

I. ULUSAL CREAVİT ÖĞRENCİ TASARIM YARIŞMASI: CREAVİT İLE TROYA DESTANI YENİDEN YAZILIYOR

Yarışmanın Konusu ve Amacı

İnsanlık tarihinin sanatsal ve felsefi köşe taşları, binlerce yıl önce Anadolu topraklarında, İzmirli ozan Homeros'un kelimeleriyle örüldü. Homeros'un kaleme aldığı İlyada ve Odysseia destanları, sadece geçmişin birer kaydı değil; Batı edebiyatının, tiyatrosunun ve görsel sanatlarının kurucu harcı, dünyanın en ilham verici anlatılarıdır. Bu destanların kalbi ise, bugün Çanakkale sınırları içinde yükselen, rüzgarların sarmaladığı o kadim ve görkemli kentte, Troya'da atar.

Anadolu topraklarından filizlenen bu hikaye, yüzyıllar boyunca sınırları aşarak tüm insanlığın kolektif hafızasına ve yaratıcı disiplinlere yön verdi. Dönüp baktığımızda Troya mirası, Wolfgang Petersen'in epik şaheseri Troy filminden, Christopher Nolan'ın uyarlamakta olduğu Odysseia vizyonuna kadar sinema perdesini anıtsal hikayelerle doldurdu. Senfonik bestelerden modern operalara kadar ritim bulurken; aşılması imkansız duvarları yıkan dehasıyla dijital dünyayı şekillendiren "bilgisayar virüslerine" (Trojan) adını vererek çağlar ötesi bir metafora dönüştü.

Bu devasa kültürel akışın temelinde ise sadece bir savaş değil; insan ruhunun onur, sadakat, cesaret ve sarsılmaz aidiyetlerle sınılandığı trajik bir varoluş hikayesi yatar. Kentini ve sevdiklerini korumak için bile bile ölüme yürüyen Hektor'un vakur karakteri; Troya surlarının en zor gününde doğudan gelerek Akhilleus'un karşısına dikilen, kendi kaderini kendi çizen Amazon Kraliçesi Penthesilea'nın ödünsüz cesareti; yıkılan bir kentin küllerinden çıkıp sırtında babasıyla yeni bir medeniyet kurmak üzere yola koyulan Aeneas'ın onurlu vatan arayışı ve en kişisel sığınağına, yani evine dönmek için on yıl boyunca dalgalarla boğuşan Odysseus'un o fırtınalı Nostos yolculuğu bu topraklarda harmanlandı. İşte tüm bu mitsel hafıza, insanoğlunun binlerce yıldır var olma, kök salma, direnme ve özüne dönme arayışının evrensel sembolleridir.

Bu yarışmanın temel amacı; üniversitelerde lisans düzeyinde eğitim gören genç yeteneklere cesur, yenilikçi bir bakış açısı kazandırmak ve onları ürün tasarım dünyasında alışılmış kalıpların dışına çıkmaya teşvik etmektir. Yarışma, katılımcıların sadece birer lavabo tasarımı değil, köklerini hissettiren ve anlam derinliği taşıyan bütünsel yapıtlar üretmesini hedefler.

Creavit, bu yarışma ile genç tasarımcıları formun, fonksiyonun ve seramik mühendisliğinin sınırlarını zorlayarak banyo tasarımına ezber bozan yönelimler kazandıracak özgün çalışmalar ortaya koymaya, yani yaratıcı bir yaklaşım geliştirmeye davet eder. Yarışma,

katılımcıların binlerce yıllık edebi, mitsel ve tarihsel mirasın evrensel kodlarını lavabo tasarımının odağına alıp yeniden yorumlayarak kültürel bir tasarım dili inşa etmelerini, böylece Homeros ve Troya'dan ilham almalarını amaçlar. Bu doğrultuda genç yetenekler, Anadolu'nun kolektif hafızasını, coğrafi zenginliğini ve üzerinde yürüdüğü kadim toprakların ruhunu modern yaşam alanlarına taşıyarak geçmişle gelecek arasında köprü olan estetik objeler tasarlayacak ve yaşadığı topraklarla kopmaz bir bağ kuracaktır.

Temel vizyonumuz; gençlerin kalıpları ve sınırları yıkan özgür düşünce yapısıyla, endüstriyel vitrifiye seramik dünyasına destansı, dinamik ve sarsıcı bir vizyon aşlamaktır. Yarışma aracılığıyla, genç tasarımcıların geleceğin yaşam trendlerini yönlendirecek yaratım becerilerini geliştirirken, onları küresel tasarım podyumunda ses getirecek cesur fikirlerle buluşturmak amaçlanmıştır.

1. Yarışma Kategorisi ve Yarışmanın Önemi

Bugüne kadar küresel tasarım dünyasında sinemadan müziğe, yazılımdan mimariye kadar her alanı besleyen Troya mirası, vitrifiye seramik sektöründe hiç bu kadar derinlikli ve cesur bir şekilde ele alınmadı. Creavit, endüstriyel seramik mühendisliğindeki gücü ve yenilikçi vizyonu ile büyük bir cesaret göstererek bir ilke imza atıyor: Troya'dan ilhamla vitrifiyeyi ve banyo kültürünü yeniden tasarlıyor!

Yarışmada lavabo tasarımı beklenmektedir. Yapılacak tasarımların yegâne odak noktası, sınırları zorlayan özgün seramik vitrifiye tasarımlarıdır. Katılımcılar, suyun akışına yön verecek ve Troya mirasını modern banyo kültürüne taşıyacak vizyoner form yaklaşımları geliştirmekle yükümlüdür.

Creavit, gençlerin kalıpları yıkan dinamizmi ve inovasyon gücüyle, binlerce yıllık bu Anadolu destanını ve mirasını modern yaşam alanlarında yeniden canlandırmayı amaçlıyor. Şimdi, bu topraklardan doğan hikayeyi, kendi çizgilerinizle dünyaya anlatma sırası sizde. Çünkü "Her Yol Troya'dan Başlar!"

2. Vitrifiye Hakkında Bilgi

Vitrifiye; kil, kaolin, kuvars ve feldspat gibi doğal hammaddelerden üretilen, yüksek sıcaklıkta pişirilerek düşük su emme oranına sahip seramik sağlık gereçleri grubunu ifade eder. Lavabo, klozet, bide ve pisuvar bu grupta yer alan temel ürünlerdir.

Üretim sürecinde belirli oranlarda hazırlanan seramik çamuru şekillendirilir ve kurutulur. Kurutma işleminin ardından ürün, doğal hammaddelerden hazırlanan sır ile kaplanır ve yaklaşık 1.200-1.250°C sıcaklıkta pişirilir. Pişirim sırasında sır, seramik gövdeyle

bütünleşerek camı, pürüzsüz ve gözeneksiz bir yüzey oluşturur.

Vitrifiye, seramik gövde ve sır tabakasından oluşan iki yapılı (çift bünyeli) bir malzemedir. Pişirim sırasında seramik gövde ile sır tabakası farklı çekme (küçülme) davranışları gösterebilir. Bu nedenle malzemenin üretim sürecindeki fiziksel davranışı, vitrifiye tasarımında dikkate alınması gereken temel unsurlardan biridir.

Yüksek sıcaklıkta gerçekleşen sinterleşme süreci sayesinde vitrifiye; düşük su emme oranına, yüksek mekanik dayanıma ve uzun ömürlü bir yapıya ulaşır. Sırlı yüzeyi ise hijyen, kolay temizlenebilirlik ve kimyasal maddelere karşı direnç gibi önemli kullanım avantajları sağlar. Bu teknik özellikler, vitrifiyeyi banyo ve diğer ıslak hacimlerde yaygın olarak tercih edilen seramik malzemelerden biri hâline getirir.

Vitrifiye üretimi; tasarım, modelleme, çamur ve sır hazırlama, şekillendirme, kurutma, sırlama, pişirim ve kalite kontrol aşamalarından oluşan bütüncül bir üretim sürecidir. Sürecin her aşaması; ürünün yüzey kalitesini, boyutsal doğruluğunu, dayanımını ve kullanım performansını doğrudan etkiler.

Tasarım Sürecine Başlarken

Bu bölümde yer alan bilgiler, vitrifiye malzemesinin temel özellikleri ve üretim süreci hakkında genel bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır. Malzemeye ilişkin temel bilgi sahibi olmak, tasarım sürecinde geliştirilecek fikirlerin teknik altyapısını anlamaya ve tasarım kararlarını daha bilinçli bir şekilde değerlendirmeye katkı sağlayacaktır.

Creavit'i Yakından Tanıyın

Creavit'in üretim teknolojileri, ürün koleksiyonları ve tasarım yaklaşımı hakkında daha fazla bilgi edinmek için kurumsal web sitesini inceleyebilirsiniz. Üretim süreçlerini ve farklı ürün tiplerini yakından tanımak, tasarım süreciniz boyunca faydalanabileceğiniz önemli bir kaynak olacaktır. Detaylı bilgi için: www.creavit.com

3. Katılım Koşulları

- 3.1. Yarışma, seçici kurul üyelerinin ve organizasyon komitesinin 3. dereceye kadar kan ve sıhrî(eşinin akrabaları) yakınları dışındaki lisans düzeyinde öğrencilerin katılımına açıktır.
- 3.2. Yarışmaya yurtiçinde ve yurtdışında; Mimarlık, Mimarlık ve Mühendislik, Güzel Sanatlar ile Sanat ve Tasarım fakültelerine bağlı mimarlık, iç mimarlık, endüstriyel tasarım ve seramik bölümlerinde eğitim gören lisans seviyesi öğrencisi olan Türkiye Cumhuriyeti (TC) ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti (KKTC) vatandaşları başvurabilir.

- 3.3. Mimarlık, Mimarlık ve Mühendislik, Güzel Sanatlar ile Sanat ve Tasarım fakültelerine bağlı mimarlık, iç mimarlık, endüstriyel tasarım ve seramik bölümü lisans öğrencileri tek başlarına veya ekip oluşturarak yarışmaya katılabilirler. Ekip halinde katılma durumunda bir ekip en fazla 4 kişiden oluşmalı ve bir ekip temsilcisi belirlenmelidir. Yarışmaya katılacak ekiplerin yukarıdaki sayılan bölümleri kapsayacak şekilde multidisipliner biçimde kurulması tavsiye edilir.
- 3.4. Eğitim hayatı aktif olarak devam edenlerin yanı sıra başvuru tarihi itibarıyla 30 yaşını aşmamış, yükseköğretim kurumuyla ilişkisi devam eden ve bunu güncel öğrenci belgesiyle belgeleyebilen kişiler de yarışmaya katılabilir.
- 3.5. Her katılımcı veya ekip en fazla 3 proje ile yarışmaya başvurabilir.
- 3.6. Yarışma sürecinin adaletli yürümesi ve değerlendirme sisteminin tarafsızlığını korumak amacıyla, sunulacak proje paftalarının, çizimlerin veya dijital dosyaların herhangi bir yerinde katılımcıların veya proje grubunun ismi, okulları, kimlik bilgisi-ibaresi, kimlik bilgilerine yönlendiren kare kod, katılımcının resmi ve iletişim bilgilerinin yer alması durumunda proje değerlendirmeye alınmayacaktır.
- 3.7. Katılımcılar, sisteme yükleyecekleri tüm lavabo tasarım konseptlerinin tamamen kendilerine ait, özgün, daha önce hiçbir dijital ya da basılı mecralarda yayınlanmamış, endüstriyel ya da tekil olarak üretilmemiş olması, ticari bir nesneye dönüşmemiş ve aynı ya da benzer bir tasarımla başka bir yarışmada ödül almamış olduğunu bireysel olarak taahhüt ederler. Aksi bir durumun tespiti halinde, başvurusu yapılan tasarım yarışmadan diskalifiye edilir, ödül kazanılması durumunda Creavit tarafından geri alınır. Ayrıca, başvuru yapılan tasarımın özgün bir çalışma olmaması ya da bu yönde bir iddianın olması (üçüncü kişilerin tasarım üzerinde hak iddia etmesi) vb. durumlarda doğabilecek tüm yasal sorumluluklar yarışmacıya aittir.
- 3.8. Madde 3.6 ve Madde 3.7’de yazılı kuralları ihlal ettiği düşünülen tasarımlara olan itirazların yarışmanın sonuçlanmasının ardından en geç 30 iş günü içinde yapılması gerekmektedir. İtiraz süresini aşan başvurular değerlendirmeye alınmayacaktır.
- 3.9. Yarışmacıların yaratım süreçlerini, ilham kaynaklarını ve mitsel referanslarını proje raporlarında açıkça belirtmeleri, jürinin tasarımı felsefi boyutuyla da sağlıklı değerlendirilmesi açısından büyük önem taşımaktadır.
- 3.10. Yarışmacılar, tasarım sürecinde yapay zeka araçlarından yararlanabilirler. Yapay zeka araçlarının kullanılması halinde, proje raporundan ayrı olarak bir yapay zeka raporu hazırlanmalıdır. Bu raporda kullanılan araç(lar), yapay zekaya yazılan ilk prompt, yapay zekanın tasarım sürecindeki rolü, hangi aşamalarda ve ne ölçüde kullanıldığı ile tasarıma sağladığı katkı açık ve anlaşılır şekilde aşama aşama açıklanmalıdır. Proje paftalarında yapay zeka araçları kullanıldıysa üretilen ilk eskizlere de yer verilmelidir.
- 3.11. Jüri, sunulan açıklamaları değerlendirerek gerekli görmesi halinde yarışmacıdan ek bilgi ve belge talep edebilir. Talep edilen açıklama veya belgelerin

süresi içinde sunulmaması ya da gerçeğe aykırı beyanda bulunulduğunun tespit edilmesi halinde proje değerlendirme dışı bırakılabilir.

4. Teknik Şartlar, Teslim Formatı ve Şekli

Yarışma başvuruları yalnızca www.creavit.com.tr/tasarimyarismasi/ web sitesi aracılığıyla, “Başvuru Modülü” üzerinden gerçekleştirilir. Her yeni başvuruda adaylara sistem tarafından otomatik bir başvuru numarası tanımlanır. Bu başvuru numarası paftalarda rumuz olarak da kullanılacaktır. Adaylar, yarışma son başvuru tarihine kadar başvuru numaralarıyla sisteme giriş yaparak başvurularında güncellemeler yapabilirler. Bu nedenle; başvuru numaralarının kaydedilmesi önem arz etmektedir.

Yarışma şartnamesi, Katılımcı Taahhütnamesi ve KVKK Kanunu ile ilgili Aydınlatma ve Bilgilendirme Formu www.creavit.com.tr/tasarimyarismasi/ web sitesinden temin edilecektir.

5. Başvuru Belgeleri

Aşağıda belirtilen belgeler <https://www.creavit.com.tr/tasarimyarismasi/> adresinde yer alan başvuru alanından, belirtilen dosya biçimlerine uygun olarak eksiksiz yüklenmelidir.

5.1. Yarışmacı Bilgileri

- Kimlik belgesi
- İmzalı Şartname, (Her sayfası başvuru sahibi tarafından; ekip katılımlarında tüm katılımcılar tarafından imzalanarak yüklenecektir)
- Gizlilik politikası, Açık Rıza Metni, KVKK, Veri İhlali Bildirimi, Telif Hakları Bildirimi, Şikayet ve iletişim Kanalları Hakkında Bilgilendirme ve Taahhüt metni (Tümü tek metin olarak hazırlanmış bu belgenin her sayfası başvuru sahibi tarafından; ekip katılımlarında tüm katılımcılar tarafından imzalanarak yüklenecektir)
- Öğrenci belgesi (Öğrenci belgesi başvuru tarihi itibarıyla geçerli olmalıdır. Öğrenci kimlik kartları öğrenci belgesi yerine geçmez),
- Katılımcılar isimlerini ve iletişim bilgilerini başvuru paneli üzerindeki yönergeleri takip ederek yüklenmelidir.

5.2. Proje Dosyası ve Sunum Standartları

Projenin jüri tarafından değerlendirilebilmesi için aşağıdaki teknik detaylar şarttır:

- **Proje Raporu**

Proje raporunun sisteme yüklenmesi zorunludur. En az 150, en fazla 1.000 kelimeden

oluşan ve projeyi yazılı olarak anlatan, tasarımın amacını, öngörülen malzemeleri, üretim tekniğini, çözdüğü problemi, getirdiği yeniliği vb. detaylı açıklayan bilgiler içermelidir. A4 boyutunda PDF formatında hazırlanarak sisteme yüklenmelidir.

- **Yapay Zeka Raporu**

Yapay zeka raporunun sisteme yüklenmesi zorunludur. En az 150, en fazla 1.000 kelimeden oluşan raporda kullanılan araç(lar), yapay zekaya yazılan ilk prompt, yapay zekanın tasarım sürecindeki rolü, hangi aşamalarda ve ne ölçüde kullanıldığı ile tasarıma sağladığı katkı açık ve anlaşılır şekilde aşama aşama açıklanmalıdır.

- **Proje Paftaları**

Her bir başvuru için en fazla 3 adet dikey A2 boyutunda paftanın (JPG, JPEG, PNG formatında, en az 200 DPI çözünürlükte) sisteme yüklenmesi beklenmektedir. Yarışma başvuru sisteminden alınan “başvuru numarasının” tüm paftaların sağ üst köşesinde yer alması gerekmektedir ve sadece sistem tarafından oluşturulan başvuru numarası kullanılmalıdır. Bu nedenle; başvuru numaralarının kaydedilmesi önem arz etmektedir.

Pafta üzerinde kısa açıklayıcı metine yer verilebilir ancak tasarımınıza ilişkin açıklamanızı üst maddede belirtilen Proje Raporu maddesinde açıklanan şekilde hazırlayarak sisteme yüklemeniz zorunludur.

Paftalarda lavabo tasarımına ait varsa eskiz, eğer yapay zeka araçları kullanıldıysa üretilen ilk eskizler, 3D görselleştirme, 1/5 oranında ölçekli teknik çizimlerin (plan, kesit, görünüş, perspektif) olması beklenmektedir. Çizimlerin altına ne olduğu ve ölçeği yazılmalıdır (Örn. kesit, görünüş).

Yapılan tasarımların daha anlaşılır ve ifadeli olması için istenirse bir mekana yerleştirilebilir ve Creavit’e ait armatür ailesi ile eşleştirilebilir. Creavit armatür ailesi ile ilgili bilgiler www.creavitbox.com adresinden ediniilebilir. Jüri puanı mekan tasarımına değil, ürün tasarımına verecektir.

Proje üzerinde veya tasarım görselinde katılımcının veya proje grubunun ismi, okulları, kimlik bilgisi-ibaresi, kare kod, katılımcıların resmi ve iletişim bilgilerinin yer alması kabul edilmeyecek ve böyle bir durumda proje değerlendirme dışı tutulacaktır.

Kriterlere uymayan paftalar değerlendirmeye alınmayacaktır.

- **Video**

İstenirse tasarımı anlatan maks. 30 saniyelik video mp4 formatında başvuru alanındaki alana yüklenebilir. Zorunlu değildir.

6. Yarışma Jürisi

Soyadına göre alfabetik olarak sıralanmıştır

- Ece Ceylan Baba, Yeditepe Üniversitesi Rektör Yardımcı ve Mimarlık fakültesi Dekanı
- Caner Bilgin, Yüksek Mimar | Bilgin Architects
- Gülşah Elikbank, Uluslararası Mitoloji Film Festivali Direktörü - Yazar
- Rıdvan Gölcük, Eski Troya Müzesi Müdürü - Günümüz Yaşar Müzesi Müdürü
- Ertuğrul Güngör, Sanatçı
- Gülay Gamze Güven, Endüstriyel Tasarımcı | Tasarım Üssü
- Şule Koç, Endüstriyel Tasarımcı | Şule Koç Design
- Atilla Kuzu, İç Mimar | Zoom/TPU
- Sezin Tanrıöver, Bahçeşehir Üni. İç Mimarlık Bölüm Başkanı

Yarışma Onursal Başkanı

- Mithat Çanakcı, Kurucu - Onursal Başkan
- Mehmet Çanakcı, Kurucu - Onursal Başkan

Yarışma Düzenleme Kurulu

- İzzet Çolpan, Sanatsal Tasarım Yöneticisi
- Reyhan Yıldırım Badurluoğlu, Sanatçı - Endüstriyel Tasarım Uzmanı
- Neslişah Öztürk, İç Mimar - Mimar ve Tasarımcı İlişkileri Uzmanı

7. Yarışma Takvimi

- Yarışmanın İlanı: 24 Ağustos 2026
- Son Başvuru Tarihi: 4 Aralık 2026
- Jüri Toplantısı: 14 Aralık 2026 haftası
- Kazananın Açıklanması: 25 Aralık 2026
- Ödül Töreni ve Sergi: Ocak 2027

8. Değerlendirme Kriterleri

Jüri, tasarımları aşağıdaki ağırlıklarla değerlendirecektir:

- Yaratıcılık ve Özgünlük: %40
- Teknik Uygulanabilirlik: %20
- Konsept ve Tema Uygunluğu: %20
- Sunum Kalitesi: %20

Jürinin, yarışmaya sunulan projeleri yeterli nitelikte bulmaması halinde bir veya birden fazla ödülü vermeme, ödülleri paylaşırma veya uygun gördüğü takdirde eşdeğer ödül verilmesine karar verme hakkını saklı tutar.

9. Ödüller

- 1. Ödül: 100.000 TL
- 2. Ödül: 75.000 TL
- 3. Ödül: 50.000 TL
- 3 Adet Creavit Özel Ödülü (20.000 TL x 3)

Öneri: ilk 3 dereceye giren tasarımcıların tümü Gökçebey, Zonguldak'ta bulunan Creavit'in fabrikasında aynı tarih aralığında birlikte ağırlanacaktır. Gidiş-dönüş ulaşım ve 2 gecelik konaklama marafları Creavit'e ait olacaktır.

10. Başvuru Koşulları

Yarışma başvuruları 24 Ağustos - 4 Aralık 2026 tarihleri arasında yapılabilmektedir. Yarışmacılar tasarımlarını ve tüm belgelerini en geç 4 Aralık 2026 Cuma günü saat: 23:59'a kadar göndermek zorundadır. Gönderim tarih ve saatinin 4 Aralık 2026 Cuma günü saat 23:59'u aşmayacak şekilde programlanması yarışmacının sorumluluğundadır. Sistem yoğunluğundan kaynaklı olan aksaklıklar ile birlikte gönderide oluşan çeşitli problemler nedeniyle tasarımlara ait evrakların sisteme kaydedilememesi/ulaşmaması ya da gecikmesinden yarışma organizasyonu sorumlu değildir ve başvuru sahibi bunda hak iddia edemez.

11. Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları, Kullanım ve Devir Koşulları

- 11.1. Yarışmaya katılan tüm projelerin fikri ve sınai mülkiyet hakları proje müellifi tasarımcılara aittir. Tasarımcıya ödül olarak ödenen miktar, bu hakların idareye devri anlamını taşımaz.
- 11.2. 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu kapsamında yarışma projelerini teslim etmeden önce tasarım tescili başvurusunda bulunmak katılımcıların sorumluluğundadır. Üçüncü kişilerin bu kapsamdaki her türlü talep ve yasal girişiminden doğan sorumluluk münhasıran katılımcıya ait olup, Creavit'in ve yarışmayı düzenleyenlerin herhangi bir sorumluluğu/yükümlülüğü bulunmamaktadır.
- 11.3. Fikri ve sınai mülkiyet haklarını ihlal eden tasarımlar diskalifiye edilir; ihlalin yarışma sonuçlandıktan sonra tespit edilmesi hâlinde dahi ödül geri alınır.
- 11.4. Creavit, yarışmaya katılan tasarımların fikri haklarını ve tasarımlarını devralıp almamakta serbest olup, bu tasarımlar üzerinde öncelikli satın alma hakkına sahiptir. Creavit'in devralmaması hâlinde katılımcının tasarım bedeli, çalışma bedeli, masraf, tazminat vb. herhangi bir talep hakkı bulunmamaktadır.
- 11.5. Creavit'in tasarımı devralmaya karar vermesi halinde, katılımcı tarafından yapılmış tasarım tescil başvurusu veya tescil, devralma sözleşmesi kapsamında Creavit'e devredilir.
- 11.6. Creavit'in tasarımları satın alma kararı alması halinde taraflar arasında ayrıca bir devir ve lisans sözleşmesi imzalanır. Bu sözleşmede satın alma bedeli, hak devrinin kapsamı, üretim koşulları ve tasarım tesciline ilişkin hak ve yükümlülükler düzenlenir. Yapılacak sözleşme ile Creavit'in satın alacağı tasarımın bedelinin üst sınırı yarışmada dağıtılan toplam ödül miktarını geçmeyeceği katılımcı tarafından kabul edilmiş olur.
- 11.7. Katılımcılar; ödül tutarı hesaplarına geçene kadar tasarımları üzerinde üçüncü kişiler lehine devir veya başkaca bir tasarrufta bulunmamayı, yarışma sonuçlandıktan sonra 2 yıl süreyle tasarımlarını Creavit'in sektöründeki rakiplerine ve sektör dışı firmalara devretmemeyi ve kullandırmamayı kabul ve taahhüt ederler. Katılımcının tasarımı kendi adına tescil başvurusuna konu etmesi ve tescil ettirmesi bu hükmün kapsamı dışındadır. Aykırılık hâlinde Creavit'in talep ve dava hakları saklıdır.
- 11.8. Creavit, projeleri dijital ve fiziksel olarak sergileme, yayınlama, arşivleme ve benzeri biçimlerde kullanma hakkını elde eder. Katılımcı, yarışmaya sunduğu tasarımın; yurt içinde ve yurt dışında tasarım sahibinin adı belirtilmek suretiyle yayımlanması, arşivlenmesi ve sergilenmesi, sergileme amacıyla bir veya birden çok örneğinin ya da ölçekli numunesinin üretilmesi ve bu modellerin geçici veya sürekli olarak sergilenmesi, Creavit'in kurumsal kimlik, tanıtım, medya ve reklam çalışmalarında; promosyon ürünleri, kırtasiye malzemeleri, antetli kâğıt, pankart ve benzeri basılı ve dijital materyallerde kullanılması ve çoğaltılması için Creavit'e

süresiz ve ücretsiz kullanım yetkisi verdiğini peşinen kabul eder. Hangi tasarımların bu kapsamda yer alacağı Creavit'in takdirindedir.

- 11.9. Katılımcının tasarımına ilişkin fikri ve sınai mülkiyet haklarında herhangi bir değişiklik olması veya bu hakların üçüncü kişilere devredilmesi hâlinde katılımcı, durumu derhal Creavit'e bildirmek ve ilgili sözleşmelerde Creavit'in işbu maddede yer alan haklarına yer vermekle yükümlüdür. Aksi hâlde oluşabilecek zararlar katılımcıya rücu edilir.
- 11.10. Creavit; yarışmayı düzenleyip düzenlememeye, ertelemeye, durdurmaya, iptal etmeye ve yarışma şartlarında değişiklik yapmaya, hiçbir gerekçe göstermeksizin ve tek taraflı olarak karar verme hakkını saklı tutar. Bu hâllerde katılımcıların Creavit'ten alacak, tazminat vb. herhangi bir ad altında talepte bulunma hakkı bulunmamaktadır.
- 11.11. İşbu şartnamenin uygulanmasından ve yarışma sürecinden kaynaklanabilecek her türlü uyuşmazlıkta Türkiye Cumhuriyeti hukuku uygulanacak olup, uyuşmazlıkların çözümünde Gökçebey Mahkemesi ve İcra Dairesi yetkilidir.

12. Yarışmayı Düzenleyen Kurum ve Sekreteryä

Yarışmayı Düzenleyen Kurum: Creavit

Barbaros Mahallesi Halk Caddesi No: 5 Yenisahra/Ataşehir

0216 317 64 53

Yarışma ile ilgili tüm iletişimlerde aşğıdaki iletişim bilgileri kullanılacaktır.

Raportörlük: Arkitera Mimarlık Merkezi

Tel: 0216 355 07 22 / 1003

Yarışma Web Sitesi: www.creavit.com.tr/tasarimyarismasi/

E-posta: creativityarisma@arkitera.com

Tarih:

Ad / Soyad:

İmza: