



VALIDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

TÜRKİYE GENELİ ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİ ARASI "KORKMA!
KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI"

YARIŞMA ŞARTNAMESİ

YARIŞMANIN ADI	"Korkma! Kodla: Dijital Oyun Geliştirme Yarışması"
KONUSU	Yarışma, "İstiklal Marşı Yılı" etkinlikleri kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerin, istedikleri kodlama araçlarını kullanarak, "İstiklal Marşı Teması"na uygun olarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet bilgisayarlar gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir.
YARIŞMANIN GEREKÇELERİ VE AMACI	<p>Oyun oynamak çocukların sosyal, fiziksel ve kavramsal gelişimi konusunda en iyi eğitim programlarından birisidir. Araştırmalar beyin fonksiyonu ile öğrenme arasındaki bütünleşmenin çocuk gelişimi açısından çok önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Aynı zamanda çocukların dünyaya ilişkin temel bilgileri edinmelerinin yollarından birisidir. Değişen ve gelişen teknolojinin etkisiyle oyunlar da giderek dijital ortama taşınmıştır. Bu dijital dönüşüme ayak uydurabilmek için kodlama becerisi gerekmektedir. Günümüzün dijital dünyasında kodlama; matematik ve okuma-yazma ile birlikte temel bir gereksinim haline gelmiştir. Kodlama, hayatları boyunca daima teknoloji ile iç içe olacak çocuklarımızın teknolojik ilerlemelere öncülük edebilmeleri için temel bir gereksinim ve örgün ve yaygın eğitim kapsamındaki bireyler ile hayat boyu öğrenme çerçevesinde 7'den 70'e her bireye aşılması gereken bir beceridir.</p> <p>"Korkma! Kodla: Dijital Oyun Geliştirme Yarışması" adlı yarışmada, eğitim kurumlarında eğitim görmekte olan öğrencilere, Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen ilke, esas ve amaçlara uygun olarak, kodlama becerisini kazandırmak, onları yaratıcı bireyler haline dönüştürebilecek teşviki sağlayabilmek ve kodlamanın eğitimimizin bir parçası olmasına katkıda bulunulması amaçlanmaktadır. Ayrıca "İstiklal Marşı" teması ile sınırlandırma getirerek İstiklal Marşı sevgisini pekiştirmek de amaçlarımız arasında yer almaktadır. Yarışma gönüllülük esasına göre düzenlenecektir. Yarışmacılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir.</p>





VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

HEDEF KİTLE	Gönüllülük esasına göre ülke genelindeki tüm resmi/özel ortaokul ve lise öğrencileri ile BİLSEM öğrencileri.
ÖDÜLVE TÖREN	Ortaokul ve lise kategorilerinde ayrı ayrı olmak üzere, dereceye giren ilk üç yarışmacıya madalya ve kupa; tüm katılımcılara ise katılım sertifikası verilecektir. Toplamda 500 lira civarında olması planlanan ödül giderleri Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliği tarafından karşılanacaktır. Salgın koşulları nedeniyle ödül ve sertifikalar, posta ve dijital ortamda yarışmacılara gönderilecektir.

1. FAALİYET TAKVİMİ:

Sıra	Faaliyet	Başlangıç zamanı	Bitiş zamanı
1	İl Milli Eğitim Müdürlüklerince yarışmanın okullara duyurulması	14 Haziran 2021	23 Haziran 2021
2	Okulların öğrencilere duyurması	23 Haziran 2021	30 Haziran 2021
3	Müracaatların alınması	23 Haziran 2021	23 Temmuz 2021
4	Yarışma komisyonunun gelen projeleri değerlendirmesi	23 Temmuz 2021	30 Temmuz 2021
5	Sonuçların Açıklanması	30 Temmuz 2021	

2. YARIŞMANIN DUYURULMASI ve KOORDİNASYONU

Yarışmanın, Ülkemizde bulunan tüm resmi ortaokul ve ilköğretim kurumlarına duyurulması ve yarışma sürecinin koordinasyonu **İstanbul Validebağ Fen Lisesi Teknoloji Üretim ve Geliştirme Platformu(TÜGEP)** tarafından yürütülecektir. Tarafımızdan tasarımı hazırlanmış olan dijital afişleri çeşitli kitle iletişim araçları ile öğrencileri yarışmadan haberdar etme işlemlerinin okul müdürlükleri tarafından yapılması beklenmektedir. Yarışma Komisyonumuz tarafından yapılan değerlendirme sonuçları, takvime uygun olarak, **30 Temmuz 2021** tarihinde ilanı edilecektir.

3. YARIŞMA HAKKINDA BİLGİLENDİRME VE YARIŞMA KURALLARI

- Yarışma, konu bölümünde belirtildiği gibi, "İstiklal Marşı Yılı" etkinlikleri kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerinin, istedikleri kodlama araçlarını kullanarak, "İstiklal Marşı Teması"na uygun olarak program layacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet, bilgisayarlar gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir.
- Oyunda kullanılan yazılı ve görsel öğeler, öğrencilerin eğitim görmekte olduğu okulu temsil edeceğinden kullanılan yazılı ve görsel unsurlarda genel ahlak kuralları dışına çıkılmayacaktır.

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>





VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

- c) Öğrencilerin oyunlarını tanıttıkları bir afiş hazırlamaları esastır. Bu afişte öğrencinin okulunun adı, oyunlarına verdikleri isim ve yarışına ismi mutlaka olmalıdır.
- d) Öğrenciler ; Açık Rıza Onayı (Ek-3), Veli İzin Belgesi (Ek-4), Başvuru Formu (Ek-1 O), Feragat Sözleşmesi (Ek-11) .Özgünlük Taahhüt Belgesi (Ek-14) , okullarından veya E-Devletten aldıkları öğrenci belgelerini, oyunlarını tanıttıkları afişleri, ilgili tüm ekleri do ldu rarak , yaptıkları oyunları tanıttıkları 5 dakikalık videonun yüklendiği İnternet adresini ve tasarladıkları oyunun online oynanabileceği linki, **23 Temmuz 2021** tarihine kadar <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> İnternet sitesinde ilan edilen Google Formu yüklenmesi gerekmektedir.
- e) Oyunların orijinalliği esas olup kopya edilmiş çalışmalar, yarışma değerlendirilme komisyonları tarafından diskalifiye edilecektir ve tarafımızca hiçbir şekilde taşınmayacaktır.
- f) **Yarışma gönüllülük esasına göre düzenlenecektir. Yarışmacılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir.** Yarışmaya tüm ortaokul/lise öğrencileri katılabilir.
- g) Yarışmaya bireysel ve takım halinde katılmak mümkündür. Takımda bulunan yarışmacı sayısı 3 kişi ile sınırlıdır.
- h) Bir eğitim kurumundan farklı katılımcılar olmak şartıyla birden fazla proje başvurusu alınabilir.
- i) Bir yarışmacı birden fazla proje ile yarışmaya katılamaz.
- j) Yarışmaya katılmak isteyen tüm adaylar, başvuru formunda istenilen bilgilerin tümünü eksiksiz doldurmak zorundadır. Başvuru sahibi başvuru formunda; yanlış, eksik ya da gerçeği ile ilgisi olmayan herhangi bir beyan /bilgi verdiği takdirde başvurusu tarafımızca geçersiz sayılacak ve tarafımızca hiçbir yükümlülük taşınmayacaktır.
- k) Geliştirilen dijital oyunları yarışmacıların uygulama mağazalarında yayınlama zorunluluğu yoktur .(Play Store, Apple Store...).
- l) Programlama dili ve platform kısıtlaması bulunmamaktadır.
- m) Oyun mutlaka **"İstiklal Marsı" temalı** olmalıdır. Oyunda yaratıcılık ve hayal gücünü kullanılması en önemli ölçütlerden biridir.
- n) **Yarışmamız tamamen online düzenleneceği için engelli bireylerin katılması önünde bir engel bulunmamaktadır.**
- o) **Toplamda 500 lira civarında olması planlanan yarışma ödülleri Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliği tarafından karşılanacaktır.**
- p) **Yarışma sonuçlarına itiraz hakkı bulunmamaktadır.**
- q) **Yarışmacılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir.**
- r) **Yarışmamız gönüllülük esasına göre düzenlenecektir.**

4. ÇALIŞMALARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

- a) Öğrenciler tarafından iletilen projeler, değerlendirme komisyonu tarafından geliştirilen değerlendirme formundaki maddeler göz önüne alınarak değerlendirilecektir.





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

b) Değerlendirme komisyonu her kademededen (Ortaokul ve Lise) projelerden 1.. seçecektir.

5. DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

a) Yaratıcılık ve hayal gücü

b) Oynama deneyimi

1. Oyunun başlangıcından itibaren , açık ve aydınlatıcı talimatların bulunması
2. Oyunun teması ve hikayesinin anlaşılabilirliği
3. Oyuncu oyunda ilerledikçe ya da ilerleyemedikçe faydalı geri bildirimlerin varlığı olmalıdır.

c) Oyun Karmaşıklığı:

1. . Oyunun hedefi ile kazanıldığı ya da kaybedildiği durumlar belli olmalıdır.
2. Oyundaki programlar hazırlandığı platformda doğru bir şekilde çalışıyor olmalıdır.

d) Ortam Tasarımı:

1. Oyunu daha eğlenceli kılacak müzik/ses efektleri eklenmiş olmalıdır.

e) Oyun Afişi:

1. Öğrencinin eğitim gördüğü okulun ismi
2. Tasarlanan oyunun adı
3. Yarışmanın tam ismi olmalıdır

Tüm bu kriterler eşliğinde aşağıdaki değerlendirme formu doldurulacaktır.

1.1. Değerlendirme Formu		Ek- I			
S. N	Kriterler	Az (1)	Orta (2)	İleri (3)	Çok İleri (4)
1	Orijinallik (Esin kaynağından farklı nitelikler ve sıra dışı özellikler taşıması)				
2	Pratiklik(fikrin/ürünün en kolay yollarla sorun çözme veya geniş kitleler arasındaki kullanılabilirlik düzeyi)				
3	Ekonomiklik (En az yatırımla ihtiyacı karşılayabilme düzeyi)				
4	Yaratıcılık(mevcut yöntemlere yeni bir boyut getirme veya yepyeni ufuklara erişirme düzeyi)				
5	Kullanışlılık(Fikrin bir veya daha fazla alanda hayatı kolaylaştırma niteliği taşıması)				
6	Yenilikçilik (Aynı kulvarda yer alan kabul ve uygulamalara farklı bir anlayış)				





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

	kazandırma düzeyi)				
7	Uygulanabilirlik(İdeal önerinin gerçek hayatta karşılık bulabilme düzeyi)				
8	Verimlilik (Fikrin sağlayacağı ön görülen en ileri düzey bireysel ve toplumsal kazanç)				
9	İlham verme ve farklı alanlara transfer edilebilirlik özelliği				
10	Faydalılık (Sağlayabileceği Maksimum bireysel ve toplumsal; maddi ve manevi yarar düzeyi)				

NOT: " Korkma! Kodla: Dijital Oyun Geliştirme Yarışması " şartnamesinde yer alan maddelerinin bir bölümünün veya tamamının değiştirilmesi Milli Eğitim Bakanlığının izni ve onayı ile yapılabilecektir.

6. YAYIN VE TELİF HAKKI,

- Katılımcılar, dereceye giren ya da "yayınlanmaya değer bulunan" projelerin MEB ve VALİDEBAG FEN LİSESİ tarafından kullanılmasını (sergileme, yayımlarında -basılı evraklarında, tanıtım amaçlı dokümanlarında ve diğer platformlarda (takvim, ajanda, posta kartı, katalog, web sayfası, elektronik iletişim ve kayıt ortamları vb.) serbestçe kullanabilme hakkına sahiptir.
- Kullanılan eserler için eser sahibi sonradan verdiği izni kesinlikle geri almayacağını ve eserlerinin yukarıdaki şekilde kullanılmasını men etmeyeceğini veya bu izin / muvafakatname için herhangi bir telif hakkı veya maddi-manevi talepte bulunmayacağını gayri kabili rücu kabul, beyan ve taahhüt eder. VALİDEBAG FEN LİSESİ eserler için katılımcının yukarıda verdiği izin/ muvafakatname karşılığında ayrıca telif hakkı bedeli ödemeyecektir. Eserlerin kullanım hakkı eser sahibi ile VALİDEBAG FEN LİSESİ 'nde olacaktır.
- Yarışmaya eser gönderen yarışmacılar belirtilen tüm hususları kabul etmiş sayılacaklardır. Bu şartname yarışmacının yarışma eserlerini göndermesiyle yürürlüğe girer. Katılımla birlikte katılımcılar bu şartname hükümlerini okumuş ve kabul etmiş sayılır.
- Yarışmacıların bu şartname hükümlerine sonradan itiraz hakkı yoktur .

İLETİŞİM BİLGİLERİ :

Serkan Gündüz, Validebağ Fen Lisesi Müdür Yardımcısı

Ogün Haziran Boz , Kimya Öğretmeni

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>





VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

Bahar Kurt, Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri, <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> web sitesinden ve Telegram grubumuzdan takip edebilirsiniz. Ayrıca sonuçlar, site üzerinden duyurulacaktır.



Sorularınız için : **mobiloyuntasarla@gmail.com**

Telegram Grubu: **<https://t.me/mobiloyuntasarla>**

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: **<http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>**



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

YARIŞMA AFİŞİ

EK-2



KORKMA! KODLA

Dijital Oyun Geliştirme Yarışması



Hayalindeki Oyunu Tasarla

- İstiklal Marşı Temalı
• Dijital Oyunu
Tasarla ve Gönder
- Başvurmak için hemen
web sayfamızı ziyaret et!

DÜŞÜN

? /
0

Temaya Uygun Fikir Bul

TASARLA

@ @

Fikrini Tasarla

KODLA

e

Tasarımını Kodla

9 Son Başvuru Tarihi

23 TEMMUZ 2021

Başvurular için:
<http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr>

Sorular için
<https://t.me/mobiloyuntasarla>
mobiloyuntasarla@gmail.com



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

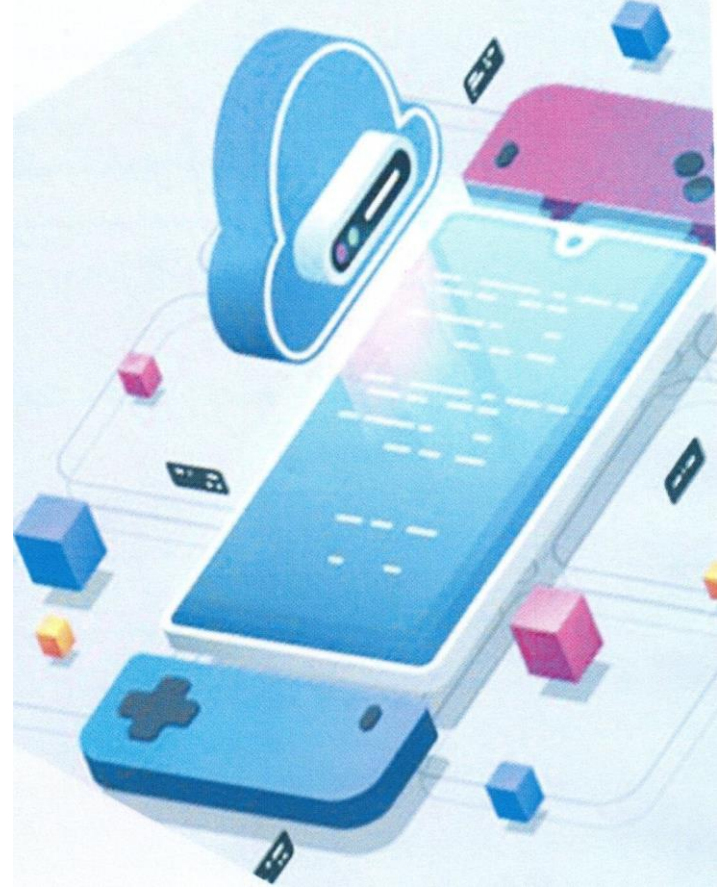
Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>





KORKMA! KODLA



Dijital Oyun Geliştirme Yarışması



Hayalindeki Oyunu Tasarla

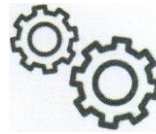
- istiklal Marşı Temalı
• Dijital Oyunu
Tasarla ve Gönder
- Başvurmak için hemen
• web sayfamızı ziyaret et!

DÜŞÜN

?!

Temaya Uygun Fikir Bul

TASARLA



Fikrini Tasarla

KODLA

e

Tasarımını Kodla

23 Eylül 2021

23 Eylül 2021



Başvurular için:

<http://validebagfe.nlise.si.me/b.k12tr>

Sorular için

<https://t.me/mobiloyuntasarla>
mobiloyuntasarla@gmail.com



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-4

TÜRKİYE GENELİ "KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN
GELİŞTİRME
YARIŞMASI" VELİ İZİN BELGESİ VE
TAAHHÜTNAME

(Yarışmaya katılan BİLSEM ,ortaokul/dengi okullar ve lise öğrencisi)			
Adı Soyadı			
Doğum Tarihi	.../.../....		
Cinsiyeti			
Anne Adı		Sınıfı/Dönemi	
Baba Adı		Okul Telefonu	
Okul Adı			
Okul Adresi			

Velisi bulunduğum,'nın Validebağ Fen Lisesi tarafından düzenlenecek BİLSEM ,ortaokul ve dengi okullar ile lise öğrencilerine yönelik Türkiye geneli " **Korkma Kodla :Dijital oyun Geliştirme Yarışmasına**" katılmasına izin veriyorum .

Öğrencinin yarışma ile ilgili resim ve video kayıtlarının sosyal medyada yayınlamasına izin verdiğimi , çıktı olarak kabul edilecek her türlü ürünün, yazılı ve görsel medya ve basında yayınlaması ve yayımlanmasındaki haklarının Validebağ Fen Lisesi'ne ait olduğunu, yarışma ile ilgili tüm SMS ve e-posta iletilerini almayı kabul ettiğimi bu konularda herhangi bir hak talep edilmeyeceğini şimdiden kabul edeceğimi taahhüt ederim.

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-6

KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI DEĞERLENDİRME KOMİSYONU				
	Adı-Soyadı	Ünvanı	Çalıştığı Kurum	Yarışmadaki Görevi
1	Gürhan KURUKAYA	Okul Müdürü	Validebağ Fen Lisesi	Okul Müdürü
2	Serkan GÜNDÜZ	Müdür Yardımcısı	Validebağ Fen Lisesi	Yarışma Koordinatörü
3	Ogün Haziran BOZ	Kimya Öğretmeni	Validebağ Fen Lisesi	Akıl Oyunları Kulübü Danışmanı
4	Bahar KURT	Bilişim Teknolojileri Öğretmeni	Validebağ Fen Lisesi	Bilişim Uzmanı

Gürhan KURUKAYA
VALİDEBAG FEN LİSESİ
MÜDÜR

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-7

AYRINTILI FAALİYET PLANI VE YARIŞMA HAKKINDA AÇIKLAMA

- 1) Yarışmanın tüm koordinasyonu Validebağ Fen Lisesi Teknoloji Üretim ve Geliştirme Platformu(TÜGEP) tarafından gerçekleştirilecektir .
- 2) İl Millî Eğitim Müdürlüklerince 14-23 Haziran 2021 tarihleri arasında yarışmanın okullara duyurulması.
- 3) Okul müdürlükleri tarafından 23-30 Haziran tarihleri arasında tasarımı Validebağ Fen Lisesi tarafından hazırlanmış olan dijital afişleri kullanarak çeşitli kitle iletişim araçları ile öğrencilere yarışmanın duyurulması.
- 4) Yarışmaya öğrenci müracaatları 23 Haziran-23 Temmuz 2021 tarihleri arasında Validebağ Fen Lisesi web sitesi <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> üzerinden duyurulacak Google form üzerinden alınacaktır.
- 5) Eserlerin değerlendirilebilmesi için, öğrencilerin ; Açık Rıza Onayı (Ek-3), Veli İzin Belgesi (Ek-4), Başvuru Formu (Ek-10), Feragat Sözleşmesi (Ek-11) ,Özgünlük Taahhüt Belgesi (Ek-14) , okullarından veya E-Devletten aldıkları öğrenci belgelerini, oyunlarını tanıttıkları afişleri, ilgili tüm ekleri doldurarak, yaptıkları oyunları tanıttıkları 5 dakikalık videonun yüklendiği İnternet adresini ve tasarladıkları oyunun online oynanabileceği linki, 23 Temmuz 2021 tarihine kadar <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> internet sitesinde ilan edilen Google Forma yüklenmesi gerekmektedir. Bu belgeler yarışma komisyonu tarafından incelenecektir. Bu belgelerden herhangi birinin bulunmaması halinde eser, değerlendirmeye tabi tutulamayacaktır.
- 6) Yarışmaya gönderilen eserlerin değerlendirilmesi, 23-30 Temmuz 2021 tarihleri arasında komisyon tarafından gerçekleştirilecektir.
- 7) Yarışma Komisyonumuz tarafından, yarışma sonuçları, 30 Temmuz 2021 tarihinde okul web sitesi üzerinden duyurulacaktır.
- 8) Yarışma ödülleri ve katılım sertifikaları salgın koşulları sebebiyle posta ve dijital ortamda katılımcılara iletilecektir . Toplamda 500lira civarında olması planlanan **yarışma masrafları Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliğince karşılanacaktır.**
- 9) Yarışmacı afişlerinden oluşacak sanal sergi hazırlanarak, Validebağ Fen Lisesi sosyal medya hesaplarından yayımlanacaktır.

1

Sorularınız için : mob_ilyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: https://t.me/mob_ilyuntasarla

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: http://valid_ebagfenlisesi.meb.kl2.tr/





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI
YARISMA HAKKINDA BİLGİLENDİRME VE YARISMA KURALLARI!

- a) Yarışma, konu bölümünde de belirtildiği gibi, "İstiklal Marşı Yılı" etkinlikleri kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerinin, istedikleri kodlama araçlarını kullanarak, "İstiklal Marşı Teması"na uygun olarak programlayacakları ve PC, laptop, cep telefonu veya tablet bilgisayarlar gibi dijital ortamlarda çalışabilecek oyunları içermektedir.
- b) Oyunda kullanılan yazılı ve görsel öğeler, öğrencilerin eğitim görmekte olduğu okulu temsil edeceğinden kullanılan yazılı ve görsel unsurlarda genel ahlak kuralları dışına çıkılmayacaktır.
- c) Öğrencilerin oyunlarını tanıttıkları bir afiş hazırlamaları esastır. Bu afişte öğrencinin okulunun adı, oyunlarına verdikleri isim ve yarışma ismi mutlaka olmalıdır.
- d) Öğrenciler ; Açık Rıza Onayı (Ek-3), Veli İzin Belgesi (Ek-4), Başvuru Formu (Ek-10), Feragat Sözleşmesi (Ek-11) ,Özgünlük Taahhüt Belgesi (Ek-14) , okullarından veya E-Devletten aldıkları öğrenci belgelerini, oyunlarını tanıttıkları afişleri, ilgili tüm ekleri doldurarak, yaptıkları oyunları tanıttıkları 5 dakikalık videonun yüklendiği internet adresini ve tasarladıkları oyunun online oynanabileceği linki, 23 Temmuz 2021 tarihine kadar <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> internet sitesinde ilan edilen Google Forma yüklenmesi gerekmektedir.
- e) Oyunların orijinaliği esas olup kopya edilmiş çalışmalar, yarışma değerlendirme komisyonları tarafından diskalifiye edilecektir ve tarafımızca hiçbir yükümlülük taşınmayacaktır.
- f) Yarışma gönüllülük esasına dayalıdır. Katılımcılardan hiçbir ücret talep edilmeyecektir .** Yarışmaya tüm ortaokul/lise öğrencileri katılabilir.
- g) Yarışmaya bireysel ve takım halinde katılmak mümkündür. Takımda bulunan yarışmacı sayısı 3 kişi ile sınırlıdır..
- h) Bir eğitim kurumundan farklı katılımcılar olmak şartıyla birden fazla proje başvurusu alınabilir.
- i) Bir yarışmacı birden fazla proje ile yarışmaya katılamaz.
- j) Yarışmaya katılmak isteyen tüm adaylar, başvuru formunda istenilen bilgilerin tümünü eksiksiz doldurmak zorundadır. Başvuru sahibi başvuru formunda; yanlış, eksik ya da gerçeği ile ilgisi olmayan herhangi bir beyan/bilgi verdiği takdirde başvurusu tarafımızca geçersiz sayılacak ve tarafımızca hiçbir yükümlülük taşınmayacaktır.





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

- k) Geliştirilen dijital oyunları yarışmacıların uygulama mağazalarında yayınlama zorunluluğu yoktur .(Play Store, Apple Store...).
- 1) Programlama dili ve platform kısıtlaması bulunmamaktadır.
- m) Oyun mutlaka "İstiklal Marşı" temalı olmalıdır. Oyunda yaratıcılık ve hayal gücünün kullanılması en önemli ölçütlerden biridir.
- n) **Toplamda 500 lira civarında olması planlanan yarışma ödülleri Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliği tarafından karşılanacaktır.**
- o) **Yarışmamız tamamen online olacağı için engelli bireylerin yarışmaya katılması önünde bir engel bulunmamaktadır.**
- p) Yarışmaya katılım gönüllülük esasına göredir.

CALISMALARIN DEGERLENDİRİLMESİ

- a) Öğrenciler tarafından iletilen projeler, değerlendirme komisyonu tarafından geliştirilen değerlendirme formundaki maddeler göz önüne alınarak değerlendirilecektir.
- b) Değerlendirme komisyonu her kademededen (Ortaokul ve Lise) projelerden 1., 2., ve 3. seçecektir.

DEGERLENDİRME KRİTERLERİ

- a) Yaratıcılık ve hayal gücü
- b) Oynama deneyimi
1. Oyunun başlangıcından itibaren, açık ve aydınlatıcı talimatların bulunması
 2. Oyunun teması ve hikayesinin anlaşılabilirliği
 3. Oyuncu oyunda ilerledikçe ya da ilerleyemedikçe faydalı geri bildirimlerin varlığı olmalıdır.
- c) Oyun Karmaşıklığı:
1. Oyunun hedefi ile kazanıldığı ya da kaybedildiği durumlar belli olmalıdır.
 2. Oyundaki programlar hazırlandığı platformda doğru bir şekilde çalışıyor olmalıdır.
- d) Ortam Tasarımı:
- Oyunu daha eğlenceli kılacak müzik/ses efektleri eklenmiş olmalıdır.

Sorularınız için : **mob iloyuntasarla@gmail.com**

Telegram Grubu: **<https://t.me/mobilyuntasarla>**

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: **<http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>**





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

e) Oyun Afışı:

1. Öğrencinin eğitim gördüğü okulun ismi
2. Tasarlanan oyunun adı
3. Yarışmanın tam ismi olmalıdır

Tüm bu kriterler eşliğinde aşağıdaki değerlendirme formu doldurulacaktır.

1.1. Değerlendirme Formu		Ek-15			
S.N	Kriterler	Az (1)	Orta (2)	İleri (3)	Çok İleri (4)
1	Orijinallik (Esin kaynağından farklı nitelikler ve sıra dışı özellikler taşıması)				
2	Pratiklik(fikrin/ürünün en kolay yollarla sorun çözme veya geniş kitleler arasındaki kullanılabilirlik düzeyi)				
3	Ekonomiklik (En az yatırımla ihtiyacı karşılayabilme düzeyi)				
4	Yaratıcılık (mevcut yöntemlere yeni bir boyut getirme veya yepyeni ufuklara erişirme düzeyi)				
5	Kullanışlılık(Fikrin bir veya daha fazla alanda hayatı kolaylaştırma niteliği taşıması)				
6	Yenilikçilik (Aynı kulvarda yer alan kabul ve uygulamalara farklı bir anlayış kazandırma düzeyi)				
7	Uygulanabilirlik(İdeal önerinin gerçek hayatta karşılık bulabilme düzeyi)				
8	Verimlilik (Fikrin sağlayacağı ön görülen en ileri düzey bireysel ve toplumsal kazanç)				
9	İlham verme ve farklı alanlara transfer edilebilirlik özelliği				
10	Faydalılık (Sağlayabileceği Maksimum bireysel ve toplumsal ; maddi ve manevi yarar düzeyi)				



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Te legram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişme leri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-8

YARIŞMA ÖDÜL MALİYETLERİ VE KAYNAGI

Yarıřmada dereceye giren eserler için ortaokul ve lise kategorilerinde ayrı ayrı olmak üzere;

Lise Kat egorisinde : ilk üç eser sahibine başarı madalyası ve kupa verilmesi;

Ortaokul Kat egorisinde : ilk üç eser sahibine başarı madalyası ve kupa verilmesi ;

Tüm katılımcılara: Yarıřmaya katılım serti fi kası verilmesi

Toplam 500 lira olması planlanan kupa, madalya ve sertifika tedarik giderleri Validebağ Fen Lisesi Okul Aile Birliđi tarafından karşılanacaktır .



Sorularınız için : **mobilyuntasarla@gmail.com**

Te legram Grubu: **https://t.me/mobilyuntasarla**

Yarıřma hakkındaki gelişme leri: **http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/**



VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-9

VERİ SAHİBİ BAŞVURU FORMU

Genel Açıklamalar

6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'nda ("**KVK Kanunu**") ilgili kişi olarak tanımlanan kişisel veri sahiplerine (Bundan sonra "**Başvuru Sahibi**" olarak anılacaktır), KVK Kanunu 'nun 11'inci maddesinde kişisel verilerinin işlenmesine ilişkin birtakım taleplerde bulunma hakkı tanınmıştır.

KVK Kanunu'nun 13'üncü maddesinin birinci fıkrası uyarınca; veri sorumlusu olan Kurumumuza bu haklara ilişkin olarak yapılacak başvuruların yazılı olarak ve **Kişisel Verilerin Korunması Kurulu ("Kurul")** tarafından belirlenen aşağıdaki yöntemlerle iletilmesi gerekmektedir

Bu çerçevede "yazılı" olarak kurumumuza yapılacak başvurular, işbu formun çıktısı alınarak,

- Başvuru Sahibi'nin şahsen başvurusu ile,
 - Noter vasıtasıyla,
 - İadeli Taahhütlü posta yoluyla
 - Başvuru Sahibi'nce 5070 Sayılı Elektronik imza Kanununda tanımlı olan "**güvenli elektronik imza**" ile imzalanarak mobiloyuntasarla@gmail.com elektronik posta adresine gönderilmek suretiyle ,
- tarafımıza iletilebilecektir.

Aşağıda , yazılı başvuruların ne şekilde tarafımıza ulaştırılacağına ilişkin yazılı başvuru kanalları özelinde bilgiler verilmektedir.

Başvuru Yöntemi	Başvurunun Yapılacağı Adres	Başvuru Gönderiminde Belirtilecek Bilgi
Şahsen Başvuru (Başvuru sahibinin bizzat gelerek kimliğini tevsik edici belge ile başvurusu)	· Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak No:1 Altunizade Mahallesi/Üsküdar /İstanbul, TÜRKİYE'	Zarfın üzerine " Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi " yazılacaktır.
Noter vasıtasıyla tebligat	· Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak Na:1 Altunizade Mahallesi/Üsküdar /İstanbul, TÜRKİYE'	Tebliğat zarfına " Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi " yazılacaktır.

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>





VALIDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

İadeli Taahhütlü Posta Yoluyla	Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak No:1 Altunizade Mahallesi/ Üsküdar /İstanbul, TÜRKİYE'	Tebliğat zarfına "Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi" yazılacaktır.
"Güvenli elektronik imza" ile imzalanarak Kayıtlı Elektronik Posta (KEP) Yoluyla	mobiloyuntasarla@gmail.com	E-posta'nın konu kısmına "Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi" yazılacaktır.

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

BAŞVURU FORMU:

EK-10

(Okulun internet sitesinde elektronik form olarak sunulacaktır)

Öğrencinin Adı-Soyadı	
Sınıfı ve Okul Numarası	
Okulu Adı ve Adresi	
Öğrencinin Velisinin Adı, Soyadı (Kişinin açık rızası olmak kaydıyla)	
Öğrencinin Danışman Öğretmenin Adı, Soyadı, Branşı (Kişinin açık rızası olmak kaydıyla)	
Yarışmaya Gönderilen Eserin Adı	
Projenin özeti	
Veli İzin Belgesi (Ek-4),	Yükle
Açık Rıza Onayı (Ek-3) ,	Yükle
Özgünlük Taahhüt Belgesi (Ek-14)	Yükle
Başvuru Formu (Ek-10)	Yükle
Feragat Sözleşmesi (Ek-11)	Yükle
Öğrenci Belgesi	Yükle



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

Müdürlüğü adına **Korkma! Kodla Dijital Oyun Geliştirme Yarışmasına** katılmasına ilişkin
.....Müdürlüğü ile mutabakat sağlanmış
olup Kurumumuz adına yarışacak olan söz konusu öğrencisinin sorumluluğunun tamamen kurumumuz
üzerinde olduğunu beyan ve kabul ederim.

BİLSEM Müdürü

İmza ve Mühür

Not: : Bu taahhütname, **öğrencinin kayıtlı olduğu okul ve BiLSEM tarafından doldurulup imzalanacaktır.** imzalı hali taratılarak <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> adresinden sisteme yüklenecektir. Yüklenmemesi halinde öğrenci yarışmaya kabul edilmeyecektir.

Gerçek dışı beyan ve imzanın sorumluluğu, feregatnameyi doldurana ve imzalayana aittir.



Sorularınız için : **mob iloyuntasarla@gmail.com**

Telegram Grubu: **<https://t.me/mobilyuntasarla>**

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: **<http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>**



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

YAYIN VE TELİF HAKKI

EK-12

- Katılımcılar , dereceye giren ya da "yayınlanmaya değer bulunan" projelerin MEB ve Validebağ Fen Lisesi tarafından kullanılmasını (sergileme, yayınlarında-basılı evraklarında, tanıtım amaçlı dokümanlarında ve diğer platformlarda (takvim, ajanda, posta kartı, katalog, web sayfası, elektronik iletişim ve kayıt ortamları vb.) serbestçe kullanabilme hakkına sahiptir.
- Kullanılan eserler için eser sahibi sonradan verdiği izni kesinlikle geri almayacağını ve eserlerinin yukarıdaki şekilde kullanılmasını men etmeyeceğini veya bu izin / muvafakatname için herhangi bir telif hakkı veya maddi-manevi talepte bulunmayacağını gayri kabili rücu kabul, beyan ve taahhüt eder. Validebağ Fen Lisesi eserler için katılımcının yukarıda verdiği izin/ muvafakatname karşılığında ayrıca telif hakkı bedeli ödemeyecektir. Eserlerin kullanım hakkı eser sahibi ile Validebağ Fen Lisesi'nde olacaktır.
- Ödül alanların, ödül belgeleri elden/adreslerine/bildirdikleri mail adreslerine gönderilecektir.
- Yarışmaya eser gönderen yarışmacılar belirtilen tüm hususları kabul etmiş sayılacaklardır. Bu şartname yarışmacının yarışma eserlerini göndermesiyle yürürlüğe girer. Katılımla birlikte katılımcılar bu şartname hükümlerini okumuş ve kabul etmiş sayılır .
- Yarışmacıların bu şartname hükümlerine sonradan itiraz hakkı yoktur.



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-13

KİŞİSEL VERİLERİN KORUNMASI KANUNU AYDINLATMA METNİ

Validebağ Fen Lisesi Korkma! Kodla Dijital Oyun Geliştirme Yarışması Organizasyonu; (bundan böyle "Korkma! Kodla" olarak ifade edilecektir) tarafından kişisel verilerinizin hangi kapsamda işlenebileceği aşağıda açıklanmıştır. Kişisel veri sahipleri ise, kişisel verileri aşağıda belirtilen amaçlar dahilinde **6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (bundan böyle "KVK Kanunu" olarak ifade edilecektir)** ve **Korkma! Kodla'nın** tabi olduğu sair mevzuat hükümleri gereğince kişisel verileri toplanan, işlenen ve aktarılan kişilerdir.

Korkma! Kodla, kişisel verilerin güvenliği hususuna azami hassasiyet göstermektedir. Bu bilinçle kişisel verisi işlenen kişilerin kişisel verilerin i aşağıda izah edildiği surette ve mevzuat tarafından emredilen sınırlar çerçevesinde işlemekteyiz.

1. Veri Sorumlusu

Kişisel verileriniz , KVK Kanunu kapsamında **Korkma! Kodla tarafından işlenebilecektir** . KVK Kanunu kapsamında **Korkma! Kodla**, veri sorumlusu olarak kabul edilmektedir.

Bu kapsamda **Korkma! Kodla tarafından** başta kişi veri gizliliği olmak üzere, kişilerin temel hak ve özgürlüklerini korumak ve kişisel verilerin korunması amacıyla düzenlenen Kanun ve Yönetmelikler gereğince, kişisel verilerinizin hukuka aykırı olarak işlenmesini önleme, hukuka aykırı olarak erişilmesini önleme ve muhafazasını sağlama amacıyla, uygun güvenlik düzeyini temin etmeye yönelik tüm teknik ve idari tedbirleri almaktadır .

2. Kişisel Verilerin Toplanması, İşlenmesi ve İşleme Amaçları

Kişisel verileriniz, **Korkma! Kodla** tarafından sağlanan olanaklar ve yarışmalar faaliyetlerine bağlı olarak değişkenlik gösterebilmekle birlikte; otomatik ya da otomatik olmayan yöntemlerle , Onay ve/veya imzanızla tanzim edilen işlemlere ilişkin tüm yarışma şartnameleri/bilgilendirme formları ve sair belgelerle, **Korkma! Kodla Yarışmalar birimleri ve bölümleri, internet sitesi, sosyal medya mecraları, mobil uygulamalar ve benzeri vasıtalarla sözlü, yazılı ya da elektronik olarak toplanabilecektir.**

Ayrıca, **Korkma! Kodla hizmetlerini kullanmak amacıyla çağrı merkezlerimizi veya internet sayfamızı kullandığınızda, Korkma! Kodla düzenlediği yarışmalar, soru cevap**

1

Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeler.i: <http://validebas.fenlisesi.meb.k12.tr/> /



VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

toplantıları, eğitim, seminer veya organizasyonlara katıldığınızda kişisel verileri nız işlenebilecektir.

Toplanan kişisel verileriniz, KVK Kanunu tarafından öngörülen temel ilkelere uygun olarak ve KVK Kanunu 'nun 5. ve 6. maddelerinde belirtilen kişisel veri işleme şartları ve amaçları dahilinde, **Korkma! Kodla tarafından aşağıda yer alan amaçlarla işlenebilmektedir:**

a. Korkma! Kodla, düzenlediği yarışmalar, soru cevap toplantıları, eğitim, seminer veya organizasyonlara başta olmak üzere, ilgili mevzuattan kaynaklanan yasal yükümlülükler i çerçevesinde, kanun kapsamındaki söz konusu amaç ve yasal yükümlülüklerini yer ine getirebilmek amacı ile **Korkma! Kodla** yarışmalarına kurumsal veya takım olarak başvuran takımların verileri , **Korkma! Kodla** kişisel verilerini ve yarışmalar ve diğer organizasyon faaliyetleri ile uğraşan **Korkma! Kodla** bünyelerinde çalışan gerçek kişi personellerinin kişisel verilerini yarışmaya başvuru yapan takım/kişilerden talep etmekte ve işlemektedir.

İşbu kişisel veriler **Korkma! Kodla'ya** katılım sağlayacak kişilerin yarışma kayıtlarının alınması gerekli evrak ve sertifika ile ödül belgelerinin hazırlanması amacıyla tüzel kişi/firmalara paylaşım ile basılı kağıt veya dijital yöntemler yoluyla kullanılabilir.

b. Korkma! Kodla, yarışmaların başvuru süreçlerinde başvuru kaydının oluşturulması ve bireysel veya takım olarak başvuru yapan kişilerin kaydını almak ile yarışma sürecinde rapor aşamalarını belirtmek, eleme ve finale kalma, sağlanan olanaklar hakkında bilgi verme , teknik geziler hakkında bilgi vermek , soru cevap toplantıları hakkında bilgi vermek, eğitim kamp programları hakkında bilgi vermek, duyurular yapmak amaçlı iletişim kurmak ve yarışma sırasında kişinin nitelikleri ve deneyimleri ile yarışmaya katılım sağlanabilmesi yarışma başvurusu yapan gerçek kişilerden kişisel verilerini talep etmekte ve işlemektedir. İş bu kişisel veriler, başvuru yapan kişilerin kendi açık rızaları ile **Korkma! Kodla** e-posta adresine veya **Korkma! Kodla** web sitesinde yer alan başvuru sistemi tüm yarışmalar başvuru formu vasıtasıyla yollamaları , yarışma aşamaları esnasında açık rızaları ile sorulan soruları yanıtlamaları ya da ilan yayınlama ve duyuru çalışmaları için sosyal medya, saha çalışmaları, vb elektronik posta gönderme programlarının (gmail, mailchimp, gibi) sunduğu olanakları görüntüleme yöntemleri ile elde edilmektedir.

c. Korkma! Kodla amacı; yetenekli gençlerin yazılım geliştirilmesi süreçlerine katılmalarını sağlamak; stratejik önemi, yüksek katma değeri ya da küresel rekabet koşulları gereğince milli ve özgün olarak üretilmesi öncelikli olan ürün, sistem ve bileşenlerin üretilmesine dönük girişim, araştırma-geliştirme , proje ve faaliyetleri

2

Sorularınız için : **mob iloyuntasarla @gmail.com**

Telegram Grubu: **https://t.rne/mobiloyuntasarla**

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: **http://validebagfenlisesi.rneb.k12.tr/**



VALİDEBAG FEN LİSESİ KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

yapmak ve desteklemek, teknoloji alanında girişimcilik kültürünün gelişmesine ve bütün bu alanlarda yapılacak bilimsel çalışmalara katkıda bulunmaktadır.

- d. **Korkma! Kodla** , Yazılım Yarışmaları alanında faaliyet göstermek isteyen bireysel, takım vb. gerçek kişilerden kişisel verilerini söz konusu yarışma sürecinde faaliyet göstermek isteyen yarışmacılar ile iletişim kurabilmek, faaliyet göstermek isteyen tüm yarışmacıların gerekli donanıma sahip olup olmadıklarını test ve tespit etmek yarışmalara çağırarak ve bilgilendirmeler yapmak amacıyla talep etmekte ve işlemektedir .

İşbu kişisel veriler <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> alan adlı online platform üzerinden kişisel veri sahiplerinin açık rızaları doğrultusunda hazırlanmış oldukları başvuru formu yöntemi ve kura kayıt günü elde edilmektedir.

- e. **Korkma! Kodla, TEKNOFEST, Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK), TİKA, Teknoloji ve Sanayi Bakanlığı destek programları ve diğer mali destek programları kapsamında, programa başvuran gerçek kişi girişimcilerden kişisel verilerini ve tüzel kişi girişim imza yetkililerinin ve gerçek kişi Korkma! Kodla'nın paydaşlarının kişisel verilerini kendileri ile iletişime geçebilmek amacı ile talep etmeleri halinde işleyebilmektedir.**

İşbu kişisel veriler <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> alan adlı web sitesi online platform üzerinden kişisel veri sahiplerinin açık rızaları doğrultusunda hazırlanmış oldukları başvuru formu yöntemi ile elde edilmektedir.

İşbu kişisel veriler , KVK Kanunu 'nda belirtilen kişisel veri işleme şartlarına uygun olarak, belirlenen programlar kapsamında, **Korkma! Kodla'ya** başvuru yapan yarışmacılar arasından dereceye girenlere ödül ve hediyelerin tanziminin sağlanması amacıyla KVK Kanunu'nun 8. ve 9. maddelerine uygun olmak suretiyle aktarılmaktadır.

- f. **Korkma! Kodla** faaliyet gösterdiği yerleşkesine her ne sebeple olursa olsun gelen tüm ziyaretçilerin kişisel verileri **Korkma! Kodla** faaliyet gösterdiği yerleşkenin güvenliğinin sağlanması, 5202 sayılı Savunma Sanayii Güvenliği Kanunu, 5188 sayılı Özel Güvenlik Hizmetlerine Dair Kanun ve ilgili mevzuat kapsamındaki yükümlülüklerinin yerine getirilmesi amacı ile talep edilmekte ve işlenmektedir. Söz konusu kişisel veriler , kimlik bilgisi üzerinden ve güvenlik kamera görüntüsü yöntemleri ile elde edilmektedir.

3. İşlenen Kişisel Verilerin Kimlere ve Hangi Amaçla Aktarılabileceği

Korkma! Kodla tarafından toplanan kişisel verileriniz; KVK Kanunu'nda belirtilen kişisel veri işleme şartlarından kanunlarda öngörme , hukuki yükümlülüğün yerine getirilmesi ve sözleşmenin ifası hukuki sebepleri kapsamında ve işbu dokümanda belirtilmiş amaçlarla





VALİDEBAG FEN LİSESİ KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

sınırlı olarak, **Korkma! Kodla'** nın paydaşları, tedarikçileri, danışmanları, **Korkma! Kodla yetkilileri, Hukuken bilgi almaya yetkili kamu kurum ve kuruluşları ve Hukuken yetkili özel hukuk/ kamu hukuk tüzel kişilerine aktarabilecektir.**

Korkma! Kodla' nın hizmetlerinden faydalanmanız için gerekli çalışmaların ilgili iş birimleri tarafından yapılması , **Korkma! Kodla** ve **Korkma! Kodla** ile iş ilişkisi içerisinde olan kişilerin hukuki ve ticari güvenliğinin temini (**Korkma! Kodla** tarafından yürütülen iletişime yönelik idari operasyonlar, **Korkma! Kodla** ait lokasyonların fiziksel güvenliğini ve denetimini sağlamak, hukuki uyum süreci , mali işler v.b.), **Korkma! Kodla** ticari ve iş stratejilerinin belirlenmesi ve uygulanması , **Korkma! Kodla** insan kaynakları politikalarının yürütülmesi ile **Korkma! Kodla** , kişisel verileri TEKNOFEST, TÜBİTAK, TİKA ve diğer **Korkma! Kodla** paydaşlarına talepleri halinde aktarabilir.

4. Kişisel Verilerinizi Toplamamızın Yöntemi ve Hukuki Sebebi

Kişisel verileriniz ; sözlü , yazılı ya da elektronik ortamda, yukarıda yer verilen amaçlar doğrultusunda hizmetlerimizin sunulabilmesi ve bu kapsamda **Korkma! Kodla sözleşme ve yasadan doğan mesuliyetlerini eksiksiz ve doğru bir şekilde yerine getirebilmesi gayesi ile elde edilmektedir.**

Bu yöntemlerle toplanan kişisel verileriniz , KVK Kanunu tarafından öngörülen temel ilkelere uygun olarak, KVK Kanunu'nda belirtilen kişisel veri işleme şartlarından kanunlarda öngörme, hukuki yükümlülüğün yerine getirilmesi ve sözleşmenin ifası hukuki sebepleri ve bu metnin (2) ve (3) numaralı maddelerinde belirtilen amaçlarla işlenebilmektedir.

5. İlgili kişi Olarak KVK Kanununun 11. Maddesinde Sayılan Haklarınız

Kişisel verisi işlenen gerçek kişilerin KVK Kanununun 11. maddesi uyarınca sahip olduğu haklar aşağıdaki gibidir;

- Kişisel veri işlenip işlenmediğini öğrenme,
- Kişisel verileri işlenmişse buna ilişkin bilgi talep etme,
- Kişisel verilerin işleme amacını ve bunların amacına uygun kullanılıp kullanılmadığını öğrenme,
- Yurt içinde veya yurt dışında kişisel verilerin aktarıldığı üçüncü kişileri bilme,
- Kişisel verilerin eksik veya yanlış işlenmiş olması halinde bunların düzeltilmesini isteme ve bu kapsamda yapılan işlemin kişisel verilerin aktarıldığı üçüncü kişilere bildirilmesini isteme,
- KVK Kanununun ve ilgili diğer kanun hükümlerine uygun olarak işlenmiş olmasına rağmen, işlenmesini gerektiren sebeplerin ortadan kalkması halinde kişisel verilerin



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

silinmesini veya yok edilmesini isteme ve bu kapsamda yapılan işlemin kişisel verilerin aktarıldığı üçüncü kişilere bildirilmesini isteme,

- İşlenen verilerin münhasıran otomatik sistemler vasıtasıyla analiz edilmesi suretiyle kişinin kendisi aleyhine bir sonucun ortaya çıkmasına itiraz etme,
- Kişisel verilerin kanuna aykırı olarak işlenmesi sebebiyle zarara uğraması halinde zararın giderilmesini talep etme.

Yukarıda sıralanan haklarınıza yönelik başvurularınızı kimliğinizi tespit edici gerekli bilgiler ile KVK Kanunu 'nun 11. maddesinde belirtilen haklardan kullanmayı talep ettiğiniz hakkınıza yönelik açıklamalarınızı içeren talebinizi; <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> **İnternet adresinde yer alan Veri Sahibi Başvuru Formu'** nu doldurarak, formun imzalı bir nüshasını **'Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak No:1 Altunizade Mahallesi/ Üsküdar /İstanbul , TÜRKİYE'** adresine kimliğinizi tespit edici belgeler ile bizzat elden iletebilir, noter kanalıyla, mobiloyuntasarla@gmail.com adresine elektronik imzalı belge ile veya KVK Kanunu'nda belirtilen diğer yöntemler ile gönderebilirsiniz.

Korkma! Kodla/, talebin niteliğine göre talebi en kısa sürede ve **en geç otuz (30) gün içinde ücretsiz olarak sonuçlandıracaktır.** Ancak , işlemin ayrıca bir maliyeti gerektirmesi halinde, tarafımızca Kişisel Verileri Koruma Kurulu tarafından belirlenen tarifedeki , alınacaktır.

Başvurular Türkçe yapılmalıdır. Başvurularda, ad, soyadı ve başvuru yazılı ise imza, Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları için T.C. kimlik numarası , yabancılar için uyuğu, pasaport numarası/kimlik numarası, tebligata esas yerleşim yeri veya işyeri adresi, varsa bildirim esas elektronik posta adresi, telefon veya faks numarası ve talep konusu bulunması zorunludur.

Kişisel verisi işlenen ilgili kişinin sahip olduğu ve yukarıda belirtilen hakları kullanmak için yapacağı ve kullanmayı talep ettiği hakka ilişkin açıklamaları içeren başvuruda; talep ettiği hususun açık ve anlaşılır olması, talep ettiği konunun şahsı ile ilgili olması veya başkası adına hareket ediyor ise bu konuda özel olarak yetkili olması ve yetkisini belgelendirilmesi, başvurunun kimlik ve adres bilgilerini içermesi ve başvuruya kimliğini tevsik edici belgelerin eklenmesi gerekmektedir.

KVKK kapsamında "Veri Sorumlusu" sıfatıyla bildiririz.

Saygılarımızla,



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

ÖZGÜNLÜK TAAHHÜT BELGESİ

EK-14

Validebağ Fen Lisesi Müdürlüğüne

Yarışmaya gönderdiğim çalışmanın özgün olduğunu, farklı yarışma vb. gibi ortamlarda sergilenmediğini beyan ederim. Aksi durumun tespiti halinde bu yarışmada elde edebileceğim olası tüm başarıların geçersiz sayılacağını bilerek başvuru gerçekleştiriyorum.

Öğrencinin
Adı ve Soyadı-İmzası

... / ... / 2021

Velinin
Adı ve Soyadı-İmzası

... / ... / 2021



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/>

Değerlendirme Formu

Ek-15

S.N	Kriterler	Az (1)	Orta (2)	ileri (3)	Çok İleri (4)
1	Orijinallik (Esin kaynağından farklı nitelikler ve sıra dışı özellikler taşıması)				
2	Pratiklik (fikrin/ürünün en kolay yollarla sorun çözme veya geniş kitleler arasındaki kullanılabilirlik düzeyi)				
3	Ekonomiklik (En az yatırımla ihtiyacı karşılayabilme düzeyi)				
4	Yaratıcılık (mevcut yöntemlere yeni bir boyut getirme veya yepyeni ufuklara erişirme düzeyi)				
5	Kullanışlılık (Fikrin bir veya daha fazla alanda hayatı kolaylaştırma niteliği taşıması)				
6	Yenilikçilik (Aynı kulvarda yer alan kabul ve uygulamalara farklı bir anlayış kazandırma düzeyi)				
7	Uygulanabilirlik (İdeal önerinin gerçek hayatta karşılık bulabilme düzeyi)				
8	Verimlilik (Fikrin sağlayacağı ön görülen en ileri düzey bireysel ve toplumsal kazanç)				
9	İlham verme ve farklı alanlara transfer edilebilirlik özelliği				
10	Faydalılık (Sağlayabileceği Maksimum bireysel ve toplumsal; maddi ve manevi yarar düzeyi)				

Komisyon Üyesi

Tarih : / / 202.....

imza

Adı Soyadı :





VALİDEBAG FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK-16

VALİDEBAG FEN LİSESİ MÜDÜRLÜĞÜNE

TÜRKİYE GENELİ "KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME
YARIŞMASI"

KATILIM FORMU VE TAAHHÜTNAME

ÖĞRENCİNİN (Takım Kaptanı):

Adı ve Soyadı :

Sınıfı :

OKULUN:

Adı:

Adresi

İli :

İlçesi :

Telefon:

E-posta:

DİJİTAL OYUNUN:

Adı:

Yarışmaya göndermiş olduğum "Dijital Oyunun" bana ait olduğunu, daha önce düzenlenen hiçbir yarışmada derece, ödül vb. kazanmadığımı ve herhangi bir yarışma kapsamında sergilenmediğini, eserimin MEB ve Validebağ Fen Lisesi'nce her türlü yayın organında süresiz yayımlanabileceğini, yapacağı çalışmalarda kullanılabileceğini ve bu yarışmaya ait özel şartname hükümlerini aynen kabul ettiğimi taahhüt ederim...../...../20.....

Velisinin:

Adı Soyadı-İmza

İLETİŞİM BİLGİLERİ

Velisinin (KİŞİNİN AÇIK RIZASI İLE)

Adı-Soyadı



Sorularınız için : mobiloyuntasarla@gmail.com

Telegram Grubu: <https://t.me/mobiloyuntasarla>

Yarışma hakkındaki gelişmeleri: <http://validebagfen1isesi.meb.k12.tr/>



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

EK - 9

VERİ SAHİBİ BAŞVURU FORMU

Genel Açıklamalar

6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'nda ("**KVK Kanunu**") ilgili kişi olarak tanımlanan kişisel veri sahiplerine (Bundan sonra "**Başvuru Sahibi**") olarak anılacaktır), KVK Kanunu'nun 11'inci maddesinde kişisel verilerinin işlenmesine ilişkin birtakım taleplerde bulunma hakkı tanınmıştır.

KVK Kanunu'nun 13'üncü maddesinin birinci fıkrası uyarınca; veri sorumlusu olan Kurumumuza bu haklara ilişkin olarak yapılacak başvuruların yazılı olarak ve **Kişisel Verilerin Korunması Kurulu** ("**Kurul**") tarafından belirlenen aşağıdaki yöntemlerle iletilmesi gerekmektedir.

Bu çerçevede "yazılı" olarak kurumumuza yapılacak başvurular, işbu formun çıktısı alınarak;

- Başvuru Sahibi'nin şahsen başvurusu ile,
 - Noter vasıtasıyla,
 - İadeli Taahhütlü posta yoluyla
 - Başvuru Sahibi'nce 5070 Sayılı Elektronik İmza Kanununda tanımlı olan "**güvenli elektronik imza**" ile imzalanarak mobiloyuntasarla@gmail.com elektronik posta adresine gönderilmek suretiyle,
- tarafımıza iletilebilecektir.

Aşağıda, yazılı başvuruların ne şekilde tarafımıza ulaştırılacağına ilişkin yazılı başvuru kanalları özelinde bilgiler verilmektedir.



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

Başvuru Yöntemi	Başvurunun Yapılacağı Adres	Başvuru Gönderiminde Belirtilecek Bilgi
Şahsen Başvuru (Başvuru sahibinin bizzat gelerek kimliğini tevsik edici belge ile başvurusu)	' Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak No:1 Altunizade Mahallesi/ Üsküdar /İstanbul, TÜRKİYE'	Zarfın üzerine " Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi " yazılacaktır.
Noter vasıtasıyla tebligat	' Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak No:1 Altunizade Mahallesi/ Üsküdar /İstanbul, TÜRKİYE'	Tebliğat zarfına " Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi " yazılacaktır.
İadeli Taahhütlü Posta Yoluyla	' Korkma! Kodla Yarışması Validebağ Fen Lisesi Kalfaçeşme Sokak No:1 Altunizade Mahallesi/ Üsküdar /İstanbul, TÜRKİYE'	Tebliğat zarfına " Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi " yazılacaktır.
"Güvenli elektronik imza" ile imzalanarak Kayıtlı Elektronik Posta (KEP) Yoluyla	mobiloyuntasarla@gmail.com	E-posta'nın konu kısmına " Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Kapsamında Bilgi Talebi " yazılacaktır.



Tarafımıza iletilmiş olan başvurularınız KVK Kanunu'nun 13'üncü maddesinin 2'inci fıkrası gereğince, talebin niteliğine göre **talebinizin bizlere ulaştığı tarihten itibaren otuz gün içinde yanıtlanacaktır.** Yanıtlarımız ilgili KVK Kanunu'nun 13'üncü maddesi hükmü gereğince yazılı veya elektronik ortamdan tarafınıza ulaştırılacaktır. **A. Başvuru Sahibi iletişim bilgileri:**

Ad-Soyad	
Okul Adı:	
Okul Adresi:	

*Yukarıdaki bilgiler Veri Sorumlusuna Başvuru Usul ve Esasları Hakkında Tebliğ uyarınca alınmaktadır.



B. Lütfen Kurumumuzla olan ilişkinizi belirtiniz.

<input type="checkbox"/> Yarışmacı	<input type="checkbox"/> Danışman
<input type="checkbox"/> Ziyaretçi	<input type="checkbox"/> Diğer
<p>Kurumumuzla olan ilişkinizin detaylarını belirtiniz:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	





C. Lütfen KVK Kanunu kapsamındaki talebinizi detaylı olarak belirtiniz:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Lütfen başvuruza vereceğimiz yanıtın tarafınıza bildirilme yöntemini seçiniz:

- Adresime gönderilmesini istiyorum.
- Elden teslim almak istiyorum.
(*Vekâleten teslim alınması durumunda noter tasdikli vekâletname veya yetki belgesi olması gerekmektedir.*)





Hukuka aykırı ve haksız bir şekilde veri paylaşımından kaynaklanabilecek hukuki risklerin bertaraf edilmesi ve özellikle kişisel verilerinizin güvenliğinin sağlanması amacıyla, kimlik ve yetki tespiti için Kurumumuz ek evrak ve malumat (Nüfus cüzdanı, sürücü belgesi sureti, resmi kimlik yerine geçen diğer belgeler vb.) talep etme hakkını saklı tutar. Form kapsamında iletmekte olduğunuz taleplerinize ilişkin bilgilerin doğru ve güncel olmaması ya da yetkisiz bir başvuru yapılması halinde Kurumumuz, söz konusu yanlış bilgi ya da yetkisiz başvuru kaynaklı taleplerden dolayı mesuliyet kabul etmemektedir. Yapılan başvurular Veri Sorumlusuna Başvuru Usul ve Esasları Hakkında Tebliğ'in 6. maddesinin 5. bendi ve 7. maddesine uygun olarak ücretlendirilebilecektir.

<u>Başvuru Sahibi (Kişisel Veri Sahibi)</u>	<u>Velisinin/1. Derece yakınının</u>
Adı Soyadı :	Adı Soyadı :
İmzası :/...../202...	İmzası :/...../202...



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

KORKMA! KODLA DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME
YARIŞMASI OKUL-KURUM FERAGAT SÖZLEŞMESİ

EK- 11

Adı Soyadı			
Doğum Tarihi	.../.../.....	Sınıfı	
Cinsiyeti		No	
OKUL BİLGİLERİ		BİLSEM BİLGİLERİ	
Kurum Adı		Kurum Adı	
Kurum Kodu		Kurum Kodu	
Kurum Telefonu		Kurum Telefonu	
Kurum Adresi		Kurum Adresi	

Validebağ Fen Lisesi tarafından **10 Mayıs 2021-30 Haziran 2021 tarihleri arasında** çevrimiçi olarak ortaokul ve dengi okullar, BİLSEM ve lise öğrencilerine yönelik düzenlenen **Korkma! Kodla Dijital Oyun Geliştirme Yarışmasına**;sınıf numaralı öğrencisi'in, Müdürlüğü adına katılımı konusunda Müdürlüğü ile mutabakat sağlanmış olup yukarıda bilgileri yer alan öğrencinin yarışma ile ilgili tüm haklarından feragat ettiğimizi ve ileride yarışmayla ilgili herhangi bir hak talebinde bulunulmayacağını beyan ederim.

Okul Müdürü
İmza ve Mühür



VALİDEBAĞ FEN LİSESİ
KORKMA! KODLA: DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME YARIŞMASI

Yukarıda bilgileri yer alan sınıf numaralı öğrencisi

.....'in,

Müdürlüğü adına **Korkma! Kodla Dijital Oyun Geliştirme Yarışmasına** katılmasına ilişkin
.....Müdürlüğü ile mutabakat sağlanmış
olup Kurumumuz adına yarışacak olan söz konusu öğrencisinin sorumluluğunun tamamen kurumumuz
üzerinde olduğunu beyan ve kabul ederim.

BİLSEM Müdürü

İmza ve Mühür

Not: : Bu taahhütname, **öğrencinin kayıtlı olduğu okul ve BİLSEM tarafından doldurulup imzalanacaktır.** İmzalı hali taratılarak <http://validebagfenlisesi.meb.k12.tr/> adresinden sisteme yüklenecektir. Yüklenmemesi halinde öğrenci yarışmaya kabul edilmeyecektir.

Gerçek dışı beyan ve imzanın sorumluluğu, feregatnameyi doldurana ve imzalayana aittir.