



T.C. SANAYİ VE  
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI



TÜBİTAK

# TÜBİTAK BİLİM MERKEZLERİ SERGİ TASARIM YARIŞMASI

*Teknik Şartnamesi 2026*

BİLİM  
MERKEZLERİ

TÜBİTAK  
*Seninle!*

Bilim ve Toplum Başkanlığı

## İÇİNDEKİLER

1. TANIMLAR VE KISALTMALAR .....	2
2. YARIŞMA.....	2
2.1. Bilim Merkezleri.....	2
2.2. Bilim Merkezi Sergi Üniteleri.....	3
2.3. Sergi Tasarım Yarışması .....	4
2.3.1. Başvuru Koşulları.....	5
2.3.2. Yarışma Süreci ve Teslim Esasları .....	6
2.3.2.1. Birinci Aşama: Kavramsal Tasarım .....	6
2.3.2.2. İkinci Aşama: Uygulama Projesi .....	6
2.3.3. Tasarım Tesliminde Yarışmacılardan İstenenler .....	7
2.3.4. Yüklenilecek Belgeler:.....	7
2.4. Değerlendirme ve Final Sunumu .....	8
2.4.1. Birinci Aşama Değerlendirme Kriterleri .....	9
2.4.2. İkinci Aşama Değerlendirme Kriterleri .....	9
2.4.3. Nihai Puanlama Ağırlıkları:.....	9
3. YARIŞMA TAKVİMİ .....	10
4. YARIŞMA DESTEKLERİ.....	10
4.1. Pafta/Maket/Prototipleme Desteği .....	10
4.1.1. Destek Kapsamı .....	10
4.1.2. Bütçe Raporlaması ve Talep.....	10
4.1.3. Onay ve Aktarım .....	10
4.1.4. Harcanmayan Destek Tutarlarının İadesi .....	10
4.2. Ulaşım Desteği.....	11
4.2.1. Temsil Kapsamı .....	11
4.2.2. Hesaplama Yöntemi .....	11
4.2.3. Katılım Şartı .....	11
5. ÖDÜLLER.....	11
6. ETİK VE DİĞER KURALLAR.....	12
6.1. Etik Kurallar ve Davranış İlkeleri.....	12
6.1.1. Genel Davranış İlkeleri .....	12
6.1.2. İletişim Etiği.....	12
6.1.3. Yapay Zekâ ve Teknoloji Etiği.....	12
6.1.4. Fırsat Eşitliği ve Kapsayıcılık.....	12
6.1.5. Kaynakların Korunması ve Kamu Malı Bilinci.....	12
6.2. İtiraz Süreçleri ve Şeffaflık.....	13
6.2.1. Rapor ve Ödül İtirazları .....	13
6.2.2. Sosyal Medya Kısıtlaması .....	13
7. TELİF VE KULLANIM HAKLARI .....	13
8. İLGİLİ MEVZUAT .....	14
9. İLETİŞİM .....	14
10.TASARIMA İLHAM VERECEK TÜBİTAK POPÜLER BİLİM KİTAPLARI LİSTESİ .....	14

## TÜBİTAK BİLİM MERKEZLERİ SERGİ TASARIM YARIŞMASI

### 1. TANIMLAR VE KISALTMALAR

**TÜBİTAK:** Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumunu,

**Başkan:** Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu Başkanı,

**Bilim ve Toplum Başkanlığı (BİTO):** TÜBİTAK Bilim ve Toplum Başkanlığını,

**Müdürlük:** TÜBİTAK Bilim Merkezleri Müdürlüğünü,

**Jüri:** TÜBİTAK Bilim Merkezleri Müdürlüğü tarafından yürütülen yarışma kapsamında başvuruları değerlendirmek, seçme ve değerlendirme işlemlerini TÜBİTAK Bilim ve Toplum Başkanlığı ile koordineli olarak yürütmek üzere görevlendirilen alanında yetkin en az 5 (beş) en fazla 7 (yedi) kişiden oluşan ekibi,

**ARBİS:** TÜBİTAK Araştırmacı Bilgi Sistemini,

**Sergi:** Bilim merkezlerinde yer alan, bilimsel olgu ve süreçleri etkileşimli düzenekler, teknolojik arayüzler ve sanatsal tasarım öğeleriyle harmanlayarak, her yaştan ziyaretçiye merak uyandıran, dokunma ve keşfetme odaklı somut deneyimlere dönüştüren bütüncül bir öğrenme enstalasyonunu ifade eder.

### 2. YARIŞMA

TÜBİTAK tarafından düzenlenen Bilim Merkezi Sergi Tasarım Yarışması; üniversite öğrencilerini (lisans ve lisansüstü) ve bilim merkezi çalışanlarını, bilimsel olguları etkileşimli ve somut deneyimlere dönüştürecek yenilikçi sergileme çözümleri geliştirmeye davet eder. Yarışmanın temel amacı, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları'ndaki (10. Başlık) içeriklerden ilham alarak; ziyaretçilerin dokunarak, deneyerek ve keşfederek öğrenebileceği özgün sergi düzenekleri tasarlanmasını sağlamaktır. Yarışma Kapsamında, katılımcıların, toplam 50 m<sup>2</sup>'lik bir alan içerisinde, en az 1 en fazla 5 sergi ünitesinden oluşan bütünsel bir sergi kurgusu sunmaları beklenmektedir. Bu kurgu sadece ünite tasarımlarını değil; sergi grafikleri, görsel unsurlar ve ziyaretçi akışını içeren etkileşimli bir deneyim alanını kapsamalıdır.

Yarışma ile genç yeteneklerin ve sektör profesyonellerinin disiplinlerarası çalışma becerilerini artırmak; ülkemizdeki bilim merkezlerine yerli, özgün ve uygulanabilir sergi üniteleri kazandırmak hedeflenmektedir. Tüm süreç, fikir aşamasından teknik uygulama projesine kadar TÜBİTAK Bilim ve Toplum Başkanlığı (BİTO) koordinasyonunda ve bu şartname hükümleri çerçevesinde yürütülür.

#### 2.1. Bilim Merkezleri

Bilim merkezleri, bilimin büyüleyici dünyasını her yaştan ve her birikimden bireyle buluşturan; bilim ve teknolojiyi toplum için anlaşılır, erişilebilir ve ilham verici kılan eşsiz mekânlardır. Etkileşimli öğretim yaklaşımlarıyla ziyaretçilerini denemeye ve keşfetmeye davet eden bu merkezler, deneysel ve uygulamalı etkinliklerle bilimin önemini daha geniş kitlelere aktarmayı hedefler. Bu merkezlerde bilim, sadece bir öğrenme süreci değil, aynı zamanda eğlenceli bir keşif

yolculuğuna dönüşür.

Bilim merkezlerindeki sergiler, herhangi bir bilimsel konuyu ziyaretçilerin dikkatini çekecek ve onları düşünmeye sevk edecek şekilde tasarlanır. Bu bazen bir bilgisayar oyununun içindeki sürükleyici bir hikâye, bazen karmaşık mekanik ya da elektronik düzenekler, bazen de basit ama zekice tasarlanmış ahşap oyuncaklar aracılığıyla gerçekleşir. Her bir sergi, ziyaretçilerin zihninde "Neden?" ve "Nasıl?" sorularını uyandırmayı amaçlar. Yanı başlarındaki kısa ama öz açıklamalarla desteklenen bu düzenekler, bilime dair kalıcı bir merak ve anlayış oluşturur.

Her bilim merkezi, kendine özgü bir hedef kitlesine sahip olsa da temelinde evrensel bir amacı paylaşır: her yaştan bireyin bilimle arasında bir bağ kurabileceği bir ortam yaratmak. Ana hedef kitlesi ilkökul ve ortaokul öğrencileri olan bu merkezlerde, sergiler; okul öncesinden üniversite öğrencilerine, hatta yetişkinlere kadar her yaştan ve her birikimden ziyaretçiye hitap edebilecek şekilde tasarlanabilir. Bilim merkezleri, bilimi hayatın merkezine taşıırken, her bireyin içinde var olan merak ve keşif duygusunu harekete geçiren yerlerdir.

Bilim Merkezleri;

- Bilimsel kavram ve süreçleri, her yaş grubunun anlayabileceği şekilde ve duyulara hitap eden bir anlatımla sunar. Bu, yalnızca bilimi öğretmekle kalmaz; bireylerin bilime olan sevgisini ve merakını artırır.
- Gözlem yapmayı, düşünmeyi ve sorgulamayı teşvik eder. Araştırma tutkusunu besler ve bireyleri bilgiye dayalı kararlar verebilen, güçlü bir düşünsel altyapıyla donatır.
- Günlük hayata bilimsel bir mercekten bakmayı öğretir. Bilimin yalnızca karmaşık formüllerden ibaret olmadığını, aksine çevremizdeki her olayın bir bilimsel açıklamaya sahip olduğunu ilham verici bir şekilde vurgular.
- Sergi ve etkinlikleri, bir ders kitabı gibi her detayı öğretmeyi değil, ziyaretçilerin zihinlerinde "Neden?" ve "Nasıl?" sorularını canlandırmayı hedefler. Bilgiye giden yolculuğu, bir keşif macerasına dönüştürür.
- Sanatsal öğelere yer vererek estetik bir deneyim sunar. Ancak bilim merkezlerinin, bilime dokunmayı ve anlamayı merkeze alan bir yapıya sahip olduğu unutulmamalıdır; bu onları klasik müzelerden ayıran en önemli özelliğidir.
- Bilimle uğraşmanın sanıldığı gibi sıkıcı ve zorlu değil, tam tersine eğlenceli, keyifli ve tatmin edici bir deneyim olduğunu hissettirir.

## 2.2. Bilim Merkezi Sergi Üniteleri

Bilim merkezi sergileri; bilgiyi tek taraflı aktaran statik yapılar yerine, ziyaretçiyi aktif bir keşif sürecine dâhil eden etkileşimli deneyim alanlarıdır. Bu sergilerde temel yaklaşım, fiziksel etkileşimi ifade eden “Hands-on” (yaparak-yaşayarak öğrenme) ile zihinsel etkileşimi odağa alan “Minds-on” (sorgulayarak anlama) ilkelerinin sentezidir. Ziyaretçi bir düzeneği fiziksel

olarak çalıştırıp değişkenleri kontrol ederken, aynı zamanda zihninde uyanan "Neden?" ve "Nasıl?" sorularına yanıt arayarak bilişsel bir bağ kurar. Görsel, işitsel ve dokunsal etkileşim unsurlarının birleştiği bu yapılar, bilimi soyut bir formül olmaktan çıkararak somut, hissedilebilir ve her kullanımda yeni bir farkındalık yaratan bir keşif mekanizmasına dönüştürür. Böylece sergi, bir anlatım aracı değil; doğrudan öğrenmenin gerçekleştiği bir keşif mekanizması haline gelir.

İyi tasarlanmış bir sergi ünitesi; estetikten ziyade işlevselliği, karmaşıklığından ziyade yalın ve anlaşılır etkileşimi merkeze alır. Güncel yaklaşımlar doğrultusunda bu üniteler, birbirinden bağımsız düzenekler olmak yerine belirli bir tema ve akış şeması etrafında birleşerek bütüncül bir sergileme kurgusu oluşturur. Bilim merkezlerinin "vazgeçilmez unsuru" olan bu yapılar; dayanıklı, güvenli ve farklı yaş gruplarına hitap edebilen yüksek operasyonel standartlara sahip olmalıdır. Bilimi sadece anlatan değil, bizzat yaşatan bu üniteler; sanatsal dokunuşlarla zenginleşmiş ancak bilimsel özü daima odağında tutan, merakı sürekli canlı kılan inovatif yapı taşlarıdır. Aynı zamanda tekrar edilebilir deneyim sunarak her kullanımda yeni bir farkındalık yaratmalı ve ziyaretçiyi aktif düşünmeye yönlendirmelidir.

### 2.3. Sergi Tasarım Yarışması

Yarışmada, **TÜBİTAK Popüler Bilim Kitaplarında** yer alan bir bilimsel kavram, olgu ya da etkinlikten ilham alarak, bu içeriğin etkileşimli bir bilim merkezi sergi deneyimine dönüştürülmesini amaçlanmaktadır. Yarışmacılardan beklenen; seçtikleri içeriği ziyaretçilerin dokunarak, deneyerek ve keşfederek öğrenebileceği sergi üniteleri aracılığıyla somutlaştırmalarıdır. Tasarımlar, bilimi anlatan değil; ziyaretçiyi aktif katılımcıya dönüştüren, merak uyandıran ve keşif sürecini tetikleyen bir yaklaşımla geliştirilmelidir.

Her bilim merkezi kendine özgü bir kimliğe sahiptir, ancak hepsinin ortak amacı bireylerin bilimle bağ kurabileceği, bilimin günlük hayattaki izlerini görebileceği estetik ve zengin bir ortam oluşturmaktır. Tasarlanacak sergilerin, bilimin sadece formüllerden ibaret olmadığını, aksine çevremizdeki her olayın ilham verici bir açıklaması olduğunu vurgulaması beklenmektedir. Bilimle uğraşmanın keyifli ve tatmin edici bir deneyim olduğunu hissettiren, sanatsal dokunuşlarla zenginleşmiş ancak bilimi odağında tutan yenilikçi yaklaşımlar, bu yarışmanın temel vizyonunu oluşturmaktadır.

### Tasarım Kapsamı ve Mekânsal Kurgu:

Yarışma kapsamında katılımcılar, **toplam 50 m<sup>2</sup>'lik alan içinde, en az 1 en fazla 5 sergi ünitesinden oluşan bütüncül bir sergi** tasarlayacaklardır. Temel amaç, tekil bir ürün tasarlamadan ötesine geçerek; ziyaretçinin alana girdiği andan itibaren belirli bir tema etrafında ilerlediği, hikâyesi olan **bütünlüklü bir deneyim** sunmaktır.

### Yarışmacılardan Beklenenler:

1. Tasarımın, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitaplarında yer alan bir bilimsel kavram, olgu veya etkinlikten ilham alması
2. Seçilen bilimsel kavramın doğru, anlaşılır ve etkili şekilde aktarılması
3. Ziyaretçinin aktif katılımını sağlayan etkileşimli düzenekler tasarlanması
4. En az 1, en fazla 5 üniteden oluşan, 50 m<sup>2</sup> alanı kapsayan bütüncül sergi kurgusu oluşturulması
5. Sergi üniteleri ile sergi grafikleri ve destekleyici tasarım unsurlarının geliştirilmesi
6. Farklı yaş gruplarına hitap eden, sezgisel ve erişilebilir bir deneyim sunulması
7. Özgün, yenilikçi ve merak uyandıran tasarım yaklaşımı geliştirilmesi
8. Dayanıklı, sürdürülebilir ve yoğun kullanıma uygun çözümler önerilmesi
9. Maliyet, uygulanabilirlik ve bakım süreçlerinin gözetilmesi
10. Tasarımda ürünün uygun konumlarında ve pafta üzerinde TÜBİTAK logosuna yer verilmesi beklenmektedir.

Bu yarışma ile sınırlı bir alan içinde güçlü bir bilimsel hikâye anlatan, ziyaretçiyi keşfe davet eden ve gerçek bir bilim merkezi ortamında uygulanabilir nitelikte sergi fikirlerinin ortaya çıkarılması hedeflenmektedir.

#### 2.3.1. Başvuru Koşulları

Yarışma; üniversitelerin tüm bölümlerinden **lisans, yüksek lisans ve doktora öğrencileri ile bilim merkezi personelinin** katılımına açıktır.

1. Yarışmaya katılım **bireysel veya en fazla 5 kişiden oluşan ekipler** halinde gerçekleştirilebilir.
2. Ekiplerin, farklı disiplinlerden katılımcılardan oluşması önerilmektedir. Özellikle endüstriyel tasarım, mimarlık, görsel sanatlar, eğitim bilimleri, mühendislik gibi farklı alanlardan katılımcıların bir araya gelerek disiplinlerarası bir yaklaşım geliştirmesi beklenmektedir.
3. Katılımcılar, tasarımlarının bir kısmında mevcut sergi ünitelerine yönelik iyileştirme, geliştirme, yenilikçi eklemeler ve ziyaretçi deneyimini artırmaya yönelik çözümler önerileri sunabilirler.
4. Öğrencilerin, başvuru tarihinde aktif öğrenci olmaları ve öğrenci belgesi sunmaları gereklidir.
5. Ekip başvurularında bir ekip lideri belirlenmeli ve tüm iletişim ekip lideri üzerinden yürütülmelidir. Ekip bilgilendirmelerinin takibinden ekip lideri ve üyeleri sorumludur.
6. Yarışmaya gönderilen projelerin (tasarımların) özgün olması; daha önce herhangi bir yerde yayımlanmamış, uygulanmamış, endüstriyel olarak üretilmemiş olması veya başka bir yarışmaya katılmamış olması gerekmektedir. Aksi bir durumun tespiti halinde, başvurusu yapılan tasarım yarışmadan diskalifiye edilir, ödül kazanılması durumunda kazanılan ödül ve sağlanan diğer destekler 6183 sayılı Amme Alacaklarının Tahsil Usulü Hakkında Kanun uyarınca TÜBİTAK tarafından geri alınır. Ayrıca, yarışmaya başvurusu yapılan tasarımın özgün bir çalışma olmaması, bu yönde bir iddianın olması, üçüncü kişilerin tasarım üzerinde hak iddia etmesi vb. durumlarda doğabilecek tüm

- yasal sorumluluklar yarışmacıya aittir.
7. Her katılımcı yarışmaya yalnızca bir proje ile başvurabilir ve yalnızca bir ekipte yer alabilir.
  8. Başvurular, şartnamede belirtilen esaslara uygun olarak, eksiksiz ve hatasız şekilde teslim edilmelidir.
  9. Proje teslimi dijital ortamda gerçekleştirilecektir.
  10. Yarışma süresince jüri üyeleri ile doğrudan iletişim kurulamaz. Tüm sorular, belirtilen kanallar üzerinden ve takvimde yer alan süreler içinde iletilmelidir.
  11. Yarışmaya katılan tüm katılımcılar, bu şartnamede yer alan koşulları kabul etmiş sayılır.
  12. Belirtilen koşullara uymayan başvurular, değerlendirme dışı bırakılır.
  13. Yarışmacıların ARBİS'e kaydolması gereklidir.
  14. Yarışmaya başvurular <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/sergi-tasarim-yarismasi> adresinden yapılacaktır. Başvuru tamamlandıktan sonra herhangi bir değişiklik yapılamaz.

### 2.3.2. Yarışma Süreci ve Teslim Esasları

Bilim Merkezi Sergi Tasarım Yarışması, katılımcıların teorik bilgilerini ve yaratıcı fikirlerini adım adım geliştirerek, bir bilim merkezinin operasyonel standartlarına uygun, somut ve sürdürülebilir sergileme çözümleri sunmalarını hedefleyen iki aşamalı süreçten oluşmaktadır.

#### 2.3.2.1. Birinci Aşama: Kavramsal Tasarım

Yarışmanın ilk aşaması, katılımcıların tasarımlarını tanıtmaları, seçtikleri bilimsel içeriği somutlaştırmaları ve 50 m<sup>2</sup>'lik alandaki yerleşim vizyonlarını ortaya koymaları için bir başlangıç noktasıdır. Bu aşamada, katılımcılardan sergi kurgusunun ana temasını, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları ile kurulan içeriği, hedef kitlesini ve ziyaretçilere sunacağı deneyerek öğrenme deneyimini açıklayan kapsamlı bir fikir raporu sunmaları beklenmektedir. Tasarımdan anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde birden çok kitap ve temadan yararlanılabilir. Tasarımın geliştirilmesi aşamasında büyük ölçekli TÜBİTAK Bilim Merkezlerinin ziyaret edilmesi önerilmektedir. Katılımcıların bilim merkezlerini ücretsiz ziyaret edebilmeleri için [bilimmerkezleri@tubitak.gov.tr](mailto:bilimmerkezleri@tubitak.gov.tr) adresine e-posta iletmeleri gerekmektedir.

Rapor; sergileme kurgusunun özgünlüğünü, yenilikçiliğini, bilim merkezi ortamına uyumunu net bir şekilde ifade etmeli ve projeyi destekleyen konsept çizimlerini içermelidir. Sunulan çalışmalar; bilimsel doğruluk, etkileşim potansiyeli ve bütüncül tasarım kriterleri çerçevesinde jüri tarafından değerlendirilerek ikinci aşamaya geçecek (finalist) projeler belirlenir. İkinci aşama değerlendirmeye hak kazanan projeler için gerekli detayları içermesi halinde pafta, maket veya prototip desteği verilecektir.

#### 2.3.2.2. İkinci Aşama: Uygulama Projesi

İlk aşamayı geçen yarışmacılar, kavramsal fikirlerini detaylandırmak ve tasarımın teknik olarak uygulanabilirliğini, dayanıklılığını ve güvenliğini kanıtlamak üzere ikinci aşamaya davet edilir. Bu aşama, projenin sadece bir "fikir" olmaktan çıkıp üretilebilir bir "ürün" haline geldiği kritik

süreçtir.

Katılımcılar; tasarımlarının tüm mekanik, elektronik ve endüstriyel çözümlerini içeren detaylı teslim dosyalarını hazırlarlar. Dosyada, sergi ünitelerinin detaylı ölçü çizimleri, malzeme, elektrik/elektronik sistem şemaları, ergonomi ve güvenlik protokolleri yer almalıdır. Teknik ve mali olarak üretilebilir olduğunu açıklayıcı dokümanlar eklenmelidir. Bu aşamada yapılan değerlendirmeler sonucunda, final sunumuna katılmaya hak kazanan projeler ilan edilir.

### 2.3.3. Tasarım Tesliminde Yarışmacılardan İstenenler

Yarışmaya katılacak tüm katılımcıların başvurularını yarışma resmî web sitesi üzerinden dijital olarak tamamlamaları gerekmektedir. Eksik belge yükleyen veya format dışı teslimat yapan katılımcıların projeleri değerlendirmeye alınmaz.

### 2.3.4. Yüklenilecek Belgeler

#### Birinci Aşama Teslimi:

**1. Konsept Tasarım Raporu:** Tasarımın bilimsel temellerini, seçilen kaynakla kurduğu kavramsal ve içeriksel bağı ve 50 m<sup>2</sup>'lik alandaki işlevsel ve estetik yerleşim vizyonunu bütüncül bir yaklaşımla ele alan, aşağıda belirtilen başlıkları içeren, A4 boyutunda, PDF formatında ve en fazla 5 sayfadan oluşan rapor hazırlanmalıdır.

#### 1.1. Bilimsel Temel ve Kaynak Analizi

- Projeyi ve temel etkileşim yöntemini özetleyen, 200 kelimeyi geçmeyen teknik özet metni
- İlham alınan TÜBİTAK Popüler Bilim Kitabı veya kitaplarının açık adı, sayfa numarası ve fotoğrafı
- Seçilen bilimsel kavramın, olgunun veya etkinliğin hatasız ve öğretici açıklaması

#### 1.2. Sergi Teması ve Hikâyesi

- Sergi kurgusunun ana teması ve ziyaretçiye sunulan genel deneyim senaryosu
- 50 m<sup>2</sup>'lik alanda oluşturulan, en az 1 en fazla 5 üniteden oluşan bütünsel kurgunun anlatımı

#### 1.3. Etkileşim Senaryosu (Hands-on & Minds-on)

- Ziyaretçinin düzeneklerle kuracağı fiziksel etkileşim yöntemi
- Etkileşim sonucunda ziyaretçinin zihninde uyanacak "Neden?" ve "Nasıl?" soruları ile kurulacak bilişsel bağ

#### 1.4. Hedef Kitle ve Erişilebilirlik

- Tasarımın hitap ettiği yaş grupları ve kullanıcı dostu etkileşim çözümleri

**2. Görsel Sunum Dosyası (A3 boyutunda, PDF formatında):**

- Tasarımı görsel olarak destekleyen en az 3 adet konsept çizimi
- Yerleşim planı

- Teknik çizim ve 3B katı model (maket veya prototip desteği talep ediliyorsa)
  - En az üç adet gerçekçi tasarım görseli (en az biri izometrik)
- 3. Pafta, Maket veya Prototip Detayları:** Sunulan projenin final değerlendirmesine hak kazanması durumunda ihtiyaç duyulacak pafta (baskı), maket veya prototip desteğinin detayları (boyut bilgisi, malzeme türü ve detayı, baskı türü (yazılı, 3B), ölçüsü/ölçeği ve detayı vb.) belirtilmelidir (A4, 1 sayfa)
- 4. Diğer:** Yukarıda sıralanan belgeler dışından tasarım animasyon, videolarla vb. farklı anlatım yöntemleri ile desteklenebilir.

### İkinci Aşama (Uygulama Projesi) Teslimi:

- 1. Teknik Uygulama Dosyası:** Kavramsal fikrin teknik açıdan uygulanabilirliğini, yapısal dayanıklılığını ve güvenlik gerekliliklerine uygunluğunu ortaya koyan; profesyonel çizim yazılımları kullanılarak hazırlanmış, ilgili teknik detayları ve görsel sunumları içeren, aşağıda belirtilen başlıklar kapsamında bir teslim hazırlanmalıdır.
- 1.1. Teknik Uygulama ve Detay Çizimler** (Dokümanlar (A3 boyutunda, yatay (landscape) 300 DPI çözünürlükte, PDF formatında)
- Plan, kesit, izometrik görünüş çizimleri
- 1.2. Malzeme ve Üretim Detayları**
- Malzeme listesi (BOM), malzeme detayı gösteren detay çizimlerini içeren teknik, tasarımın hazırlandığı raw formatta çalışma dosyası) ile projenin endüstriyel çözümleri
- 1.3. Sistem Şemaları ve Çalışma Prensibi**
- Ünitelerin çalışma prensibini gösteren mekanik detaylar ve elektrik-elektronik şemaları
  - Varsa sensör/devre şemaları ve yazılım akış diyagramları
- 1.4. Ergonomi ve Güvenlik**
- Farklı yaş grupları için ergonomi analizi ve ziyaretçi güvenliği protokolleri
- 1.5. Bütçe ve Yaklaşık Maliyet**
- Malzeme, yazılım ve üretim kalemlerini içeren detaylı yaklaşık maliyet tablosu
- 2. Final Sunum Materyalleri:** Projeyi jüri önünde temsil edecek 1 adet A1 boyutunda yatay (landscape) poster (pafta) tasarımı ve projeyi tanıtan (varsa animasyon destekli) video/sunum dosyası
- 3. Diğer:** Yukarıda sıralanan belgeler dışından tasarım animasyon, videolarla vb. farklı anlatım yöntemleri ile desteklenebilir.

### 2.4. Değerlendirme ve Final Sunumu

Final aşamasına kalan projeler, Gaziantep Müzeyyen Erkul Bilim Merkezi'nde jüri önünde gerçekleştirilecek canlı sunumlar ile değerlendirilir. Sunum sırasında katılımcılar; tasarımın bilimsel derinliğini, teknik sağlamlığını, bütçe verimliliğini ve ziyaretçi üzerinde bırakacağı eğitsel etkiyi savunurlar. Final sunumlarının ardından jüri kararıyla dereceye giren projeler ilan

edilerek ödül töreni gerçekleştirilecektir.

#### 2.4.1. Birinci Aşama Değerlendirme Kriterleri

Birinci aşamada sunulan projeler, aşağıdaki kriterler doğrultusunda puanlanacaktır:

- **Yenilikçilik ve Özgünlük:** Bilimsel temanın yaratıcılığı, nadir rastlanan bir fikir içeriği ve özgün perspektif.
- **Bilimsel Doğruluk ve İçerik Kalitesi:** Bilgilerin bilimsel temellerle uyumu, doğru ve öğretici ifade ediliş biçimi.
- **Eğitim ve Öğrenme Katkısı:** Ziyaretçilerin keşif sürecini destekleme gücü ve bilgiyi eğlenceli sunma potansiyeli.
- **Hedef Kitleye Uygunluk:** Belirlenen yaş gruplarına erişilebilirlik düzeyi ve kullanıcı dostu etkileşim.
- **Konsept Tasarımın Anlaşılabilirliği:** Çizimlerin ve görsellerin fikri somutlaştırma ve destekleme netliği.

#### 2.4.2. İkinci Aşama Değerlendirme Kriterleri

İkinci aşamada projeler, uygulama derinliği açısından aşağıdaki kriterlerle değerlendirilir:

- **Teknik Yeterlilik ve Uygulanabilirlik:** Çizimlerin profesyonelliği ve ünitenin gerçek bir sergi olarak hayata geçirilme potansiyeli.
- **Sistem Çözümleri:** Elektrik, mekanik ve elektronik sistemlerin işlevselliği ve güvenilirliği.
- **Bilimsel Katkı ve Eğitimsel Değer:** Bilimsel kavramların etkili aktarımı ve öğrenme deneyimine katkısı.
- **Malzeme ve Sürdürülebilirlik:** Malzemelerin dayanıklılığı, çevre dostu özellikleri ve uzun ömürlü yapı analizi.
- **Estetik ve Tasarım Kalitesi:** Görsel etkileycilik, ergonomi ve bilim merkezine uygun estetik anlayış.

#### 2.4.3. Nihai Puanlama Ağırlıkları

1. Bilimsel Doğruluk ve Aktarım Gücü: %30
2. Etkileşim (Hands-on) Kalitesi: %25
3. Teknik Yaklaşım ve Üretilebilirlik: %25
4. Yenilikçilik ve Estetik Bütünlük: %20

### 3. YARIŞMA TAKVİMİ

Aşamalar	Tarihler
1. AŞAMA Kavramsal Tasarım Teslimi	6 Mayıs 2026
1. AŞAMA Değerlendirme Sonucu Açıklanması	13 Mayıs 2026
2. AŞAMA: Uygulama Projesi Teslimi	9 Haziran 2026
2. Aşama Jüri Sunumu	11 Haziran 2026
Ödül Töreni: TÜBİTEM Zirvesi 2026’da gerçekleştirilecek olup TÜBİTAK tarafından duyurulacaktır.	

### 4. YARIŞMA DESTEKLERİ

#### 4.1. Pafta/Maket/Prototipleme Desteği

##### 4.1.1. Destek Kapsamı

Proje Sunum Raporu aşamasını (1. Aşama) başarıyla tamamlayarak finale kalmaya hak kazananlara, fikirlerini somut birer sergi ünitesine dönüştürmeleri amacıyla 10.000 TL üst limitli “Pafta/Maket/Prototipleme Desteği” verilebilir ya da yarışmacıların Milli Teknoloji Atölyelerine yönlendirilerek prototip üretimi yapmaları sağlanabilir.

##### 4.1.2. Bütçe Raporlaması ve Talep

Finalistlerin, destekten yararlanabilmek için Proje Sunum Raporu içerisinde detaylı bir Bütçe Tablosu hazırlamakla yükümlüdür. Bu tablo; malzeme, baskı, modelleme, elektronik/mekanik bileşenler, yazılım ve dijital içerikler vb. gibi tüm kalemlerini içermelidir.

##### 4.1.3. Onay ve Aktarım

Hazırlanan bütçe raporu TÜBİTAK tarafından incelenir. Proje Sunum Raporu aşamasında başarılı olan yarışmacılara proje desteğinin aktarılabilmesi için yarışma kurallarının kabul edildiğine dair ıslak imzalı taahhütnamenin TÜBİTAK'a <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/sergi-tasarim-yarismasi> adresi üzerinden yüklenerek iletilmesi gerekmektedir. Jüri tarafından uygun görülen destek tutarı, katılımcı tarafından sisteme girilen ve T.C. kimlik numarasıyla eşleşen şahsi vadesiz TL hesabına aktarılır.

##### 4.1.4. Harcanmayan Destek Tutarlarının İadesi

Yarışma sonuçlanma tarihinden sonra mal, malzeme alımı, seyahat ve hizmet alımları için harcama yapılamaz. Harcanmayan proje desteği, TÜBİTAK Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı hesap adına ve Ankara Kamu Kurumsal Şube TR15 0001 0017 4506 0280 7250 33 no.lu IBAN’a “TÜBİTAK Bilim Merkezleri Sergi Tasarım Yarışması” ifadesi yazılarak iade edilir, iade dekontu 15.08.2026 tarihine kadar <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr> üzerinden yüklenir. TÜBİTAK, yarışma sonuç tarihinden itibaren 15.08.2026 tarihine kadar sisteme gerekli harcama belgelerini (fatura, fiş, dekont, kredi kartı ekstresi, makbuz, irsaliye vb. harcamayı kanıtlayıcı belgeler) yüklemeyen, muhafaza etmeyen, yarışmalar kapsamı dışında harcama yapan kişilerden, ilgili tutarı, 6183 sayılı Amme Alacaklarının

Tahsil Usulü Hakkında Kanunun 51'inci maddesi gereği belirlenen gecikme zammı oranında faiz uygulayarak talep etme hak ve yetkisine sahiptir.

Destek aktarılmış katılımcının, yarışmadan geri çekilmesi ve bu durumu TÜBİTAK'a bildirmesi durumunda, verilen desteğin tamamı 15.08.2026 tarihine kadar TÜBİTAK hesabına "Kişi Adı" ve "TÜBİTAK Bilim Merkezleri Sergi Tasarım Yarışması" belirtilerek iade edilir. Aksi durumda 15.08.2026 tarihinden sonra verilen desteğin tamamı, 6183 sayılı Amme Alacaklarının Tahsil Usulü Hakkında Kanun'un 51'inci maddesi gereği faiz tutarı ile birlikte tahsil edilir.

## 4.2. Ulaşım Desteği

### 4.2.1. Temsil Kapsamı

Final sergisine davet edilen katılımcıya (Ekip başvurusu olması halinde sadece bir (1) temsilciye) ulaşım giderlerini karşılamak üzere ulaşım desteği sağlanır.

### 4.2.2. Hesaplama Yöntemi

Ulaşım desteği tutarı; katılımcının ikamet ettiği şehir ile yarışmanın düzenleneceği şehir arasındaki "km" mesafesi esas alınarak, km başına 3 gösterge (memur aylıklarına uygulanan aylık katsayısı ile çarpımı sonucu elde edilecek tutar) üzerinden hesaplanır. Toplam ulaşım desteği (gidiş-dönüş) 10.000 TL'yi geçemez.

### 4.2.3. Katılım Şartı

Ulaşım desteğinin kesinleşmesi için ilgili temsilcinin yarışma alanına gelerek kayıt işlemlerini tamamlamış olması zorunludur. Kayıt yaptırmayan üyeler adına yapılan ön ödemelerin iadesi talep edilir.

## 5. ÖDÜLLER

Yarışma kapsamında dereceye giren projelere verilecek ödüller, katılımcıların inovasyon kapasitesini ödüllendirmek ve projelerin hayata geçirilmesini desteklemek amacıyla belirlenmiştir. Derece ödülleri, ekip üyeleri arasında eşit miktarda bölünerek katılımcıların şahsi banka hesaplarına yatırılacaktır.

DESTEK/ÖDÜL TÜRÜ	DESTEK/ÖDÜL MİKTARI
Pafta/Maket/Prototipleme Desteği	10 bin ₺ (Üst limit) Finale kalan her proje için
Birincilik Ödülü	75 bin ₺
İkincilik Ödülü	50 bin ₺
Üçüncülük Ödülü	40 bin ₺
Fikir Projesi Ödülü	30 bin ₺

## 6. ETİK VE DİĞER KURALLAR

Bu yarışma, bilimsel dürüstlük, karşılıklı saygı ve teknolojik sorumluluk ilkeleri üzerine inşa edilmiştir. Tüm katılımcıların aşağıdaki kurallara uyması zorunludur.

### 6.1. Etik Kurallar ve Davranış İlkeleri

#### 6.1.1. Genel Davranış İlkeleri

Yarışma süreci boyunca (raporlama, teknik geliştirme, sunum ve konaklama aşamaları dâhil) toplum ahlakına, bilimsel etik değerlere ve nezaket kurallarına aykırı fiil, söz veya davranış sergilediği tespit edilen kişi/ekipler yarışmadan derhal elenir. Bu kişiler hakkında gerekli hukuksal süreç başlatılır ve en az iki (2) yıl boyunca kurum bünyesindeki organizasyonlardan men edilirler.

#### 6.1.2. İletişim Etiği

Yarışma Komitesi, jüri ve diğer katılımcılar ile kurulacak tüm yazılı/sözlü temaslarda (sosyal medya, anlık mesajlaşma grupları, e-posta vb.) profesyonel bir dil kullanılmalıdır. Kaba, nezaketsiz, aşağılayıcı veya suçlayıcı ifadeler; doğrudan veya dolaylı hedef göstermeler diskalifiye sebebidir.

#### 6.1.3. Yapay Zekâ ve Teknoloji Etiği

Tasarım süreçlerinde üretken yapay zekâ araçları kullanılması durumunda, bu araçların "yardımcı" nitelikte olduğu unutulmamalıdır. Üretken yapay zekâ kullanımı söz konusu ise TÜBİTAK Üretken Yapay Zekâ Rehberi temel alınabilir.

- Yapay zekâ tarafından üretilen çıktıların doğruluğu ve bilimsel geçerliliği katılımcı sorumluluğundadır.
- Algoritmik şeffaflık ilkesi gereği, tasarımın hangi aşamalarında yapay zekâdan faydalandığı teknik raporda belirtilmelidir.
- Veri gizliliği ve fikri mülkiyet hakları ihlal edilmemelidir.
- Yapay zekâ kullanımı var ise beyan edilmelidir.

#### 6.1.4. Fırsat Eşitliği ve Kapsayıcılık

Yarışma alanında dil, din, felsefi inanç, siyasi düşünce, ırk, yaş ve cinsiyet ayrımı yapılmasına; fırsat eşitliğini engelleyici her türlü uygulama ve mobbinge (psikolojik baskı) tolerans gösterilmeyecektir.

#### 6.1.5. Kaynakların Korunması ve Kamu Malı Bilinci

Yarışma süresince katılımcılara sağlanan her türlü materyal, cihaz, bina ve ulaşım aracı kamu kaynağıdır. Bu kaynakların israf edilmesi, amacı dışında kullanılması veya zarar verilmesi durumunda sorumlular hakkında yasal işlem başlatılır.

## 6.2. İtiraz Süreçleri ve Şeffaflık

### 6.2.1. Rapor ve Ödül İtirazları

Birinci ve ikinci aşama sonuçları açıklandıktan sonraki 24 saat içerisinde [bilimmerkezleri@tubitak.gov.tr](mailto:bilimmerkezleri@tubitak.gov.tr) adresi üzerinden yapılmalıdır. Süresi dışında veya uygun kanal haricinde yapılan itirazlar işleme alınmaz. Söz konusu itirazlara ilişkin değerlendirmeler Müdürlük öneri ve Başkan onayı ile karara bağlanır.

### 6.2.2. Sosyal Medya Kısıtlaması

Yarışmacılar itirazlarını veya uyuşmazlıkları sosyal medya platformları üzerinden kamuoyuna açık şekilde yayımlayamazlar. Kurumsal iletişim kanallarını baypas eden bu tür davranışlar, etik kural ihlali sayılarak diskalifiye ile sonuçlanabilir.

## 7. TELİF VE KULLANIM HAKLARI

Dereceye giren eserlerin üretim ve çoğaltma hakları TÜBİTAK'a aittir. Eser sahibi mülki, fikri, ve mali haklar dâhil olmak üzere eserin kısıtlama olmaksızın tüm kullanım haklarının TÜBİTAK'a ait olduğunu kabul ve beyan eder. TÜBİTAK, ödüle layık görülen eserlerin görsellerini her türlü tanıtım ve iletişim materyalinde kullanma hakkına sahiptir.

TÜBİTAK, yarışmaya katılan tasarımlardan uygun gördüğü tasarımların sergilenmesi ve kullanılması amacıyla, bir ya da birden çok sayıda örneğini ya da ölçekli prototipini üretebilir ve bu modelleri geçici ya da sürekli olarak sergileyebilir. Yarışmacılar, yarışmaya katıldığı eserinin TÜBİTAK'a süresiz olarak tam kullanım hakkını verdiğini peşinen kabul ettiğini ve buna bağlı olarak, gerek Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, gerekse 22.12.2016 Tarihli ve 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu ve diğer ilgili mevzuat gereğince yarışmaya gönderdiği eserinin çoğaltma, işleme, yayma, temsil, umuma iletim, faydalanma vb. umuma arz ile ilgili bilumum haklar için TÜBİTAK'a tam lisans/yetki verdiğini kabul eder.

- **Özgünlük Beyanı:** Yarışmaya gönderilen projelerin fikri mülkiyet haklarını ihlal etmemesi esastır. Başkasına ait tasarımların, patentli mekanizmaların veya kopyalanmış içeriklerin "özgün fikir" gibi sunulması durumunda doğacak tüm yasal sorumluluk ve tazminat yükümlülüğü katılımcıya aittir.
- **Açık Kaynak ve Tanıtım:** Yarışmacı, projesinin yarışma öncesi veya sonrası yapılacak yazılı/görsel tanıtımlarda, internet ve sosyal medya yayınlarında kullanılmasını kabul eder. Kurum, "Açık Kaynak" politikası çerçevesinde projeleri toplumsal fayda amacıyla sergileme ve tanıtma hakkını saklı tutar.

## 8. İLGİLİ MEVZUAT

- Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu Bilim ve Toplum Başkanlığı Tarafından Yürütülecek Programlara İlişkin Yönetmelik
- TÜBİTAK Bilim ve Toplum Başkanlığı Tarafından Yürütülecek ve Desteklenecek Etkinliklere İlişkin Yönerge
- TÜBİTAK Bilim Merkezi Sergi Tasarım Yarışması Şartnamesi

İlgili mevzuatlarda hüküm bulunmayan durumlarda, Müdürlük ve Jüri kararları uygulanır.

## 9. İLETİŞİM

Tüm duyurular ve bildirimler için : <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/>  
Proje başvuru ve yürütme süreci ile ilgili sorularınız için : [bilimmerkezleri@tubitak.gov.tr](mailto:bilimmerkezleri@tubitak.gov.tr)

## 10. TASARIMA İLHAM VERECEK TÜBİTAK POPÜLER BİLİM KİTAPLARI LİSTESİ

Yarışma kapsamında geliştirilecek sergi kurgularının temelini oluşturacak kaynak kitaplar aşağıda kategorize edilmiştir. Katılımcıların, sergi tasarımının bütünlüğüne ve derinliğine göre listedeki birden fazla kitaptan veya farklı temalardan eş zamanlı olarak faydalanması mümkündür.

Katılımcılar, tasarımları için bu listede yer almayan diğer TÜBİTAK Popüler Bilim Kitaplarını da ana kaynak veya ilham kaynağı olarak seçebilirler. Böyle bir durumun varlığı halinde; seçilen kitabın adı, içeriği ve tasarımla olan ilişkisi hazırlanan raporlarda (1. ve 2. Aşama) detaylı bir şekilde belirtilmelidir.

### Kullanılabilecek Örnek Kitaplar Listesi:

- Astronomi ve Uzay:** Genç Astronotun El Kitabı, Uzay Hakkında Bilmen Gereken 100 Şey, Yakın Uzay, Kara Delik Bir Delik Değildir
- Temel Bilimler:** Doğanın İzinde, İçimdeki Kıvılcım, Biz Mantarız, Kuzey ve Güney, Madde
- Yaşam Döngüsü:** Üç Kayıp Tohum, Bir Elmadan Neler Doğar, Her Şey Bir Tohumla Başlar, İnci Kefali
- Matematik:** Hayatımızdaki Matematik, STEM Matematik Karalama Kitabı, Matematik Bulmacaları
- Teknoloji ve Robot:** Keşfedin! Robotlar, Bir Yetişkine Kodlama Nasıl Öğretilir?, Robot
- Etkinlik ve Mühendislik:** Mucit Laboratuvarı, Şaşırtıcı Gerçekler-Mühendislik, Çılgın Kablolar, Uzay Laboratuvarı
- İnsan Vücudu:** Beynimiz Nasıl Çalışır, Vücudumuzu Yakından Tanıyın, İnsan Vücudu Resimli Etkinlik Kitabı
- İklim Değişikliği:** Hava Nedir?, Değişen Hava Değişen İklimler, Bulutları Okumak, Hayat Dolu Buzullar

TÜBİTAK BİLİM MERKEZLERİ  
SERGİ TASARIM YARIŞMASI

# BİLGİLENDİRME YAYINI!

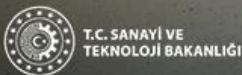


20 Nisan Pazartesi - 19.30



((( ))) Canlı Yayın

YouTube /tubitak



T.C. SANAYİ VE  
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI



#MİLLİ  
TEKNOLOJİ  
HAREKATI



TÜBİTAK

BİLİM  
MERKEZLERİ