

Bursa'nın Fethi

VR HACKATHONU

"Tarihin Teknolojiyle Yeniden İnşası"

ÖDÜLLER

1. 200.000 ₺

2. 150.000 ₺

3. 100.000 ₺

 Son Başvuru **20 Mart 2026** Fiziksel Katılım: **10-12 Nisan 2026**

 **Görükle Gençlik Merkezi**

ARKA PLAN VE GEREKÇE

Osmanlı İmparatorluğu'nun ilk başkentlerinden biri olan Bursa, 700 yılı aşkın tarihiyle sadece taşınmaz kültür varlıklarına değil, derin bir medeniyet tasavvuruna ev sahipliği yapmaktadır. Ancak günümüz dünyasında, bu köklü mirası yalnızca fiziksel yapılarla korumak yeterli değildir; tarihin, dijital çağın imkanlarıyla yeniden yorumlanması ve deneyimlenebilir hale getirilmesi bir zorunluluktur.

Bursa Büyükşehir Belediyesi, "Tarihin Teknolojiyle Yeniden İnşası" vizyonu doğrultusunda, şehrin hafızasını sanal gerçeklik (VR) düzlemine taşımayı hedeflemektedir. 1326 yılındaki fetihten sonra Bursa, sadece bir garnizon şehri olmaktan çıkmış; hanları, hamamları, camileri ve mahalle kültürüyle bir imparatorluk başkentine dönüşmüştür.

Bu yarışmanın arka planındaki temel motivasyon, klasik tarih anlatımının ötesine geçmektir. Fetih sonrası Bursa'sında bir medeniyetin nasıl inşa edildiğini, ticaretin nasıl aktığını ve sosyal hayatın dokusunu, yeni nesil teknolojiler aracılığıyla simüle etmek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda proje; sadece teknik bir kodlama yarışması değil, aynı zamanda dijital bir kültür mirası envanteri oluşturma girişimidir. Üretilen içerikler, şehrin müzelerinde ve uluslararası tanıtım platformlarında "yaşayan tarih" olarak ziyaretçilere sunulacaktır.

1- Yarışmanın Amacı

Bursa Büyükşehir Belediyesi öncülüğünde düzenlenen "Bursa'nın Fethi VR Hackathonu" etkinliğinin temel amacı; Osmanlı İmparatorluğu'nun ilk başkentlerinden biri olan Bursa'nın, 1326 yılındaki fetihten sonra geçirdiği mekânsal ve toplumsal dönüşümü, günümüzün sanal gerçeklik teknolojileriyle yeniden inşa etmektir.

Bu kapsamda yarışmanın detaylı amaçları şunlardır:

Tarihi "Yaşayan" Bir Deneyime Dönüştürmek: Klasik tarih anlatıcılığının ötesine geçerek, Bursa'nın sadece siyasi bir merkez değil; hanları, hamamları, çarşıları ve mahalle kültürüyle yaşayan bir medeniyet beşiği olduğunu göstermek. Yarışmacılardan; fetih sonrası şehirleşme, mimari estetik ve sosyal hayatın (ticaret, zanaat, günlük yaşam) canlandırılmasına odaklanmaları beklenmektedir.

Dijital Kültür Mirası Envanteri Oluşturmak: Bursa'nın somut ve somut olmayan kültürel mirasını dijital ortama aktararak kalıcı hale getirmek. Yarışma çıktıları, belediyenin dijital arşivine dahil edilecek ve gelecek nesiller için teknolojik bir hafıza oluşturulacaktır.

Turizm ve Müzecilikte Yeni Bir Vizyon: Üretilen yüksek nitelikli VR projelerini, Bursa'daki müzelerde, dijital deneyim merkezlerinde ve uluslararası turizm fuarlarında birer tanıtım materyali olarak kullanmak. Bu sayede yerli ve yabancı turistlere, bugünün Bursa'sından 700 yıl öncesinin Payitaht Bursa'sına uzanan interaktif bir zaman yolculuğu sunulması hedeflenmektedir.

2- Yarışmanın Senaryosu ve Kurgu

Yarışmacılardan, geliştirecekleri VR projelerini rastgele bir sanal gezinti olarak değil, **belirli bir hikaye örgüsü ve kurgusal senaryo çerçevesinde** tasarımları beklenmektedir. Teknik yetkinlik kadar, oluşturulan senaryonun tarihsel atmosferi ne kadar güçlü yansıttığı da değerlendirme kapsamındadır. Projelerin temelini oluşturacak senaryo çerçevesi şöyledir:

Kurgu Beklentisi: Katılımcılar, 1326 sonrası Bursa'sını ele alırken sahneyi sadece mimari yapılarla doldurmamalıdır. Kullanıcıyı yönlendiren bir **hikaye akışı** tasarlanmalıdır.

◦ *Örnek Kurgu:* Kullanıcının şehre yeni gelen bir seyyah gözünden Hanlar Bölgesi'ndeki ticareti deneyimlemesi, bir ahinin dükkanına konuk olması veya külliyelerin inşa sürecine tanıklık etmesi gibi yaşayan senaryolar üretilmelidir.

Atmosfer ve Yaşam: Senaryo; dönemin kıyafetlerini giymiş karakterler (NPC), çevre sesleri (ezan, çekiç sesleri, pazar yeri uğultusu) ve dönemsel müziklerle desteklenerek, "yaşayan bir şehir" illüzyonu yaratmalıdır.

Zaman Kısıtı: Senaryolar, **1326 Fetih sonrası** dönemi kapsamalıdır.

3- Yarışmanın Türü ve Şekli

Yarışma Formatı

Bu etkinlik, ön elemeli ve fiziksel katılımlı bir **Sanal Gerçeklik Hackathonu** (Yazılım ve Tasarım Maratonu) olarak düzenlenmektedir.

Başvuru ve Ön Değerlendirme

- Yarışmaya son başvuru tarihi **20 Mart 2026**'dır.
- Başvurular tamamlandıktan sonra, **Ön Değerlendirme Jürisi** tarafından katılımcıların deneyimleri, ekip yetkinliği ve proje önerileri incelenecektir.
- Yapılan değerlendirme sonucunda teknik yeterlilik ve vizyon açısından en başarılı bulunan **15 ekip**, hackathonun fiziksel etabına katılmaya hak kazanacaktır.

Materyal Paylaşımı ve Ön Hazırlık

- Hackathona kabul edilen ekiplerin duyurulduğu **25 Mart 2026** tarihinde; Bursa Büyükşehir Belediyesi tarafından sağlanan tarihi simge yapıların 3 boyutlu modelleri (assetler), takım liderleri ile paylaşılacaktır.
- Yarışma süresinin verimli kullanılması adına; katılımcıların modelleri teslim aldıktan sonra hackathon gününe kadar **ön hazırlık yapmaları** (sahne tasarımı, temel oyun mekanikleri, senaryo akışı vb.) beklenmektedir ve serbesttir.

Etkinlik Süreci ve Mentorluk

- Yarışma, belirlenen tarihlerde **yüz yüze (fiziksel) katılım** ile gerçekleştirilecektir.
- Etkinlik süresince (10-12 Nisan), organizasyon alanında hazır bulunacak uzmanlar tarafından ekiplere; **Erken Osmanlı Tarihi** konusunda akademik danışmanlık ve **VR Geliştirme** (Unity/Unreal) konusunda teknik mentorluk hizmeti sağlanacaktır.

4- BAŞVURU ÖN DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Toplamda 15 ekibin davet edileceği bu hackathon için başvurular, **Ön Değerlendirme Jürisi** tarafından aşağıdaki 4 temel kriter üzerinden puanlanarak sıralanacaktır. Başvuru formunda bu yetkinlikleri kanıtlayan ek dokümanlar (portfolyo, web site linki, uygulama ekran görüntüleri vb.) talep edilecektir.

Teknik Yetkinlik ve Portfolyo (%50)

- Ekibin daha önce geliştirdiği oyun, simülasyon veya VR/AR projelerinin niteliği.
- Sanal gerçeklik projesi için kullanacağı oyun motoru veya yazılım konusundaki deneyimi,
- Referans olarak sunulan projelerin görsel ve mekanik kalitesi.

Proje Önerisi ve Kurgu (%30)

- Başvuru formunda sunulan proje fikrinin, yarışmanın senaryosu, kurgusu ve amacına olan uygunluğu,

- Kullanıcıyı yönlendiren hikaye akışının niteliği

Ekip Yapısı ve Dağılımı (%20)

- Ekibin disiplinlerarası yetkinliği
- Ekip üyelerinin deneyimlerinin projenin tamamlanması için yeterli olup olmadığı.

5- Yarışma Takvimi

Yarışma süreci; başvuru, ön değerlendirme, hazırlık ve final (hackathon) olmak üzere 4 ana aşamada gerçekleştirilecektir.

| | |
|--|-------------------------|
| Yarışma İlan Tarihi | 25 Şubat 2026 |
| Başvuruların Sona Ermesi | 20 Mart 2026 |
| Hackathon'a katılmaya kazanan 15 ekibin ilan edilmesi ve 3B model paylaşımı | 25 Mart 2026 |
| Ön Hazırlık Süreci (Ekiplerin paylaşılan modelleri incelemesi, senaryo kurgusunu oluşturması ve projelerine uzaktan başlaması) | 25 Mart – 10 Nisan 2026 |
| Hackathon Süreci | 10 – 12 Nisan 2026 |

Hackathon Süreci (10 – 12 Nisan 2026)

| | |
|--|--|
| Etkinlik Alanına Giriş, Kayıt ve Yerleşim | 10 Nisan Cuma 16:00 – 17:00 |
| Açılış Konuşması ve Bilgilendirme | 10 Nisan Cuma 17:00 – 18:00 |
| Hackathon Sürecinin Başlangıcı | 10 Nisan Cuma 18:00 |
| Teknik Mentorluk Seansları (VR Optimizasyonu ve Oyun Motoru Desteği) | 10 Nisan Cuma (18.00 – 22.00) 11 Nisan Cumartesi (10:00 – 18:00) 12 Nisan Pazar (10:00 – 14:00) |
| Erken Osmanlı Tarihçileri ile Mentorluk Seansları | 11 Nisan Cumartesi 10:00 – 18:00 |
| Kodlama Sürecinin Sonu | 12 Nisan Pazar 14:00 |
| Proje Teslimlerinin Yapılması | 12 Nisan Pazar 14:00 – 15:30 |
| Proje Sunumlarının Gerçekleştirilmesi | 12 Nisan Pazar 15:30 – 18:00 |
| Akşam Yemeği | 12 Nisan Pazar 18:00 – 19:00 |
| Sonuçların Açıklanması ve Ödül Töreni | 12 Nisan Pazar 19:00 – 19:30 |

6- Yarışmaya Katılım Koşulları

Bu yarışmaya ön elemeyi geçen 15 ekip katılabilir.

Yarışmaya başvuran tüm ekipler, aşağıdaki koşulları kabul etmiş sayılır:

Genel Katılım Şartları

- Yarışma; üniversite öğrencileri, bağımsız geliştiriciler, profesyonel yazılımcılar, 3D tasarımcılar ve konuyla ilgili tüm teknoloji meraklılarına açıktır.
- Katılımcıların başvuru tarihi itibarıyla **18 yaşından** büyük olmaları gerekmektedir.
- Yarışmaya Bursa Büyükşehir Belediyesi ve iştiraklerinde çalışan katılımcıların katılması yasaktır.
- Yarışmaya katılım **ücretsizdir**.
- Yarışma "fiziksel" olarak gerçekleşecektir. Ön elemeyi geçen ekiplerin, 10-12 Nisan 2026 tarihlerinde Bursa'daki yarışma alanında şahsen bulunmaları zorunludur.

Ekip Yapısı

- Yarışmaya **en az 2, en fazla 5 kişilik** takımlar halinde başvuru yapılabilir. Bireysel başvurular kabul edilmeyecektir.
- VR projelerinin doğası gereği, her ekipte **en az 1 Unity/Unreal Developer** ve **en az 1 3D Tasarımcı/Artist** bulunması önemle tavsiye edilir.
- Bir kişi yalnızca tek bir ekibin üyesi olabilir.

Başvuru ve Ön Eleme

- Başvurular, **25 Şubat 2026 - 20 Mart 2026** tarihleri arasında yarismalar.bursa.bel.tr adresi üzerinden online olarak yapılacaktır.
- Başvuru esnasında takım liderleri; başvuru formunu ve başvuru formu içerisinde sorulan ekibin yetkinliğini gösteren **portfolyolarının** (GitHub, ArtStation, Behance linkleri, önceki proje videoları veya pdf formatında portfolyo) bağlantı linklerini sisteme yüklemek zorundadır.
- Yapılacak ön değerlendirme sonucunda sadece **15 Ekip** hackathona davet edilecektir. Kabul edilen ekipler 25 Mart 2026 tarihinde ilan edilecektir.

Teknik Donanım ve Ekipman

- **Bilgisayar:** Organizasyon tarafından bilgisayar temini *yapılmayacaktır*. Ekipler, geliştirme yapacakları dizüstü veya masaüstü bilgisayarlarını (monitör dahil) kendileri getirmekle yükümlüdür.
- **VR Gözlük:** Projelerin test edilmesi ve sunulması için gerekli olan VR başlıkları (Oculus Quest 2/3) Bursa Büyükşehir Belediyesi tarafından tedarik edilecektir.

Not: Organizasyon sadece VR gözlük, çalışma masası, sandalye, elektrik altyapısı ve internet bağlantısı sağlayacaktır.

Yasal Sorumluluklar ve Asset Kullanımı:

- **Lisans Hakkı:** Yarışmacılar, projelerinin özgün olduğunu ve üçüncü kişilerin fikri haklarını ihlal etmediğini taahhüt eder.
- **Model Kullanımı:** Bursa Büyükşehir Belediyesi tarafından 25 Mart'ta paylaşılacak olan 3B modeller (tarihi yapılar), **sadece bu yarışma kapsamında** kullanılabilir. Bu modellerin kopyalanması, internette satılması veya yarışma dışı ticari projelerde kullanılması, **5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu** gereğince yasaktır ve suç teşkil eder.
- **KVKK:** Katılımcılar, etkinlik boyunca çekilecek fotoğraf ve videolarının tanıtım amaçlı kullanılmasına izin vermiş sayılır.

7- SUNULMASI GEREKEN BELGELER

Katılımcıların sunması gereken bilgi ve belgeler aşağıdaki gibidir:

Başvuru Aşamasında (25 Şubat - 20 Mart 2026)

Ekiplerin ön değerlendirmeye alınabilmesi için yarışmalar.bursa.bel.tr adresindeki başvuru formuna şu bilgileri doldurmaları zorunludur:

1. Başvuru Formu:

◦ Ekip adı, takım kaptanı ve ekip üyeleri, planladıkları projenin kısaca konusu/senaryosu bilgileri başvuru formu üzerinden doldurulmalıdır.

2. Portfolyo:

◦ Ekibin veya üyelerin daha önce geliştirdiği oyun/VR projelerine ait video linkleri (YouTube, Wetransfer vb.), GitHub/Behance/ArtStation profilleri veya pdf formatında portfolyo bağlantı linkleri sisteme girilmelidir.

Yarışma Alanına Girişte (10 Nisan 2026)

Hackathona kabul edilen 15 ekibin, etkinlik alanına giriş yaparken yanlarında bulundurması gereken belgeler:

- **Kimlik Kartları:** Tüm ekip üyelerinin T.C. Kimlik Kartı veya Pasaport asılları.
- **KVKK ve Katılım Sözleşmesi:** Kayıt masasında imzalatılacaktır.

Proje Teslim Aşamasında (12 Nisan 2026)

Yarışmanın sonunda jüri değerlendirmesi için teslim edilecek dijital materyaller:

1. Derlenmiş Uygulama (Build):

- Projenin çalışan son hali (.apk veya .exe).

8- Ödüller

Değerlendirme sonucunda ödüle layık görülen projelere önerilerine aşağıdaki miktarlarda ödül verilecektir.

Birincilik Ödülü: 200.000 TL

İkincilik Ödülü: 150.000 TL

Üçüncülük Ödülü: 100.000 TL

9- Değerlendirme Kriterleri

Projeler, 12 Nisan 2026'da yapılacak canlı sunumlar ve **birebir VR deneyimleri** (ekipten bir üyenin VR deneyimi) üzerinden değerlendirilecektir. Toplam 100 puan üzerinden yapılacak değerlendirmede kriterler ve ağırlıkları şöyledir:

Tarihsel Doğruluk ve Tutarlılık (30 Puan)

- **Anakronizm Kontrolü:** Projede kullanılan yapıların, kıyafetlerin ve objelerin seçilen tarihsel döneme uygunluğu. Farklı yüzyıllara ait yapıların aynı zaman diliminde gösterilmemesi.
- **Atmosfer:** Dönemin sosyal yaşantısının, çarşı kültürünün ve şehir dokusunun doğru yansıtılması.

- **Bilgi Aktarımı:** Senaryo içindeki tarihsel bilgilerin (seslendirme veya metin) doğruluğu ve kalitesi değerlendirilecektir. Yarışmacılardan beklenti, Bursa'nın başkent sürecini tamamen anlatmak yerine kısa hikayeler ile o dönemi deneyimletmesi üzerine kurulmalıdır.

Teknik Kalite ve Performans (25 Puan)

- **Optimizasyon (FPS):** Uygulamanın takılmadan, akıcı bir şekilde çalışması
- **Görsel Kalite:** Işıklandırma (Lighting), kaplama (Texture) kalitesi ve model detaylarının estetik düzeyi.
- **Bug/Hata Durumu:** Uygulamanın çökmeden stabil çalışması.

Kurgu, Senaryo ve Deneyim (25 Puan)

- **Hikaye Anlatımı:** Projenin sadece boş binaları göstermek yerine, kullanıcıyı içine çeken bir hikayesinin veya rehber anlatımının olması.
- **Etkileşim (Interaction):** Kullanıcının sanal dünyadaki nesnelere veya karakterlerle (NPC) etkileşime girebilmesi (Pasif izleyici yerine aktif katılımcı olması).
- **Oyunlaştırma:** Deneyimi zenginleştiren mini görevlerin veya hedeflerin varlığı.

Özgünlük ve Yaratıcılık (20 Puan)

- **Varlık Kullanımı:** Belediye tarafından verilen hazır modellere ek olarak, ekibin kendi yerleştirdiği modellerle sahneyi ne kadar zenginleştirdiği.
- **Ses Tasarımı:** Ortam sesleri (ambiyans), müzik ve ses efektlerinin atmosferi güçlendirme başarısı.
- **Yenilikçi Fikirler:** Standart gezi formatının dışında sunulan yaratıcı çözümler.

TEKNİK BONUS PUANI (+20 Puan)

Ekipler aşağıdaki teslim yöntemlerinden birini seçmeleri gerekmektedir.

- Projenin .apk formatında teslim etmesi (+20 Puan)
- Projenin .exe formatında teslim edilmesi (+10 Puan)
- Projenin oyun motoru veya diğer harici uygulamalar üzerinden teslim edilmesi (Ek puan yok)

10- Yarışmacılara Sağlanacak Dokümanlar

Bursa Büyükşehir Belediyesi, katılımcıların hackathon temasını en yüksek görsel kalitede işleyebilmeleri amacıyla, kendi envanterinde bulunan dijital verileri yarışmacıların kullanımına sunacaktır.

Sağlanacak Modellerin Kapsamı

Yarışmaya kabul edilen ekiplere; Bursa'nın simge yapılarına (Ulu Cami, Hanlar Bölgesi, Yeşil Külliyesi vb.) ait **79 adet Mesh Model (3D Model)** ve **2 adet yüksek kaliteli Nokta Bulutu (Point Cloud)** verisi sağlanacaktır. Mesh model ve nokta bulutu yapıların listesi aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

| Mesh Modeller | | | |
|------------------|------------------------|----------------------------|---------------------------------|
| 1. Murat Camii | Geyve Han | Mahkeme Hamamı | Tuz Han |
| 1. Murat İmaretı | Gökdere Medresesi | Molla Fenari Cami Ve Türbe | Ulucami |
| 1. Murat Türbesi | Gülruh Hatun Türbesi | Muradiye Camii | Uluumay Halk Kıyafetleri Müzesi |
| 2. Murat Türbesi | Gülşah Hatun Türbesi | Muradiye İmaretı | ÜÇ KUZULAR CAMİ Ve TÜRBE |
| Apolyonthan | Hamzabey Cami ve Türbe | Muradiye Medresesi | Üftade Camii |

| | | | |
|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------|--|
| Bakırcılar Çarşısı | Haraççioğlu | Mükreme Hatun V | Üftade Hz Türbesi |
| Balibey | Hüma Hatun Türbesi | Nashur Paşa Hamamı | Yeni Kaplıca |
| Bedesten | Hüsnü Züher Evi | Okçu Baba Türbesi | Yeşil Cami |
| Cem Sultan Türbesi | Hüsnügüzel Hamamı | Orhan Gazi Türbesi | Yeşil Turbe |
| Çarşılar | İpekhan | Osman Gazi Türbesi | Yeşil Hamamı |
| Demirtaş Hamamı | Irgandı Köprüsü | Osmanlı Evi Müzesi | Yeşil İmareti |
| Ebe Hatun | İsmail Hakkı Bursevi ve Cami | Pirinç Han | Yeşil Medresesi (Türk İslam Eserleri Müze) |
| Emir Sultan Cami Ve Türbesi | Kapalı Çarşı | Saraylılar Türbesi | Yıldırım Camii |
| Emir Sultan Hamamı | Kapan Han | Somuncu Baba | Yıldırım Hamam |
| Emirhan | Kara Mustafa Hamamı | Şehzade Ahmet Türbesi | Yıldırım Medrese |
| Eski Kaplıca | Karabaş'ı Veli Kültür Merkezi | Şehzade Mahmut Türbesi | Yıldırım Türbe |
| Eskişehir-Hanı | Keçeli Hamamı | Şehzade Mustafa Türbesi | Yıldırım Darüşşafası |
| Fidan Han | Kozahan | Şirin Hatun Türbesi | Yoğurthan |
| Galle Han | Kubbeli Han | Tezveren Türbesi | Yorgancılar + Gelincik |
| Gazi Orhan Cami | Kütahya Han | Tophane Surları | |

Nokta Bulutu

| | | | |
|----------|-----------------|--|--|
| Ulu Cami | Gazi Orhan Cami | | |
|----------|-----------------|--|--|

Teslim Tarihi

Söz konusu modeller, ön elemeyi geçen 15 ekibin takım liderlerine **25 Mart 2026** tarihinde dijital indirme bağlantısı yoluyla iletilecektir.

Kullanım Şartı ve Tarihsel Restorasyon

Yarışmacılara teslim edilecek olan modeller, yapıların **günümüzdeki mevcut durumlarını** yansıtmaktadır. Yarışmanın amacı Osmanlı Dönemi Bursa'sını canlandırmak olduğu için;

- Katılımcıların bu modelleri "olduğu gibi" kullanmaları **beklenmemektedir**.
- Ekiplerin; **literatür taraması ve tarihsel araştırma yaparak**, yapıların o dönemdeki orijinal hallerini (minare sayıları, çevre düzeni, malzeme dokusu vb.) tespit etmeleri gerekmektedir.
- Yarışmacıdan beklenen teknik başarı; günümüz formundaki bu modelleri referans alarak, sanal gerçeklik ortamında yapıyı **tarihsel aslına uygun şekilde dijital olarak restore etmesidir**.

11- Başvuru

Yarışma başvuruları <https://yarismalar.bursa.bel.tr/> üzerinden 20 Mart 2026 23:59'a kadar yapılmalıdır.

12- Diğer Hükümler

- Yarışma sonucunda teslim edilen ve ödül alan ya da alamayan tüm projelerin kullanım, sergileme, çoğaltma ve arşivleme hakları süresiz ve bedelsiz olarak Bursa Büyükşehir Belediyesi'ne aittir.
- Bursa Büyükşehir Belediyesi, teslim edilen projeleri bünyesindeki müzelerde, dijital deneyim merkezlerinde, ulusal ve uluslararası turizm fuarlarında ve sempozyumlarda tanıtım materyali olarak kullanma hakkına sahiptir.

- Katılımcılar, geliştirdikleri projelerin, yazılan kodların, senaryo metinlerinin ve oyun mekaniklerinin tamamen özgün olduğunu, üçüncü kişilerin fikri mülkiyet haklarını ihlal etmediğini kabul ve taahhüt eder.
- Proje içerisinde kullanılan müzik, ses efekti, dublaj kayıtları, görsel dokular (texture), fontlar ve belediye tarafından sağlananlar haricindeki 3D modellerin lisanslı (Royalty Free / Creative Commons) olması veya kullanım haklarının katılımcı tarafından satın alınmış olması zorunludur.
- Projede kullanılan herhangi bir materyalin telif haklarını ihlal etmesi durumunda doğacak tüm hukuki, cezai ve mali sorumluluk münhasıran katılımcıya aittir.
- Bursa Büyükşehir Belediyesi, telif hakkı ihlallerinden dolayı üçüncü şahıslar tarafından açılacak davalarda taraf değildir ve sorumlu tutulamaz.
- Katılımcılar, etkinlik süresince (10-12 Nisan 2026) organizasyon komitesi tarafından çekilecek fotoğraf, video ve ses kayıtlarının Bursa Büyükşehir Belediyesi'nin tanıtım faaliyetlerinde kullanılmasına 6698 sayılı KVKK kapsamında izin vermiş sayılırlar.
- Bursa Büyükşehir Belediyesi, mücbir sebeplerin oluşması veya organizasyonel gereklilikler halinde yarışma takviminde, ödül miktarlarında veya şartname maddelerinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar ve bu değişiklikler www.yarismalar.bursa.bel.tr sitesinden duyurulur.
- Katılımcıların ulaşım ve yemek (sabah, öğle, akşam ve gece) ihtiyaçları yarışma tarafından karşılanacaktır.

13- Yarışma Sekreteryası ve İletişim

| |
|---|
| <p>Bursa Büyükşehir Belediyesi Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığı Zafer Mah. Ankara Yolu Cad. No:1, C Blok, Kat: 5 Osmangazi / BURSA</p> |
| <p>Web sitesi: https://yarismalar.bursa.bel.tr/</p> <p>E-posta: akillisehir@bursa.bel.tr</p> |