



## Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü Dijital Oyun Yarışması Şartnamesi

**Madde 1. Tanım:** T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenen dijital oyun yarışmasıdır.

**Madde 2. Amaç:** Bilim ve Sanat Merkezi öğrencilerinin Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen ilke, esas ve amaçlara uygun olarak girişimcilik ruhunu, tasarım, modelleme ve programlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlamak, yönetilen değil yönlendiren toplum olma yolunda girişimciler yetiştirmek, programlama, tasarım ve modelleme eğitimini yaygınlaştırmak ve hazırlanan ürünleri farklı platformlara taşımaktır.

**Madde 3. Kategoriler ve Takım Tanımı:** Dijital Oyun Yarışması lise ve ortaokul olmak üzere iki ayrı kategoride gerçekleştirilecektir. Takımlar oluşturulmasında:

1. Takım üyeleri BİLSEM'e devam eden öğrencilerden oluşmalıdır. Yarışmaya katılımda takım üyelerinin öğrenci belgeleri ile başvuru yapması zorunludur.
2. Ortaokul kategorisi takım üyeleri 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerden oluşabilir.
3. Lise kategorisi takım üyeleri 9, 10, 11 ve 12. sınıf öğrencilerden oluşabilir.
4. BİLSEM'lerin kategorilere katılımında takım sayısı sınırlaması yoktur.
5. Bir takım en az iki en fazla beş kişiden oluşabilir. Takım üyeleri sayısı belirtilen sayıdan az veya fazla olması halinde değerlendirmeye alınmayacaktır.
6. Danışman öğretmenlerin takım danışmanlığı sayısı sınırlaması yoktur.

**Madde 4. Oyunun Tanımlanması:**

1. Yarışmaya katılacak oyunların aşağıdaki temalardan en az birini içermesi gerekmektedir:
  - a. İklim Değişikliği
  - b. Yeni Nesil Tarım

- c. Yenilenebilir Enerji
- d. Havacılık ve Uzay

Bu temaların dışındaki oyunlar değerlendirilmeye alınmayacaklardır.

2. Dijital oyun geliştirilirken kullanılması gereken herhangi bir yazılım sınırlaması yoktur.
3. Geliştirilen oyunların Bilgisayar, Mobil (Android, iOS) veya Tarayıcı destekli olarak çalışması gerekmektedir.
4. Geliştirilen oyunun birden fazla platformda çalışması değerlendirmede göz önünde bulundurulmayacaktır.

#### **Madde 5. Yarışma Başvurusu:**

1. Yarışmaya katılım ücretsiz olup gönüllülük esasıyla yürütülecektir.
2. Yarışma başvuruları **bilsemdijitaloyun@gmail.com** e-posta adresi üzerinden yapılacaktır. Başka yoldan yapılan başvurular dikkate alınmayacaktır.
3. Takımların birinci aşama başvurusunda;
  - a. Yarışma Ön Başvuru Formu (Ek 1) ve
  - b. Geliştirilmesi planlanan oyun içeriği ile ilgili bir sayfayı geçmeyecek bilgi metninin **bilsemdijitaloyun@gmail.com** adresine göndermeleri gerekmektedir.
4. Katılımcılar, oyunları ile beraber, oyunlarının tanıtımı için yaptıkları video, afiş, banner ve benzeri gibi, reklam ve pazarlama çalışmalarını da jüri tarafından değerlendirilmesi amacıyla **bilsemdijitaloyun@gmail.com** adresine dosya paylaşım siteleri aracılığıyla göndermeleri gerekmektedir.
5. Takımların ikinci aşama başvurusunda;
  - a. Dijital Oyun Yarışması Taahhütname'si ıslak imzalı hali (Ek 2)
  - b. ıslak imzalı 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu ile ilgili Aydınlatma/Bilgilendirme Formu (Ek 3)
  - c. Başvuru Formu' nu (Ek 4) göndermeleri gerekmektedir.
  - d. Geliştirdikleri dijital oyunu **bilsemdijitaloyun@gmail.com** adresine dosya paylaşım siteleri aracılığıyla göndermeleri gerekmektedir. Dosya paylaşımı yapılırken takım adı ve oyun adı belirtilmelidir.
6. Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü gerekli görünen hallerde yarışmacılardan başvuru sırasında beyan edilen belgelerin asıllarını isteyebilecek, katılım koşullarına uymayan başvuruları reddedebilecektir.

- Yoğunluk sebebi ile katılımcıların proje başvurularını son başvuru tarihinden en az bir hafta önce gerçekleştirmeleri tavsiye edilmektedir. Zamanında iletilmeyen başvurulardan Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü sorumlu değildir.

#### **Madde 6. Yarışma Takvimi:**

<b>Birinci Aşama Başvuruların Alınması</b>	: 18 Şubat 2022 – 18 Mart 2022
<b>Ön Başvuru Sonuçların İlanı</b>	: 30 Mart 2022
<b>İkinci Aşama Başvuruların Alınması</b>	: 02 Mayıs 2022 – 27 Mayıs 2022
<b>Jüri Değerlendirmeleri</b>	: 30 Mayıs 2022 – 30 Haziran 2022
<b>Sonuçların İlanı</b>	: 01 Temmuz 2022
<b>Ödül Töreni</b>	: İlerleyen süreçte tarih açıklanacaktır.

Covid-19 pandemi sürecinin devam etmesi durumunda gerekli tedbirler alınarak ödül töreni gerçekleştirilecektir.

#### **Madde 7. Yarışmanın Değerlendirmesi:**

- Değerlendirme Kurulu; Genel Müdürlük Temsilcileri, Görsel Sanatlar, Müzik ve Bilişim alanında uzman akademisyenler, öğretmenler, oyun sektöründen uzman kişilerden oluşmaktadır.
- Söz konusu değerlendirme kurulu başvuruları, geliştirilen dijital oyunları ve oyunların tanıtım çalışmalarını değerlendirecektir.
- Lise ve ortaokul kategorileri ayrı ayrı değerlendirilecektir.
- Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü zorunlu hallerde jüri üyelerinde değişiklik yapmak hakkını saklı tutar.
- Aşağıda belirtilen esasların tamamı her bir başvuru için jüri tarafından puanlanacaktır:
  - Dijital oyunda kullanılan grafik ve sanatsal öğeler (%15),
  - Dijital oyunun orijinalliği (%15) ,
  - Dijital oyunda kullanılan ses ve müzikler (%10),
  - Dijital oyunun hikâyesi (Motivasyon) (%10),
  - Dijital oyunun bölüm tasarımı ve oynanış (%15),
  - Dijital oyunun performans (Optimizasyon) (%10),
  - Dijital oyunda amaç ve içeriğin uyumluluğu (%15),
  - Dijital oyunun tanıtımı için planlanan reklam ve pazarlama faaliyetleri (%10).

**Madde 8. Ödüller:** Lise ve Ortaokul kategorileri ödülleri:

1. Birincilik ödülü bilgisayar,
2. İkincilik ödülü İOS tablet,
3. Üçüncülük ödülü Android tablet,

Taahhüt edilen ödüller takıma verilecek olup bireysel ödül verilmeyecektir. Yarışmaya katılan tüm takım üyelerine katılım belgesi verilecektir.

Yarışmada verilecek ödüllere ait bütçe Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından karşılanacaktır.

**Madde 9. Genel Açıklamalar:**

1. Yarışmaya katılan projenin başka bir yarışmada ödül almamış olması şartı aranmaktadır. Bunun aksi bir durumunun tespiti halinde, yarışmacı yarışmadan diskalifiye edilir; ödül kazandıysa Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından ödülü geri alınır. Ödül kazanan yarışmacı böyle bir durumla karşılaşılması halinde aldığı ödül geri vermeyi taahhüt eder. Ayrıca, yarışmaya gönderilen başvurunun herhangi bir firmaya veya kuruma ait olmaması, aksine bir iddia olması ve üçüncü kişilerin geliştirilen ürün üzerinde hak iddia etmesi durumunda sorumluluk yarışmacıya ait olacaktır.
2. Ödül törenine katılacak olan engelli bireyler için, başvuru formunda durumlarını beyan etmeleri halinde tören sürecinde ihtiyaç duyulması muhtemel kolaylaştırıcı düzenlemeler Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel müdürlüğü tarafından yapılacaktır. Tören programı katılımcıların engel durumları dikkate alınarak düzenlenecektir.
3. 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.
4. Jüri üyeleri, Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından oluşturulacak olup, zorunlu hallerde Jüride değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Jüri tarafından verilen kararlar kesin ve bağlayıcıdır. Yarışmacılar bu hususu kabul etmiş sayılırlar. Yarışmacılar, Jürinin kararlarında saygı göstereceklerini, yarışmaya katılmış olmakla beyan etmiş olurlar.
5. Jüri üyeleri ile katılımcılar yarışma süresince devam eden herhangi bir finansal ilişki kuramaz.
6. Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü ihtiyaç doğması halinde Teknik Şartname 'de yer alan hususlarda değişiklik yapabilir.

**Madde 10. Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları, Hukuki Konular ve Anlaşmazlıkların Çözülme Şekli:**

1. Her bir katılımcı, kendi çözümüne ilişkin tüm fikri mülkiyet haklarının sahibi olarak kalacaktır. Fikri mülkiyet hakları yarışma dolayısıyla Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğüne geçmez.
2. Yarışmaya katılan her bir başvuru/tasarım/ürünün fikri mülkiyet hakkı başvuru sahibine ait olmak zorundadır. Bununla birlikte yarışmacılar açık kaynak olarak tanımlanan teknoloji ya da uygulamaları çözümlerinde kullanabilirler. Fikri mülkiyet haklarını ihlal eden ürünlere ödül verilmeyecek, verilmiş ise ödül sahibi ödülü derhal iade edecektir. Üçüncü kişilerin bütün yasal girişimlerinin sorumluluğu yarışmacıya aittir. Oluşacak her türlü sorunun hukuki yaptırımı ve süreçlerin maddi yaptırımı yarışmacıya ait olup, doğabilecek sorunlardan Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü sorumlu tutulamaz.
3. Yarışmada yer alacak çözümler hakkında üçüncü şahıslar tarafından fikri ve sınai hak ihlali nedeniyle Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü 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 Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü hiçbir sorumluluğu bulunmamaktadır.
4. Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Yarışma başvurusu gerçekleştirilen ve dereceye giren ürünleri yayımlamak, arşivlemek ve yurtiçi ve yurtdışında ürün sahibi adına sergilemek hakkına süresiz ve ücretsiz olarak sahip olacaktır. Bu nedenle; Yarışma Başvurusunu gerçekleştirenin/gerçekleştirenlerin, tasarımlarının fikri ve sınai haklarını üçüncü bir şahsa vermeleri halinde ilgili sözleşmelerde Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü işbu maddede yer alan haklarına yer vermeleri ve ayrıca fikri mülkiyet haklarındaki değişikliği Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü derhal bildirmeleri zorunludur. Aksi halde oluşabilecek zararlar proje başvurusunu gerçekleştiren/gerçekleştirenlere rücu edilir. V. Yarışma Başvurusu gerçekleştirenler çözümlerine ilişkin fikri ve sınai mülkiyet haklarında kendi adlarına tescil başvurusu ve tescil edilmesi halleri hariç ödül tutarı kendi hesaplarına geçene dek üçüncü şahıslara devir vb. ya da başkaca herhangi bir değişiklik yapmamayı kabul ve taahhüt eder.
5. Yarışmaya katılan tüm yarışmacılar, yarışmaya ilişkin tüm katılım koşullarını harfiyen kabul ettiklerini ve tüm koşulları yerine getirdiklerini kabul ve beyan etmiş sayılırlar.
6. EK2.Taahhütnamenin kişi tarafından imzalanması ile bu form, katılımcı ve Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü arasında yapılmış bir anlaşma olarak kabul edilecektir.
7. Ek3.6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu ile İlgili Aydınlatma/Bilgilendirme Formunun kişi tarafından imzalanması ile bu form, katılımcı ve Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü arasında yapılmış bir anlaşma olarak kabul edilecektir.

8. Yarışma sonrası, dereceye giren finalistler verilecek ödüller dışında Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nden hiçbir talepte bulunamazlar.
9. Bu yarışmaya katılanlar, bu şartnamenin belirlediği koşulları kabul etmiş sayılırlar. Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü şartnamede değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Söz konusu değişiklik yapıldığı takdirde yarışmaya katılanlar yayınlanan güncel şartnamede yazan koşullar ile sorumlu olurlar.
10. Jüri Üyeleri:

	<b>Adı Soyadı</b>	<b>Görevi</b>
<b>1</b>	Prof. Dr. Kemal Varın NUMANOĞLU	Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğü / Genel Müdür
<b>2</b>	Tamer KARATAŞ	Taleworlds Entertainment / Sanat Bölümü Takım Lideri
<b>3</b>	Koray KIYAKOĞLU	Taleworlds Entertainment / Yazılım Bölümü Takım Lideri
<b>4</b>	Dr. Nuri Kara	İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü / Doktor Öğretim Üyesi
<b>5</b>	Âdem BAL	Tarsus Hadiye Kuradacı Bilim ve Sanat Merkezi / Görsel Sanatlar Öğretmeni
<b>6</b>	Savaş ÖZBEY	Afyonkarahisar Dumlupınar Bilim ve Sanat Merkezi / Teknoloji-Tasarım Öğretmeni
<b>7</b>	Gökhan BAYHAN	Eskişehir Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi / Görsel Sanatlar Öğretmeni

**Madde 11. 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. İçerikteki unsurlarda millî ve manevi değerler, toplumsal hassasiyetler göz önünde bulundurulmuş; toplumun giyim ve hayat tarzı gerçekliğe uygun olarak yansıtılması,
7. Farklı kültürel ve etnik yapılar ile din ve mezheplere dair olumsuz genellemeler bulunmaması,

8. İçerikte bireysel, sosyal, mesleki kimlikleri ve kişilikleri küçülten; toplumsal barış ve anlayışı bozan veya bunlara zarar veren herhangi bir ifade veya ima yer almaması,
9. İçerikte öğrenciler için muzır tesirde bulunacak korku, şiddet, hakaret, aşağılama; cinsel içerikli öge vb. herhangi bir mesaj veya ima yer almaması,
10. İçerikte Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na aykırılık teşkil edecek herhangi bir unsur yer almaması,
11. İçerik herhangi bir reklam unsuru içermemesi gerekmektedir.

#### EK 1. DİJİTAL OYUN YARIŞMASI ÖN BAŞVURU FORMU

<b>Kurum Adı</b>		
<b>Takım Adı</b>		
<b>Takım Üye Sayısı</b>		
<b>1. Üye Bilgisi</b>	<b>Ad-Soyad</b>	
	<b>Sınıf</b>	
<b>2. Üye Bilgisi</b>	<b>Ad-Soyad</b>	
	<b>Sınıf</b>	
<b>3. Üye Bilgisi</b>	<b>Ad-Soyad</b>	
	<b>Sınıf</b>	
<b>4. Üye Bilgisi</b>	<b>Ad-Soyad</b>	
	<b>Sınıf</b>	
<b>5. Üye Bilgisi</b>	<b>Ad-Soyad</b>	
	<b>Sınıf</b>	
<b>Danışman Öğretmen İletişim Bilgileri</b>	<b>Telefon</b>	
	<b>e-Posta</b>	
<b>Danışman Öğretmen Ad-Soyad, İmza</b>	<b>Kurum Müdürü Ad-Soyad, İmza, Mühür</b>	

## EK2. DİJİTAL OYUN YARIŞMASI TAAHHÜTNAME

Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından ulusal düzeyde düzenlenen “Dijital Oyun Yarışması” şartnamesinde belirtilen şartları dikkatle okuduğumu, katılım yükümlülüklerine uyduğumu ve yarışma şartlarını tümüyle kabul ettiğimi, fikri mülkiyet haklarının tarafıma ait olduğunu, projemin Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğüne uygun görülen diğer mecralarda sergilenmesine, sunumlarımın Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü çalışmalarında kullanılmasına, muvafakat verdiğimi veba hususlar ile ilgili olarak ücret talep etmeyeceğimi, Ek2. 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu ile ilgili Aydınlatma/Bilgilendirme Formu şartlarını kabul ettiğimi, aksi halin tespiti durumunda diskalifiye edilmeyi kabul edeceğimi bu belge ile beyan ediyorum.

Yarışmaya katılım sağlamak üzere göndermiş olduğum “.....” adlı dijital oyun şahsıma ait özgün bir çalışmanın nihai ürün olup, tüm yasal hakları şahsıma aittir. Diğer taraftan; aksine bir iddia olması ve üçüncü kişilerin tasarım üzerinde hak iddia etmesi durumunda ise; tüm yasal çerçevede oluşacak sorumlulukların da şahsıma ait olduğunu bu belge ile kabul ederim.

### KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı :

Doğum Tarihi ve Yeri :

Adres :

E-posta :

Telefon :

Tarih :

İmza:



### **EK3. 6698 SAYILI KİŞİSEL VERİLERİN KORUNMASI KANUNU İLE İLGİLİ AYDINLATMA/BİLGİLENDİRME FORMU**

(1)1. Veri sorumlusu ve varsa temsilcisinin kimliği: Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü

(1)2. Kişisel verilerin işleme amacı Kişisel verileriniz; Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü Dijital Oyun Yarışması Şartnamesinde belirtilen kişisel veriler, şartnamede açıklanan amaçlara uygun olarak ve başvuru konusu ile sınırlı olmak üzere; katılımcının tanınması ve yarışma koşullarına uygunluğunun denetlenmesi, iletişimin sağlanması amacıyla mevzuat gereği temin edilerek veri sorumlusunun sorumluluklarının ifası için veri kayıt sistemine işlenmesi, bunların muhasebeleştirme işlemlerinin (mali işlemler) gerçekleştirilmesi, ticari mali, hukuki ve sosyal iş ve hedeflerimizin tespiti ve uygulanması amacı ile gerekli olan süre kadar ve muhafaza edilmesi şartıyla işlenecektir.

(1)3. Kişisel verilerin aktarılacağı gerçek ve tüzel kişi kategorisi ve hangi amaçla aktarılabileceği:

A. Katılımcının Kişisel verilerinin aktarılacağı gerçek ve tüzel kişi kategorisi:

- Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tüm ilgili birimleriyle ve projelerin değerlendirilmesi amacıyla Jüri Üyeleriyle

B. Katılımcının Kişisel verilerinin hangi amaçla aktarılabileceği: Katılımcı, kişisel verilerinin aşağıdaki amaçlarla paylaşılmasına açık rızasının olduğunu kabul etmektedir:

- Kanun hükmü: Katılımcıya ait kimlik ve öğretim durumu ve şartnamede belirtilen hususlarda kişisel bilgilerinin kanun gereği tutulması.

- İletişimin sağlanması: İletişim kurulması için adres bilgilerinin kaydedilmesi.

- Hakkın tesisi, korunması, kullanılması: Katılımcıya ait gerekli bilgilerin yarışma konusu mevzuattan kaynaklanacak olası hukuki başvurular nedeniyle dava zamanaşımı boyunca saklanması

-Meşru menfaat: Katılımcıya ödül verilmesi amacıyla veri işlenmesi.

(1)4. Katılımcıya ait kişisel verileri toplamanın yöntemi ve hukuki sebebi

A. Katılımcıya ait kişisel verileri toplamanın hukuki sebebi:

Katılımcıya ait kişisel veri toplamanın hukuki sebebi veri sorumlusunun hukuki yükümlülüğünü yerine getirebilmesi için zorunlu olmasıdır.

(2) Veri sorumlusuna başvuru Katılımcı, KVKK'da belirtilen haklar kapsamında taleplerini, yazılı olarak veya kayıtlı elektronik posta (KEP) adresi, güvenli elektronik imza, mobil imza ya da tarafınızdan Veri Sorumlusuna bildirilen ve Veri Sorumlusu sisteminde kayıtlı bulunan elektronik posta adresini kullanmak suretiyle veya başvuru amacına yönelik geliştirilmiş bir yazılım ya da uygulama vasıtasıyla Veri Sorumlusu'na iletebilir.

Katılımcı tarafından yapılacak bu başvuruda aşağıda belirtilen bilgi ve belgelerin bulunması zorunludur;

- a) Ad, soyad ve başvuru yazılı ise imza,
- b) Tebligata esas yerleşim yeri veya kurum adresi,
- c) Varsa bildirim esas elektronik posta adresi, telefon ve faks numarası,
- d) Talep konusu.

Başvurunun konusuna ilişkin bilgi ve belgeler başvuruya eklenmelidir.

(3) Katılımcının yazılı başvurusunda, Veri Sorumlusuna veya temsilcisine evrakın tebliğ edildiği tarih, başvuru tarihidir. Diğer yöntemlerle yapılan başvurularda; başvurunun Veri Sorumlusuna ulaştığı tarih, başvuru tarihi olarak kabul edilir. İşbu bilgilendirme yazısı şartnamenin eki niteliğindedir.

İşbu aydınlatılma yazısında belirtilen hak ve sorumluluklar veri sahibi kişi tarafından anlaşılmiş olarak tamamen kendi rızasıyla şartnamede belirtilen kişisel verilerini verdiğini teyit etmek üzere kişisel veri sahibi katılımcı tarafından aşağıdaki imza ile onaylanmıştır.

Okudum/Bilgi Edindim.

Adı Soyadı:

İmza

Tarih:

#### EK 4. BAŞVURU FORMU

<b>Takım Adı</b>	
<b>Dijital Oyun Adı</b>	
<b>Oyun Geliştirmede Kullanılan Platform</b>	
<b>Oyunun Oynanacağı Platform</b>	
<b>Oyunda Kullanılan tema/temalar</b>	<input type="checkbox"/> İklim Değişikliği <input type="checkbox"/> Yeni Nesil Tarım <input type="checkbox"/> Yenilenebilir Enerji <input type="checkbox"/> Havacılık ve Uzay
<b>Oyunun Amacı</b>	
<b>Oyunun Özeti (Oyun hikayesi, karakterleri, bölümler, oyun akışı vb. hakkında bilgiler veriniz.)</b>	
<b>Oyunun Tanıtımı Amaçlı Yapılan Reklam ve Pazarlama Faaliyetleri</b>	
<b>Danışman Öğretmen Ad-Soyad, İmza</b>	<b>Kurum Müdürü Ad-Soyad, İmza, Mühür</b>

**BİLSEMLER ARASI**  
**DİJİTAL OYUN YARIŞMASI**  
**MUVAFAKATNAME**

(18 Yaşını Doldurmamış Katılımcılar İçin)

Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenen BİLSEM' ler Arası Dijital Oyun Yarışmasına henüz reşit olmayan ve velayetimiz altında bulunan ...../...../20.... doğumlu, .....ID numaralı ve ..... takımı ile katılımına izin veriyorum. <https://orgm.meb.gov.tr> sayfasında yer alan "BİLSEM' ler Arası Dijital Oyun Yarışması'na ait şartnameyi okuyup şartların tümünü kabul ettiğimi, velisi bulunduğum ..... 'ın yarışmaya başvurduğu oyunun tüm haklarını Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğüne devrettiğini kabul ediyorum.

\*Velisinin/Vasisinin

Yakınlık derecesi:

Yakınlık derecesi:

Ad Soyadı:

Ad Soyadı:

Telefon:

Telefon:

Tarih/İmza:

Tarih/İmza:

Adres: \*Anne-babanın birlikte velayet sahibi olması durumunda ikisi de imzalar.

Muvafakatname, mavi kalem ile eksiksiz olarak doldurulur, imzalanır