



ALFEMO

İYTE - ALFEMO
2026 MOBİLYA TASARIM YARIŞMASI
ŞARTNAMESİ

1- ORGANİZASYON

İYTE - ALFEMO Mobilya Tasarım Yarışması;

- İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Mimarlık Fakültesi Endüstriyel Tasarım Bölümü
- ALFEMO Mobilya A.Ş.

tarafından organize edilmektedir. Bu yarışma ETMK Ulusal Ürün Tasarımı Yarışma Yönetmeliğine uygun olarak düzenlenmiştir.

Yarışma Organizasyon Komitesi

Mahmut Ferit Aydın, Dr., *Öğretim Görevlisi – İYTE*

Murat Tuna, *AR-GE Müdürü – ALFEMO*

Hande Yenen, *Endüstriyel Tasarım Yöneticisi – ALFEMO*

2- YARIŞMANIN AMAÇLARI

İYTE - ALFEMO Mobilya Tasarım Yarışması;

- Mobilya sektöründeki yenilikçi fikirleri desteklemek,
- Endüstriyel tasarım mesleğinin mobilya endüstrisi ile bağlarını pekiştirmek,
- Ulusal ve uluslararası mobilya pazarında katma değeri yüksek, özgün ürün geliştirme çalışmalarını teşvik etmek,
- Endüstriyel Tasarım Bölümü öğrencilerinin mobilya tasarımına dair farkındalığını arttırmak,
- Akademi ve endüstri arasında potansiyel değer yaratım arayüzlerini keşfetmek

amaçları doğrultusunda kurgulanmıştır.

3- KATILIM ESASLARI

Yarışma, organizasyon tarafları arasında yürütülecek olup, katılımcı profile belirli esaslarla tanımlanmıştır. Bu esasların tanımı dışında kalan kişiler yarışmaya katılamaz.

- 1- Yarışmaya İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Mimarlık Fakültesi Endüstriyel Tasarım Bölümü, Lisans programına kayıtlı tüm öğrenciler katılabilir.
- 2- Yarışmaya T.C. ve yabancı uyruklu öğrenciler katılabilir.
- 3- Yarışmaya katılım bireysel yapılacaktır. Grup katılımı mümkün değildir.

- 4- Yarışmaya katılım gösterecek öğrencilerin, ALFEMO ile herhangi bir bağlantısı olamaz. ALFEMO personeli, yönetim kurulu üyeleri ile akrabalık veya yakınlık ilişkisi tespit edilen katılımcının başvurusu iptal edilir.
- 5- Kısıtlanmış bir öğrenci grubunun katılımına açık bu yarışmaya katılımda anonimlik esastır. Katılımcılar kimliklerini beyan etmeyen bir “rumuz” ile katılacaklardır.
- 6- Katılımcıların katılım sürecine dair takip etmesi ve uyması gereken kurallar “Katılım Koşulları” bölümünde tanımlanmıştır.

4- YARIŞMANIN TEMASI

Yarışma ev ortamında kullanımı hedeflenmiş son kullanıcı ürünü bir mobilya tasarımı içermektedir. Sanayi sonrası kentleşmenin hız kazandığı metropollerde — özellikle İzmir, İstanbul gibi yoğun konut dokusuna sahip şehirlerde — yaşam alanları küçülmekte, mekânın esnekliği ise bir zorunluluk hâline gelmektedir. Ancak “çocuk odaları” söz konusu olduğunda mesele yalnızca metrekare optimizasyonu değildir; mesele ayrıca, mekânın pedagojik bir araç olarak nasıl konumlandırıldığıdır.

Maria Montessori, hazırladığı eğitim ortamlarını “hazırlanmış çevre” kavramı üzerinden tanımlar. Bu yaklaşımda çevre, çocuğun bağımsızlığını destekleyen sessiz bir öğretmendir. Dolayısıyla çocuk için tasarlanan her mobilya elemanı yalnızca fiziksel bir nesne değil; davranış biçimlerini, hareket alanını ve öz-yeterlilik duygusunu şekillendiren bir mekânsal araçtır.

Bu proje, Montessori pedagojisinin mekân anlayışını, günümüz küçük metrekareli konut tipolojileri içerisinde yeniden yorumlamayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda belirlenen tema;

- **KÜÇÜLEN MEKÂNDAN BÜYÜYEN BAĞIMSIZLIK: Montessori Pedagojisi Işığında Esnek Çocuk Odası Mobilyaları Tasarımı**’dır.

Belirlenen tema doğrultusunda katılımcıların farklı kullanım senaryoları ve tanımladıkları kullanıcı gruplarına göre mobilya tasarımı konseptleri geliştirmeleri beklenmektedir. Tasarım konseptlerinin, 5. bölümde ifade edilen ‘Tasarım Yönergesi’ndeki kurallara bağlı kalınarak geliştirilmesi beklenmektedir.

5- TASARIM YÖNERGESİ

Tasarım yönergesi, bir tasarım sürecinde bağlı kalınması gereken tasarım kararlarının, bu kararlar doğrultusunda önceden tanımlanmış yöntemlerin, tasarım süreci sonucunda ulaşılması hedeflenen çıktıların niteliklerinin tanımlandığı bir metindir. Bu kapsamda, söz konusu yarışma için aşağıdaki maddelerin dikkate alınması gerekmektedir.

- 1- Geliştirilecek tasarım konseptleri yukarıda tanımlanan "KÜÇÜLEN MEKÂNDAN BÜYÜYEN BAĞIMSIZLIK: Montessori Pedagojisi Işığında Esnek Çocuk Odası Mobilyaları Tasarımı" temasının odaklandığı alan içerisinde kalarak, özgün ve katma değere sahip bir nitelikte olmalıdır. Tasarımın Montessori felsefesinin "hazırlanmış çevre" (prepared environment) ilkelerini ne ölçüde içselleştirdiği temel değerlendirme kriterlerinden biri olacaktır. Özgün olmayan ve pedagojik temelden yoksun tasarım önerileri yarışma dışında kalacaktır.
- 2- KÜÇÜLEN MEKÂNDAN BÜYÜYEN BAĞIMSIZLIK: Montessori Pedagojisi Işığında Esnek Çocuk Odası Mobilyaları Tasarımı teması altında, farklı senaryo, bağlam ve pozisyonlarda uyuma, dinlenme, beslenme, oyun oynama, çalışma, depolama, sergileme, okuma, yazma, konuşma, izleme, dinleme, sosyalleşme gibi çeşitli deneyimleri bütüncül bir ölçekte ele alan ve özgün bir deneyim imkânı sunan bir mobilya sistemi tasarımı beklenmektedir. Montessori pedagojisinin merkezinde yer alan "duyusal

gelişim" ve "keşfederek öğrenme" prensipleri doğrultusunda, tasarımın, çocuğun dokunma, görme, işitme gibi duyularına hitap eden unsurlar içermesi teşvik edilmektedir. Tasarım, çocuğun yalnızca fiziksel ihtiyaçlarını karşılamakla kalmamalı, aynı zamanda onun merak duygusunu besleyen, bağımsız keşiflerine olanak tanıyan özgün bir deneyim imkânı sunmalıdır.

- 3- Temaya paralel olarak tasarlanacak mobilya sistemi, tasarımcının belirleyeceği kullanıcı kitlesine (örn: 0-3 yaş, 3-6 yaş, 6-9 yaş, 9-12 yaş vb.) göre özelleşmiş ve o kullanıcı kitlesinin ihtiyaç ve dinamiklerini gözetken tasarım unsurlarına sahip şekilde geliştirilmelidir. Katılımcılar, çocukluk döneminden yetişkinliğe kadarki farklı yaş grupları, farklı ihtiyaçlar, farklı demografik ve sosyokültürel yapılar, oda içi farklı kullanım alanları gibi faktörleri kendileri belirleyip, belirlediği deneyim ve işlevlere paralel bir tasarım önerisi geliştirmelidir. Katılımcıların, belirledikleri yaş grubunun gelişim özelliklerini (ince motor beceriler, kaba motor beceriler, bilişsel gelişim evreleri) araştırarak tasarım kararlarını bu bulgulara dayandırması beklenmektedir.
- 4- Katılımcı, belirlediği senaryoya, kullanım amacına, kullanım alanına, kullanıcı profiline ve deneyim hedefine göre özelleşmiş bir "çocuk odası sistemi" deneyimi tasarlamalıdır. Bu sistem, Montessori'nin "kendi kendine yeten çocuk" idealini destekleyecek şekilde, günlük yaşam becerilerini (giyinme, kişisel bakım, basit yiyecek hazırlığı gibi) içeren senaryoları da kapsamalıdır. Geliştirilecek tasarımda, kullanıcıların uyku/dinlenme eylemi haricinde, Montessori pedagojisinin temel eylem alanları olan: **Günlük Yaşam Becerileri** (transfer etme, temizlik, düzenleme), **Duyusal Keşif** (dokunma, ayırma, eşleştirme, sıralama), **Dil ve Sanat** (okuma, yazma, çizim, sergileme), **Kültürel Çalışmalar** (doğa gözlemi, müzik dinleme, ritim çalışmaları) gibi alanlardan en az iki farklı fonksiyon/eylemi gerçekleştirebilecekleri, esnek ve dönüşebilen çözümler sunan tasarım kapasitesinin yaratılması beklenmektedir. Kültürel dinamikler, sosyal alışkanlıklar, güncel eğilimler ve geleneksel değerler göz önünde bulundurularak tasarım stratejisi belirlenmelidir. Bu kapsamda tasarlanacak ürün sisteminin, uyku/dinlenme dışında depolama, sergileme, oyun oynama, çalışma vb. işlevleri yerine getirirken aynı zamanda Montessori pedagojisinin temel eylem alanlarını da gözetmesi beklenmektedir.
- 5- Kullanıcının ürün ile kurduğu etkileşim, kullanım öncesi, farklı kullanım süreçleri ve kullanım sonrası süreçleri gözetilerek kapsamlı bir şekilde tasarlanmalıdır. Özellikle kullanım sonrası "toplama ve düzenleme" eyleminin, çocuğun sorumluluk duygusunu geliştirecek şekilde, erişilebilir ve anlaşılır depolama çözümleriyle desteklenmesi beklenmektedir. Bu eylemler süresince, "çocuk ölçeğinde tasarım" (child-scale design) gözetilmeli ve bilimsel ergonomi standartları kullanıcı kitlesinin özelliklerine paralel olarak operasyonel, fiziksel ve bilişsel olarak ele alınmalı ve karşılanmalıdır. Örneğin, çocuğun boyuna uygun yükseklikler, kavrayabileceği büyüklükte tutamaklar, rahatça açıp kapatabileceği sistem elemanları tasarlanmalıdır.
- 6- Tasarlanacak ürün/ürün sistemi en fazla 3 ana birimden oluşmalıdır. Bu kısıtlama, küçük metrekaresi odalarda esnek kullanımı teşvik etmek amacıyla belirlenmiştir. Birimler birleşip ayrılabilir, açılıp kapanabilir, mekanizmalar aracılığı ile farklı form ve yapıya dönüştürülebilir. Bu dönüşüm mekanizmalarının, çocuğun (belirli bir yaştan sonra) kendi başına gerçekleştirebileceği basitlikte tasarlanması, bağımsızlık ilkesine katkı sağlayacaktır. Birimlerin birbiri ile olan ilişkileri ve senaryoya dayalı etkileşim biçimleri göz önünde bulundurulmalıdır.
- 7- Bu ürünler içerisinde, depolama, aydınlatma, sergileme, ayna, tekerlek, çıkarılabilir tepsiler, kavramaya uygun askılar gibi detay fonksiyonlara sahip aksesuar ya da ana kurguyu destekleyici yan ürünler yer alabilir. Geliştirilecek konseptte kullanılacak olan tamamlayıcı sistem, cihaz ve ekipmanların, tasarım konsepti ile hacime, sürece ve ergonomiye dair etkileşim arayüzleri çözümlenmiş ve sunulmuş olmalıdır. Özellikle Montessori sınıflarında sıkça kullanılan "açık raf sistemleri" ve "doğal malzemelerle hazırlanmış etkinlik tepsileri" gibi unsurların tasarıma entegrasyonu teşvik edilmektedir. Tasarlanacak ürünün senaryolaştırılan deneyimleri karşılayacak

detayda çözümler üretebilme ve kullanıcı tarafından kullanılabilme kapasitesi önemli değerlendirme kriterleridir.

- 8- Tasarım konseptinin ana malzeme grubu ahşaptır. Sunulacak konseptin, yüzeysel ve hacimsel olarak büyük bir miktarı ahşap malzeme türlerinden olmalıdır. Kullanılacak ahşabın endüstriyel potansiyeli ve mobilya ürün gruplarındaki uygun ahşap kullanımları (masif, kontrplak, MDF lam vb.) tasarım geliştirme süreçlerinde göz önünde bulundurulmalıdır. İkincil malzeme olarak keçe, pamuklu kumaş, hasır gibi doğal ve dokunsal çeşitlilik sunan malzemelerin kullanımı teşvik edilmektedir.
- 9- Tasarımlara ait malzemeler, dokular, renkler, üretim yöntemleri, mekanizma çözümleri, sarf ürünler ve ekipmanlar, tamamlayıcı aksesuarlar ve etkileşimde bulunduğu diğer ürün ve/veya sistemler konseptin temel unsurları olup, yarışma paftalarında çözümlenmiş ve açıklanmış olarak sunulmalıdır.
- 10- Tasarım konseptine ait komponentlerin ürünün bütünü ile nasıl ilişki kurduğu, montaj bağlantı arayüzleri ve kullanılan teknik ve ekipmanlar çözümlenmiş ve sunulmuş olmalıdır. Bağlantı elemanlarının çocuk güvenliği açısından erişilmez veya güvenli şekilde gizlenmiş olması, aynı zamanda gerektiğinde bir yetişkin tarafından demonte edilebilmesi önemlidir.
- 11- Kullanıcı deneyimi tasarım konseptinin nihai başarı kriterlerinin başında gelmektedir. Geliştirilen tasarım önerisinde kullanıcı deneyimine dair unsurların ve kullanım sürecine dair detayların gösterilmiş olması gerekmektedir. Özellikle "çocuğun ürünle ilk karşılaşması", "ürünü keşfetme süreci", "günlük bir rutinde ürünün kullanımı" ve "büyümeyle birlikte ürünün dönüşümü" gibi anların senaryolaştırılarak görselleştirilmesi beklenmektedir.
- 12- Tasarım konsepti geliştirilirken, ham maddeden üretime, pazarlamadan satışa, kullanımdan kullanım sonrası süreçleri içeren ürün yaşam döngüsüne dair çözümler geliştirilmeli; ürünün çevresel, ekonomik, sosyal ve kültürel sürdürülebilirlik konumlandırılması yapılarak sunulmalıdır. Montessori felsefesinin "çevreye saygı" ilkesiyle uyumlu olarak, ahşabın sürdürülebilir kaynaklardan temini, ürünün uzun ömürlü ve tamir edilebilir olması, kullanım ömrü sonunda geri dönüştürülebilmesi gibi çevresel sürdürülebilirlik kriterleri önem taşımaktadır.

6- YARIŞMA TAKVİMİ

Duyuru Tarihi	:	09 MART 20226
Son Teslim Tarihi	:	30 HAZİRAN 2026
Ön Değerlendirme Toplantısı	:	HAZİRAN 2026
Seçici Kurul Toplantısı	:	HAZİRAN 2026
Ödül Töreni	:	EYLÜL 2026

*Ödül Töreni ve Seçici Kurul güncel tarihleri www.id.iyte.edu.tr web sitesi üzerinden ilan edilecektir.

**Yarışma sonuçları www.id.iyte.edu.tr adresinden ilan edilecektir.

***Organizasyonun tarafı olan kurumlar gerekli görüldüğü takdirde ortak karar doğrultusunda şartnamede değişiklik yapma hakkına sahiptir.

7- ÖDÜLLER

- 1.'lik ödülü : 40.000 TL
- 2.'lik ödülü : 25.000 TL
- 3.'lük ödülü : 15.000 TL

+ 1. olan projenin gerçek boyutlu (1:1) prototipi ALFEMO üretim tesislerinde üretilecektir.

* Para ödülleri derecelerin kamuoyuna açıklanışından itibaren 1 ay içerisinde taraflara ödenecektir.

** Ödül ödemeleri gelir vergisinden muaftır.

Buluş Tescili Başvurusu

Buluş potansiyeli içeren unsurlar tespit edilmesi durumunda Faydalı Model veya Patent başvuruları uygun projeler için Teknopark İzmir Atmosfer TTO aracılığıyla yapılabilecektir.

7- KATILIM KOŞULLARI

- 1- Yarışmaya katılım ücretsizdir.
- 2- Katılımcılar sadece bireysel olarak katılabilirler.
- 3- Yarışmaya katılım anonim olmalıdır. Bunun için aşağıda tanımlanan şablona göre “rumuz” oluşturulmalı ve ilgili yerlerde kullanılmalıdır. Katılımcının kimliğini belirten herhangi bir yazı, şekil veya leke kesinlikle teslim elemanlarında yer alamaz.
- 4- Katılımcı rumuzu 6 haneden (3 rakam, 3 harf) oluşmalıdır. Rumuzlar ‘Teslim Formatı’nda belirtilen teslim unsurlarının hepsinde yer almalıdır. Rumuzun teslim elemanlarında nasıl yerleştirileceğinin bilgisi aşağıda verilmiştir.
- 5- Katılımcılar daha önceden geliştirdikleri ve bir platformda sunumlarını yaptıkları, yayınladıkları veya paylaştıkları eski projeleri ile katılım gösteremezler.
- 6- Yarışmaya katılan her projede özgünlük, daha önce üretilmemiş olma, başka bir yarışmada ödül almamış olma şartları aranmaktadır.
- 7- Yarışmaya gönderilen eserin özgün bir çalışma olmaması, aksine bir iddia olması ve üçüncü kişilerin tasarım üzerinde hak iddia etmesi durumunda sorumluluk yarışmacıya aittir.
- 8- Yukarıda sayılan maddeler kapsamında aksi bir durumun tespiti halinde, ilgili projeler ve yarışmacılar yarışmadan diskalifiye edilir. Ödül kazandıysa ödülü geri alınır.

8- TESLİM FORMATI

Teslimler hem fiziksel, hem de dijital olarak yarışma sekreteryasına teslim edilecektir. Dijital teslimler https://drive.google.com/drive/folders/1nKxf2ERGpBLf8cQtg_slhJ-58XLzLzVa?usp=sharing adresine Rumuz isimleriyle açılacak klasörlere yüklenecektir. Dijital/Fiziksel teslimler için gerekli olan rumuz yerleştirme bilgileri aşağıda detaylı olarak açıklanmıştır. Teslimler en son 30 HAZİRAN 2026 saat 09:30 - 11:30 yapılabilecektir.

a- Proje Raporu (max. 700 karakter Türkçe-700 karakter İngilizce)

Proje raporu fiziksel ve dijital (CD) olarak yarışma sekreteryasına teslim edilecektir. Katılımcı 6 haneden oluşan rumuzunu proje raporunun sağ üst köşesinde 10 punto ile yazmalıdır. Proje raporunun içeriği aşağıda tanımlanmıştır. Katılımcı, CD içerisinde proje raporu klasörü açarak belgeyi buraya koymalıdır.

Tasarlanma Amacı (200 karakter Türkçe-200 karakter İngilizce)

Bu kısımda tasarımın amacı, çözdüğü problem, getirdiği yenilik ve hedef kitlesi hakkında kısaca bilgi verilir. Proje raporunun özeti niteliğindedir.

Ön Görülen Malzemeler (150 karakter Türkçe-150 karakter İngilizce)

Tasarımın öngörüldüğü malzemelere ilişkin detaylı bilgiler ve kısaca seçilme sebebini içerir.

Ön Görülen Üretim Tekniği (150 karakter Türkçe-150 karakter İngilizce)

Tasarım için öngörülen üretim tekniğini içerir

Proje Detayları (200 karakter Türkçe-200 karakter İngilizce)

Projeye dair detay unsurlarını içeren tamamlayıcı bilgilerden oluşur.

b- Sunum Paftaları

Sunum paftaları fiziksel ve dijital olarak yarışma sekreteryasına teslim edilecektir. Sunum paftalarının sağ üst köşesinde 2cm yüksekliği geçmeyecek büyüklükte rumuz yer almalıdır. Dijital paftalar online platformlar içerisinde açılacak olan “Sunum Paftaları” başlıklı klasörün içerisine kaydedilmelidir.

Sunum paftalarında yer alması gereken asgari hususlar aşağıdaki gibidir;

- Ürünün genel görünüşü, kullanıcı ilişkisi, kullanım alanı gibi unsurlardan oluşan tanımlayıcı görsel ve metinler yer almalıdır.
- Ürünün hangi sorunu (var ise önerdiği yeniliği) nasıl ele aldığı ve nasıl çözdüğünü ve sunduğu katkıyı detaylı anlatması gerekmektedir.
- Ürünün detaylı kullanım senaryosu ve kullanıcı deneyimine dair görsel açıklamalar yer almalıdır.
- Ürünün büyüklüğüne ve teknik detaylarına ilişkin bilgi (Teknik çizim, kesit, perspektif, patlamış perspektif) yer almalıdır.
- Ürünün malzeme, üretim tekniği, montaj, renk paleti, ilham panosu gibi detay tasarım unsurlarını içeren görseller yer almalıdır.
- Ürünün tekrar kullanımı (öngörülüyor ise), kurulumu, paketlenmesi, depolanması, taşınması vb. konularda açıklamalar yer almalıdır.
- Proje süreci ve tasarım konseptinin gelişim aşamalarına dair süreç unsurları yer almalıdır.
- Tanımlanan asgari hususlar haricinde katılımcının tercihi doğrultusunda farklı unsurlar paftalarda sunulabilir.

Sunum paftalarına ilişkin beklenen teknik şartlar aşağıda belirtilmiştir;

- A1 boyutlarında (594 x 840 mm- yatay kullanım) 3 adet pafta,
- Dijital dosyada ayrı ayrı JPEG ve toplu olarak PDF formatında,
- 300 dpi çözünürlükte,
- Kimlik, isim bilgisi içermemelidir.
- Sağ üst köşesinde rumuz yer almalıdır.
- Farklı boyut veya formatta yapılan dijital teslimler diskalifiye edilecektir.

c- Ölçekli Maket (1:5)

Ölçekli maketin aslı fiziksel olarak ve farklı açılardan çekilmiş fotoğrafları dijital (CD) olarak yarışma sekreteryasına teslim edilecektir. Maketin görünmeyen bir yüzeyine beyaz bir kağıt üzerinde 2cm yüksekliği geçmeyecek büyüklükte rumuz yer almalıdır. Maket fotoğrafları CD içerisinde açılacak “Ölçekli Maket” başlıklı klasörün içerisine kaydedilmelidir.

Makete ilişkin beklenen teknik şartlar aşağıda belirtilmiştir;

- Maket ürünün kimliğine ait tüm detayları gösterir kalitede olmalıdır.

- İstenilen teknikte maket yapılabilir. Görsel ve strüktürel kalitesi için en uygun yöntemi bulup uygulamak yarışmacının sorumluluğundadır.
- Ölçekli maketin oransal ilişkisini kurmak adına ölçekli kullanıcı modeli makete entegre edilebilir.
- Birbirinden ayrı parçalardan oluşan tasarımların maketleri bir zemine monte edilerek teslim edilmelidir.
- Parçaları ayrılan, kopan ve yer değiştiren maketlerin sorumluluğunu yarışma sekreteryası kabul etmemektedir.

*Teslim formatında tanımlanan kriterlerin dışında kalan teslimler değerlendirmeye alınmayacaktır.

9- SEÇİCİ KURUL

Doç. Dr. Nilüfer Talu, *Öğretim Üyesi - İYTE*

Dr. Canberk Yurt, *Öğretim Görevlisi – İYTE*

Dr. Mahmut Ferit Aydın, *Öğretim Görevlisi – İYTE*

Murat Tuna, *AR-GE Müdürü – ALFEMO*

Hande Yenen, *Endüstriyel Tasarımcı – ALFEMO*

10- DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

Seçici Kurul değerlendirmesinde dikkate alınacak hususlar aşağıdaki gibidir;

- **Tema ile Uyum**
- **Kullanıcı Deneyimi**
- **Özgünlük**
- **Estetik**
- **İşlevsellik**
- **Fizibilite**
- **Güvenlik**
- **Sürdürülebilirlik**
- **Teknik Yeterlilik**

Eserlerin özgünlüğüne ilişkin değerlendirme hakkı Seçici Kurul’a aittir.

11- DİĞER HUSUSLAR

- Yarışmaya gönderilen tasarımların özgün olmamasından doğacak tüm hukuki sorumluluklar, yarışmacıya aittir.
- Katılımcılar iş bu şartnamenin belirlediği koşulları kabul etmiş sayılırlar.

12- TASARIM HAKLARI

- Ödül ve mansiyon kazanan projelerin telif hakları İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü'ne aittir. Tasarımcıya ödül olarak ödenen miktar telif haklarının yarışmayı açan kuruluşa devri anlamını taşımaz.
- Endüstriyel Tasarımların Korunması Hakkında 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu kapsamında yarışma projelerini teslim etmeden önce Tasarım Tescili başvurusunda bulunmak katılımcıların sorumluluğundadır (ETMK, 2003, Madde 27.; TMMOB ETK, n.d., Madde 46).
 - Derece, mansiyon ve satın alma kazanan tasarım ve projelere ait her türlü fikri haklar, 6769 sayılı Kanun hükümleri uyarınca sahiplerine aittir.
 - İdare ve TMMOB Mimarlar Odası yarışmacıların, ayrıca projelerini yayınlamalarına müdahale edemez.
 - İdare, sözleşme imzalanmadan yarışmayı kazanan müellif/müelliflerden bedeli ödenmeksizin herhangi bir hizmet isteyemez.

13- YARIŞMA SEKRETERYASI VE İLETİŞİM BİLGİLERİ

Yarışma ile ilgili tüm iletişimlerde aşağıdaki iletişim bilgileri kullanılacaktır;

İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ, Mimarlık Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

İYTE Mimarlık Fakültesi Endüstriyel Tasarım Bölümü E Blok

Gülbahçe 35430 Urla / İzmir

Sekreteryas Sorumlusu: Öğr. Gör. Dr. M. Ferit AYDIN

E-posta: feritaydin@iyte.edu.tr