleme rehberi ile tutarlı biçimde modellenmiş olması

Değerlendirme yalnızca tasarımın mekânsal kalitesine değil, aynı zamanda sürdürülebilirlik ilkeleriyle bütünleşen, kamusal katılımı önceleyen ve dijital teknolojilerle uyumlu yaratıcı yaklaşımlara da odaklanan bütüncül bir perspektifle yürütülecektir.

8. Yarışma Takvimi

Yarışma İlanı	23 Temmuz Çarşamba
Mahalleli katılımıyla Tanışma- Talep Semineri (çevrimiçi)	20 Ağustos Çarşamba
Soru Sormak İçin Son Tarih	8 Ağustos Cuma
Yanıtların İlanı	20 Ağustos Çarşamba
Kayıt İçin Son Tarih	26 Eylül Cuma
1. Aşama Teslimi için Son Gün	13 Ekim Pazartesi
1.Aşama Jüri Değerlendirmesi	17-19 Ekim
1. Aşama Sonuçları İlanı	21 Ekim Salı
VR ekibi ile modelleme teknikleri üzerine atölye	24 Ekim Cuma
2. Aşama Teslimi için Son Gün	31 Ekim Cuma
2. Aşama Sunum Tarihi	1 Kasım Cumartesi
2. Aşama Sonuçlarının İlanı	3 Kasım Pazartesi
Modellerin VR ortamına hazırlanması	3 Kasım Ekim- 20 Kasım
Final Kolokiyumu	22 Kasım Cumartesi
Halk Oylaması	22 Kasım – 28 Kasım
Kazananın İlanı	29 Kasım Cumartesi

9. Yarışma Jürisi

Danışman Jüri Üyeleri

Bünyamin Çiftçi (Belediye Başkanı, Y. İnşaat Mühendisi)

İsmail Kandemir (Başkan Yardımcısı, Mimar)

Funda Tan Bayram (GTÜ, Dr. Öğr. Üyesi, Proje Yürütücüsü)

Özlem Tezcan (Çayırova Belediyesi Bilgi Evleri, Sosyolog, Proje Araştırmacısı)

Muhammet Güllüce (Çayırova Belediyesi İmar Müdürlüğü, Mimar, Proje Araştırmacısı)

Aslan Arslan (Çayırova Belediyesi, Fen işleri, Şehir Plancısı)

Emel Tezer Malkoç (Çayırova Belediyesi Park ve Bahçeler Müdürlüğü, Peyzaj Mimarı)

Merve Çaşkurlu, (Yeditepe Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı Dr. Öğr. Üyesi, Co-Lexer VR Temsilcisi)

Duygu Yarımbaş (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Araştırma Görevlisi, Co-Lexer VR Temsilcisi)

Jüri Üyeleri

Ali Dostoğlu, Dr., Mimar, Studio Per se

Kutlu Sevinç Kayıhan, Prof. Dr., Mimar, Gebze Teknik Üniversitesi

Melike Altınışık, Y. Mimar, MAA - Melike Altınışık Architects

Nurbin Paker, Prof. Dr., Mimar, İstanbul Teknik Üniversitesi
Tuğrul Yazar, Prof. Dr., Mimar, İstanbul Bilgi Üniversitesi

Yedek Jüri Üyesi

Elif Özer Yüksel, Dr. Öğr. Üyesi, Mimar/Peyzaj Mimarı, Gebze Teknik Üniversitesi

Raportörler

Esra Arslantürk, Araş. Gör., Gebze Teknik Üniversitesi (Proje Araştırmacısı)
Damla İnci, Araş. Gör., Gebze Teknik Üniversitesi (Proje Araştırmacısı)

Raportör Yardımcıları

Duygu Tan
Gökçen Olgun
Şeyma Baran
Taner Kanbur

10. Ödüller

Yarışmanın ikinci aşamasına geçecek 10 ekip arasından 3 eşdeğer ödül (90.000 TL), 3 adet mansiyon ödülü (30.000 TL) verilecektir. Ayrıca “jüri özel ödülleri için” 40.000 TL ayrılmıştır. Bu ödül, kalan 4 ekip içinden jüri tarafından uygun görülen sayıda ekibe uygun görülen oranlarda paylaşılabilir.

Eşdeğer Ödüller Toplamı: 90.000 TL * 3 adet = 270.000 TL

Mansiyon Ödülleri Toplamı: 30.000 TL * 3 adet = 90.000 TL

Jüri Özel Ödülleri Toplamı = 40.000 TL

11. İletişim, Başvuru ve Proje Teslim

İletişim ve Teslim adresi

Gebze Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

Eposta: yourban@gtu.edu.tr

Web: <https://www.gtu.edu.tr/kategori/6506/3/display.aspx>

Kayıt Formu: <https://forms.cloud.microsoft/r/L4hWT3wQQT>

Başvuru süreci ve yarışmaya dair tüm detaylar için resmî web sitemizden bilgi alabilirsiniz. Sorularınız için yourban@gtu.edu.tr adresinden bizimle iletişime geçebilirsiniz.

1. Aşama Dijital Teslim:

Kayıt formunu dolduran katılımcılar, dijital teslimlerini yourban@gtu.edu.tr adresine e-posta yoluyla gerçekleştirecektir. Teslim edilecek dosya, kayıt formunda belirtilen 5 haneli rumuz ile adlandırılmış tek bir .rar dosyası şeklinde olmalıdır (örnek: 12345.rar). Bu .rar dosyası içerisinde sunum paftaları (JPEG formatında) ve video dosyası (MP4 formatında) yer almalıdır.

Teslim edilen dosya ve içeriğinde katılımcının kimliğini ortaya koyacak herhangi bir bilgiye yer verilmemelidir. Tüm dosya adlarında yalnızca rumuz kullanılmalı, dosyalar aşağıdaki örnekteki gibi isimlendirilmelidir:

- 12345_pafta1.jpeg
- 12345_pafta2.jpeg
- 12345_video.mp4

Teslimler, son teslim tarihi saat 17.00'ye kadar yapılmalıdır. Bu saatten sonra gönderilen dosyalar değerlendirmeye alınmayacaktır.

2. Aşama Dijital Teslim:

İkinci aşamada teslim edilecek model ve sunum dosyaları, yalnızca rumuz ile isimlendirilmelidir. Teslim dosyaları aşağıdaki formatlarda olabilir:

- 12345.skp (SketchUP dosyası)
- 12345.pdf veya 12345.pptx (sunum dosyası)

Bunlara ek olarak, ekipte yer alan tüm katılımcılara ait güncel öğrenci belgeleri de .rar klasörü içerisine eklenmelidir.

Tüm belgeler, rumuz ve aşama numarası ile adlandırılmış tek bir .rar dosyası içerisinde toplanmalı ve yourban@gtu.edu.tr adresine e-posta yoluyla iletilmelidir (örnek: 12345_2.rar).

İkinci aşama sunumları açık kimlik ile yapılacağından, bu aşamada kimliğin gizlenmesine gerek bulunmamaktadır.

Dijital teslimler, son teslim tarihi saat 17.00'ye kadar tamamlanmış olmalıdır. Bu saatten sonra gönderilen teslimler değerlendirmeye alınmayacaktır.

12. Son Hükümler

- Yarışmaya katılan ekipler, şartnamede belirtilen tüm hususları kabul etmiş sayılır.
- Organizatör kurum (Gebze Teknik Üniversitesi ve Çayirova Belediyesi), yarışma sürecinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar.
- Yarışmaya katılan tüm projelerin telif hakkı eser sahiplerine ait olmakla birlikte, yarışmayı düzenleyen kurum, derece ve mansiyon kazanan projeleri sergileme, çoğaltma, yayınlama ve kamuoyuyla paylaşma hakkını süresiz olarak saklı tutar. Yarışmaya katılmak, bu şartların peşinen kabulü anlamına gelir. Projelerin uygulamaya alınması halinde, ilgili proje sahibi veya ekip ile ayrıca iletişime geçilecektir.
- Yarışma sonuçları resmî web sitesi ve sosyal medya hesapları aracılığıyla ilan edilecektir. Ödül ve mansiyon kazanan projelere yapılacak ödemeler, jüri tutanağının onaylanmasından sonra en geç 60 gün içinde ekip temsilcilerinin banka hesabına net olarak aktarılacaktır. Yasal kesintiler, ödeme tutarlarından düşülecektir.
- Gebze Teknik Üniversitesi ve Çayirova belediyesinin birlikte yürüttüğü EIT Community New European Bauhaus destekli Yourban projesi kapsamında Gebze Teknik Üniversitesi ve Çayirova Belediyesi ortaklığı ile düzenlenmektedir. Yarışma giderleri proje fonundan karşılanacaktır.