

SU HACKATHON’U YARIŞMA KILAVUZU

1. GİRİŞ

1.1.Kapsül Teknoloji Platformu

Kapsül Teknoloji Platformu, Türkiye’nin teknolojik yetkinliğini geliştirmek ve Millî Teknoloji Hamlesi’ne katkı sunmak amacıyla Konya Büyükşehir Belediyesi tarafından 2021 yılında kurulmuş yenilikçi bir teknoloji ve eğitim ekosistemidir. Platform, öğrencilere sağladığı teknik altyapı, mentorluk, eğitim ve proje geliştirme olanakları ile nitelikli insan kaynağını desteklemekte; yarışma takımlarının fikirden prototipe, prototipten sahaya uzanan süreçlerinde ihtiyaç duydukları tüm bileşenlere erişimini sağlayarak yenilikçi projelerin gelişmesine öncülük etmektedir.

Bu kapsamda Kapsül, ulusal ve uluslararası yarışmalara katılan öğrenci takımlarına rehberlik, teknik eğitim, atölye erişimi, malzeme ve üretim desteği, lojistik planlama, tanıtım faaliyetleri ve teknik geziler gibi çok yönlü imkânlar sunmaktadır. Bu destekler sayesinde öğrencilerin teknoloji alanındaki farkındalığı artmakta, sektörel uygulamalara doğrudan temas ederek deneyim kazanmaları sağlanmaktadır.

Bu doğrultuda Kapsül, 2025 yılında hayata geçirdiği Terminal Takım Destek Programı ile lise ve üniversite takımlarının başvuru, değerlendirme, eğitim, malzeme tedariki, çalışma alanı, lojistik ve tanıtım süreçlerini Takım Yönetim Sistemi (TYS) üzerinden uçtan uca dijital olarak yönetmektedir. Program; TEKNOFEST başta olmak üzere ulusal yarışmalara katılımı artırmayı, takımların süreç ve kaynak yönetimindeki zorlukları azaltmayı ve finalist/ödül oranlarını yükseltmeyi amaçlayan bütünsel bir destek mekanizması sunmaktadır.

Terminal; esnek destek paketleriyle teknik eğitim ve mentorluktan malzeme-üretim desteğine, 7/24 erişilebilir çalışma alanlarından lojistik ve tanıtım faaliyetlerine kadar geniş kapsamlı olanaklar sağlayarak proje geliştirme süreçlerini hızlandırmaktadır. Böylece Kapsül Teknoloji Platformu, Konya’daki gençlerin teknoloji üretimine katılımını güçlendirirken bölgenin ulusal teknoloji yarışmalarındaki başarı seviyesini de sürdürülebilir biçimde yükseltmektedir.

1.2. Su Hackathon’u

Kapsül Teknoloji Platformu, Konya’da teknoloji üretimini, yenilikçi düşüncüyü ve gençlerin problem çözme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir ekosistem olarak bugüne kadar ideathon, datathon ve hackathon formatlarında çok sayıda yarışmaya ev sahipliği yapmış; 2021 yılından bu yana yaklaşık 15 farklı yarışmayı başarıyla gerçekleştirmiştir. Platform, gençlere proje geliştirme, inovasyon, teknik üretim ve girişimcilik alanlarında sunduğu desteklerle bilim ve teknolojinin toplumla buluşmasına önemli katkı sağlamaktadır.

Bu birikim doğrultusunda, Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, Konya Büyükşehir Belediyesi ve Kapsül Teknoloji Platformu iş birliğiyle düzenlenecek Su Hackathonu, akıllı sulama ve su verimliliği temaları etrafında yenilikçi, uygulanabilir ve etkili çözümlerin geliştirilmesini amaçlamaktadır. Kapsül Teknoloji Platformu’nda gerçekleştirilecek hackathonda katılımcılardan; su yönetimi ve sürdürülebilirlik alanlarında teknoloji temelli, kullanıcı odaklı ve gerçek sorunlara dokunan projeler üretmeleri beklenmektedir.

Su Hackathonu, gençlerin yaratıcılığını artırmayı, “Neden?” ve “Nasıl?” sorularını tetikleyen düşünme süreçlerini teşvik etmeyi ve akıllı sulama ile su verimliliği konularında farkındalık oluşturmayı hedeflemektedir. Katılımcılar; sürdürülebilirlik, çevresel sorumluluk ve ileri teknoloji ile birleşen bu yarışmada hem çözüm üretme kültürüne katkı sağlayacak hem de geleceğin su teknolojilerine yön verecek projeler ortaya koyma fırsatı bulacaktır. Başvurular, yarışma takviminde belirtilen son başvuru tarihine kadar Kapsül Teknoloji Platformu’nun resmî internet sitesi ve sosyal medya hesapları üzerinden paylaşılacak bağlantılar aracılığıyla yapılacaktır.

2. GEREKSİNİMLER

2.1.Yarışmanın Konusu

Kapsül Teknoloji Platformu olarak, akıllı sulama ve su verimliliği alanlarında yenilikçi fikirlerin geliştirilmesini destekleyen, öğrenmeyi deneyime ve keşfe dönüştüren çözümler arıyoruz. Bu doğrultuda düzenlediğimiz Su Hackathonu, katılımcıların gerçek dünyadaki sulama problemlerine yönelik teknoloji odaklı, uygulanabilir ve etkileşimli projeler geliştirmesini amaçlamaktadır. Yarışma; aşırı veya yetersiz sulama, yanlış zamanlama, heterojen arazi yönetimi gibi temel problem alanlarına yenilikçi yaklaşımlar üretmeyi hedeflemektedir.

Bu hackathon, katılımcıların bilimsel ve mühendislik temelli düşünme süreçlerini destekleyerek; toprak nemi, evapotranspirasyon, meteoroloji verileri, CBS tabanlı analizler, IoT sensörleri, otomatik sulama sistemleri gibi unsurların deneyimlenebileceği çözümler ortaya koymalarını teşvik etmektedir. Geliştirilecek projelerin; su yönetimini daha verimli hale getiren, kullanıcıların keşfetme ve öğrenme isteğini artıran, veri odaklı ve pratik uygulamalara dönüşebilir özellikte olması beklenmektedir.

Yarışmacılardan beklenen:

- Proje, akıllı sulama veya su verimliliği temasına yönelik belirli bir problemi anlaşılır, etkili ve uygulanabilir bir çözümle ele almalıdır.
- Kullanıcıların veya çiftçilerin aktif katılımını destekleyen, veri temelli karar verme süreçlerini kolaylaştıran etkileşimli bir yapı sunmalıdır.
- Geliştirilecek çözüm; hem gençlerin hem de yetişkinlerin rahatlıkla kullanabileceği, anlaşılır arayüzlere ve erişilebilir bir sistem kurgusuna sahip olmalıdır.

2.2.Yarışmaya Katılım Koşulları

- Yarışma üniversitelerin tüm bölümlerinden önlisans, lisans, yüksek lisans ve doktora seviyesindeki tüm öğrencilerin katılımına açıktır.
- Yarışmaya katılım ücretsizdir.
- Yarışmaya katılmak isteyen öğrenciler, şartnamede belirtilen koşulları eksiksiz ve hatasız yerine getirmelidir.
- Yarışmaya en az 2 en fazla 4 kişilik takımlar halinde katılınabilir.
- Her bir takım üyesi katılımcının başvuru tarihinde öğrenci olması gereklidir. Her bir katılımcıdan öğrenci belgesi istenecektir.

- Yarışmaya katılacak her öğrenciden, yayınlanacak şartnameyi okuması, başvuru formunu doldurması, www.kapsulteknolojiplatformu.com web sitesi, kapsulteknoloji Instagram adresi ve e-mail aracılığıyla yayınlanan duyuruları takip etmesi beklenmektedir.
- Yarışmaya katılan her projenin özgün olması; daha önce başka bir yerde yayınlanmamış ve başka yarışmaya katılmamış olması koşulları aranmaktadır.
- Takımlar yarışmaya sadece tek bir öneri gönderebilirler. Her katılımcı yalnızca tek bir takımda yarışmaya katılabilir.
- Yarışmaya, yarışma jürisinin, danışman jürinin ve raportörlerin birinci dereceden yakınları katılamaz.
- Proje teslimi istenilen belgelerin dijital tesliminden oluşur. Belgeler teslim süresi içinde istenen zamanda, eksiksiz, hatasız ve kimliğini açıklayıcı herhangi bir ibare olmadan gönderilmelidir.
- Katılımcıların, başvuranın kimliğinin ifşa edilmesine neden olacağı gerekçesi ile sistem tarafından otomatik verilen ID numarasının, isim-soy isim veya okul bilgilerinin, proje açıklama metni dışında proje görselleri ya da tasarım dokümanlarının üzerine yazılamaz.
- Yarışmaya katılan öğrencilerin yukarıda belirtilen yarışmaya katılım koşullarından herhangi birini yerine getirmemesi durumunda, başvuruları jüri değerlendirmesine alınmamakta ve tutanakla belgelenerek diskalifiye edilmektedir.
- Yarışmaya katılan öğrenciler, bu şartname hükümlerini kabul etmiş sayılırlar.

3. YARIŞMA SÜRECİ

Su Hackathonu, katılımcıların akıllı sulama ve su verimliliği temasına yönelik yenilikçi, veri odaklı ve uygulanabilir çözümler geliştirmesini amaçlayan bütünsel bir yarışma sürecidir. Hackathonun başlangıcında katılımcılara, çözüm üretiminde kullanabilecekleri kapsamlı CBS veri setleri hakkında bilgilendirme yapılır ve bu veri setlerine erişim sağlanır. Ayrıca ekipler, proje geliştirme süreçlerini desteklemek amacıyla alan uzmanı mentorlarla eşleştirilir ve geliştirdikleri fikirleri mentor görüşmeleriyle güçlendirme fırsatı bulur.

Bu süreçte ekiplerden; temaya uygun bir problemi tanımlamaları, erişilen verilerle durumu analiz etmeleri, bulgularını anlamlandırmaları ve bu problem için gerçek hayatta karşılığı olan uygulanabilir bir çözüm geliştirmeleri beklenmektedir. Katılımcılar geliştirdikleri çözümü; veri analizi yaklaşımı, algoritmik fikirleri, CBS kullanımı, modelleme veya hesaplama yöntemleri ve çözümün sağlayacağı katkılarla birlikte ortaya koymalıdır. Mentorlar, ekiplerin analiz ve çözüm üretim süreçlerinde geri bildirim sağlayarak yol gösterici bir rol üstlenir.

Hackathon boyunca ekipler, belirledikleri probleme yönelik çözüm üretirken CBS tabanlı analizler, sulama zamanlaması önerileri, optimum su kullanım senaryoları, sensör-veri entegrasyonu, otomatik kontrol mantıkları, karar destek modelleri veya saha uyumlu dijital araçlar gibi farklı yöntemlerden yararlanabilirler. Çalışmaların veri temelli olması, akıllı sulamayı iyileştirmesi, su verimliliğini artırması ve uygulanabilir bir mantığa dayanması esastır. Mentor eşleşmeleri kapsamında ekipler, geliştirme süreci boyunca belirli aralıklarla mentorlarıyla görüşerek çözüm önerilerini detaylandırır ve gerektiğinde teknik yönlendirme alırlar.

Yarışma sonunda ekipler, geliştirdikleri projeyi jüriye sunar. Sunumda; ele alınan problem, kullanılan veri setleri, yapılan analizler, çözümün çalışma prensibi, uygulanabilirliği ve sağlayacağı faydalar açıkça anlatılmalıdır. Projeler; veri kullanımı, yenilikçilik, teknik yeterlilik, tema uygunluğu, gerçek hayata katkı potansiyeli ve sunum niteliği gibi kriterler doğrultusunda değerlendirilir. Dereceye giren ekipler jüri kararıyla belirlenir ve ödülleri kendilerine takdim edilir.

Başvuru sürecinde tüm katılımcılar, etkinlik takviminde belirtilen tarihler içinde paylaşılacak başvuru formunu eksiksiz doldurmalıdır. Ekip olarak başvuranların her üye için form doldurması ve gerekli belgeleri PDF formatında yüklemesi zorunludur. Başvuru yapan tüm ekipler, sistem tarafından verilen 5 haneli Ekip ID'si ile değerlendirme sürecine dâhil edilir.

4. PROJE GELİŞTİRME VE DEĞERLENDİRME SÜRECİ

Su Hackathonu süresince ekipler, akıllı sulama ve su verimliliği teması doğrultusunda belirledikleri problem için veri temelli ve uygulanabilir çözümler üretmek üzere yoğun bir proje geliştirme süreci yürütür. Hackathonun başlangıcında katılımcılara sağlanan CBS veri setleri ve ilgili altyapı bilgileri, ekiplerin probleme dair analiz yapmasına, durumu anlamlandırmasına ve çözüm üretirken bilimsel bir temel oluşturmaya imkân tanır.

Ekipler, proje geliştirme süreci boyunca veri analizi, algoritmik yaklaşım oluşturma, karar destek modeli tasarlama, sensör veya IoT tabanlı çözümler düşünme, CBS verilerini anlamlandırma ve saha uyumlu bir çözüm ortaya koyma gibi yöntemlerden yararlanabilirler. Mentor görüşmeleri bu süreçte ekiplerin teknik ve içerik yönlendirmesi almasını sağlayarak projelerinin niteliğini artırır. Amaç, belirlenen su yönetimi problemini hem teknik hem de bilimsel açıdan gerçekçi, yenilikçi ve uygulanabilir bir şekilde ele alan bir proje geliştirmektir.

4.1.Jüri Değerlendirme Esasları

Proje geliştirme süreci tamamlandığında ekipler projelerini jüriye sunar. Jüri değerlendirmesi, hem projenin içeriği hem de sunum performansını kapsayan belirlenmiş kriterler doğrultusunda yapılır. Değerlendirme şu başlıklar üzerinden gerçekleştirilir.

- Yenilikçilik ve özgünlük
- Bilimsel doğruluk ve içerik kalitesi
- Teknik yeterlilik ve uygulanabilirlik
- Logo tasarımı
- Sunum becerisi

5. ÖDÜLLER

Aşağıdaki tablo, ödül almaya hak kazanan takımlara verilecek tutarı göstermektedir.

SIRALAMA	ÖDÜL
Birincilik	50.000 ₺
İkincilik	30.000 ₺
Üçüncülük	15.000 ₺

6. YARIŞMA AKIŞI

1.GÜN

TARİH	FAALİYET
09.00 – 09.30	Açılış ve Tanıtım
09.30 – 10.30	Problem Başlıklarının Hatırlatılması ve Takım Yönlendirmesi
10.30 – 12.30	CBS anlatımı ve veri setlerine dair bilgilendirme
12.30 – 13.30	Öğle Yemeği
13.30 – 18.00	Proje Geliştirme ve Mentor Buluşması
18.00 – 19.00	Akşam Yemeği
19.00 – 23.00	Proje Geliştirme

2.GÜN

TARİH	FAALİYET
00.00 – 08.00	Gece Çalışması
08.00 – 09.00	Kahvaltı
09.00 – 12.30	Proje Tamamlama ve Sunum Hazırlığı
12.30 – 13.30	Öğle Yemeği
13.30 – 16.00	Proje Tamamlama ve Sunum Hazırlığı
16.00 – 17.00	Akşam Yemeği
17.00 – 20.00	Jüri Sunumları ve Değerlendirme (5 dk sunum + 3 dk soru-cevap)
20.00 – 21.00	Ödül Töreni ve Kapanış

7. ETİK VE DİĞER KURALLAR

7.1.Etik Kurallar

- Yarışma süresi boyunca (rapor aşamaları, değerlendirme süreci vb.) toplum ahlakına aykırı bir durum, fiil, söz vb. davranış sergilendiği tespit edildiği anda bu fiili icra eden kişi/kişiler yarışmadan elenecek, haklarında hukuksal süreç ivedilikle başlatılacak ve en az iki (2) yıl Kapsül Teknoloji Platformu bünyesinde faaliyet gösteren her türlü organizasyon ve etkinliğe katılımdan men edileceklerdir.
- Su Hackathon'u Komitesi ile kurulan tüm temas ve iletişimlerde kullanılan/kullanılacak dil ve üslupta dikkat edilmesi gereken hususlar şu şekildedir;
 - Kaba ve nezaketsiz söz ve davranışlardan kaçınılmalı,
 - Hakaret, tehdit ve kötü sözlerden kaçınılmalı,
 - Facebook, Messenger, WhatsApp, X, LinkedIn vb. gibi sosyal medya ve iletişim araçlarıyla yarışmadaki görevliler ile takımların üyeleri doğrudan/dolaylı hedef alınmamalı ve hakaret edilmesinden kaçınılmalı,
 - Dilekçe ve itirazlarda yazım kurallarına ve üsluba dikkat edilmesi gerekmektedir.
- Takım ve/veya takım danışmanının Su Hackathon'u Komitesi ile kurduğu tüm yazılı ve sözlü temas ve iletişimlerde kaba, nezaketsiz, hakaret, tehdit, aşağılayıcı ve suçlayıcı ifade(ler) yer alırsa takım ve danışmanı toplu olarak yarışmadan elenecek olup gerektiğinde en az iki (2) yıl Kapsül teknoloji Platformu bünyesinde faaliyet gösteren her türlü organizasyon ve etkinliğe katılımdan men edileceklerdir.
- Yarışma Komitesi, etik kurallar dışında hareket eden takım üyelerini yarışma alanından gerektiğinde uzaklaştırma hakkına sahiptir.
- Yarışma alanında diğer takımların işleyiş ve motivasyonlarını menfi etkileyecek durum, fiil, söz vb. davranış sergilenmemesi gerekmektedir.
- Yarışma alanında dil, din, felsefi inanç, siyasi düşünce, ırk, yaş ve cinsiyet ayrımı yapmadan, fırsat eşitliğini engelleyici davranış ve uygulamalara meydan vermeden, tarafsızlık içerisinde ve yarışma gereklerine uygun davranışlar sergilenmesi gerekmektedir.
- Yarışmaya katkı veren şirket/kurum/kuruluş yarışma faaliyetlerinde kullanılması için sağladığı malların/kaynakların amaçları ve hizmet gerekleri dışında kullanılmaması ve söz konusu malların/kaynakların israf edilmemesi gerekmektedir. Yarışma sürecinde kullanılacak binalar, taşıtlar, diğer kamu malları/kaynaklarının kullanımında israf ve savurganlıktan kaçınılması gerekmektedir. Kamu malları, kaynakları, işgücü ve imkânları kullanılırken etkin, verimli ve tutumlu davranılması önem arz etmektedir.
- Yarışma işleyişini kolaylaştırmak, ihtiyaçları en etkin, hızlı ve verimli biçimde karşılamak, hizmet kalitesini yükseltmek ve yarışma memnuniyetini artırmak için yapılan çalışmalara destek verilmesi önem arz etmektedir.
- Yarışma alanındaki görevlilerin görevlerini tarafsız ve objektif şekilde icra etmelerini menfi etkileyen veya etkiliyormuş gibi görünen davranışlardan uzak durmaları, kendileri/yakınları/arkadaşlarına veya ilişkide bulunduğu kişi(ler) veya kuruluşlara menfaat sağlanması için talepte bulunulmaması gerekmektedir. Aksi davranış sergileyen(ler) hakkında yasal süreç başlatılacaktır.
- Takım üyelerinin görevlerini yerine getirirken sorumlulukları ve yükümlülükleri konusunda hesap verebilir, kurumsal değerlendirme ve denetime açık ve şeffaf olması, yöneticilerin kurumlarının amaç ve politikalarına uygun olmayan işlem veya eylemleri ile yolsuzluğu engellemek için gereken önlemleri zamanında alması, personelinin etik davranış ilkeleri

konusunda eğitmesi, bu ilkelere uyulup uyulmadığını gözetlemesi ve etik davranış konusunda rehberlik etmesi gerekmektedir.

- Takım üyelerinin görevlerini yerine getirirken yetkilerini aşarak çalıştıkları kurumları bağlayıcı açıklama, taahhüt, vaat veya girişimlerde bulunmaması, aldatıcı ve gerçek dışı beyanat vermemesi gerekmektedir.

7.2.Diğer Kurallar

- İtiraz durumları Rapor İtirazları ve Final Aşaması İtirazları şeklinde iki başlıktan oluşmaktadır. Rapor İtirazları, rapor sonuçları açıklandıktan sonraki 48 (kırk sekiz) saat içerisinde mail adresi üzerinden alınmaktadır.
- Final Aşaması İtirazları yarışma esnasında ve yarışma sonrasında yapılabilecektir. Yarışma sonrasında yapılacak itirazlar sıralamalar açıklandıktan sonraki 48 (kırk sekiz) saat içerisinde yapılması gerekmektedir. Şartnameye aykırı durumlar ve kural ihlalleri dışında yapılan itirazlar kabul edilmeyecektir. Nicel kriterlere dayanarak yapılan değerlendirmeler için itiraz alınmayacak olup yeniden bir final veya sunum değerlendirmesi yapılmayacaktır. Bu itirazların mail adresine dilekçe şeklinde gerekçeleriyle birlikte gönderilmesi gerekmektedir. Kurallara uygun yapılan itirazlar Konya Bilim Merkezi tarafından incelemeye alınacaktır.
- Yarışmacılar itirazlarını hiçbir şekilde sosyal medya aracılığıyla yayımlamayacaklardır, aksi halde yarışmadan elenmiş sayılacaklardır.
- Kapsül Teknoloji Platformu, yarışmalara başvuru sürecinin ardından gerçekleştirilecek değerlendirmeler sonucunda, yarışmalara katılmak için gerekli teknik bilgi ve becerilere sahip yeterli başvuru olmaması durumunda yarışmaları iptal etme hakkını saklı tutar.
- Yarışma ile ilgili olarak yarışmacı, Kapsül Teknoloji Platformu tarafından yarışma öncesi veya sonrası yapılacak her türlü yazılı veya görsel tanıtım, yayın, sosyal medya ve internet yayınlarını kabul ve taahhüt eder. Bunun yanında Kapsül Teknoloji Platformu açık kaynak politikası çerçevesinde ilgili eserin kamuya sunulmasına kabul ve taahhüt eder.
- Yarışmacı(lar)ın, herhangi bir ürünün fikrî ve sınai mülkiyet haklarını ihlal etmesi durumunda Kapsül Teknoloji Platformu'nu uğratacağı zararlar ilgili takımdan tazmin edilecektir.

8. BİNA KULLANIM KLAVUZU

8.1. Amaç ve Kapsam

Bu kılavuz, Kapsül Teknoloji Platformu'na bağlı Zindankale Yerleşkesi ve Atmosfer Bosna Gençlik Merkezi (Kapsül HUB) alanlarının güvenli, düzenli ve verimli biçimde kullanılmasını sağlamak amacıyla hazırlanmıştır.

Kılavuz; personel, proje ekipleri, öğrenciler ve ziyaretçiler için geçerlidir.

8.2.Kullanım Amacı

Bu kılavuz, Kapsül Teknoloji Platformu'nun Zindankale Yerleşkesi ve Atmosfer Bosna Gençlik Merkezi (Kapsül HUB) binalarının kullanımıyla ilgili tüm kuralları, süreçleri ve sorumlulukları tanımlar. Kılavuz, Kapsül Teknoloji Platformu tarafından TYS (Takım Yönetim Sistemi) üzerinden yapılan başvurular ve değerlendirmeler sonucunda desteğe hak kazanan takımların Kapsül alanlarından düzenli, güvenli ve verimli biçimde yararlanmasını sağlamak amacıyla hazırlanmıştır.

8.3.Kapsül Teknoloji Platformu Hakkında

Kapsül Teknoloji Platformu, Türkiye'nin teknolojik yetkinliğini artırmak ve Milli Teknoloji Hamlesi'ne katkı sunmak amacıyla Konya Büyükşehir Belediyesi tarafından 2021 yılında kurulmuştur.

Zindankale Yerleşkesi'ne taşınan platform, tarihi Konya surlarını da içine alan 4000 m2 kapalı kullanım alanı ve 3200 m2 aktif iç çalışma alanıyla faaliyet göstermektedir.

Kapsül, üniversite öğrencilerinden öğrenci topluluklarına, TEKNOFEST takımlarından geniş bir ekosisteme kadar herkese açık bir inovasyon merkezidir.

8.4.Yerleşkelerin Genel Yapısı

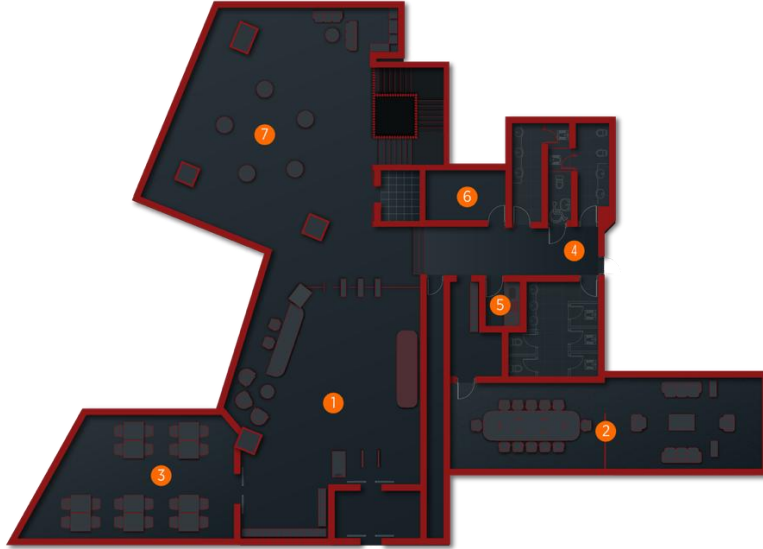
a. Zindankale Yerleşkesi:

Zindankale Yerleşkesi, Kapsül Teknoloji Platformu'nun **ana merkezidir** ve üç kattan oluşur: Zemin Kat, -1. Kat ve -2. Kat.

Bina, eğitim, üretim, yönetim, sergileme ve toplantı işlevlerini aynı çatı altında toplamaktadır.

Zemin Kat

- Ziyaretçilerin ilk karşılandığı, tanıtım ve yönlendirme alanıdır.



- Birimler ve Alanlar:
 1. Danışma ve güvenlik alanı
 2. Toplantı salonu
 3. Şehir Teknolojileri Merkezi Ofisi
 4. Kadın, erkek ve engelli erişimine uygun lavabolar
 5. Mutfak alanı
 6. Depo
 7. Proje Sergi Alanı: Kapsül'ün desteklediği, derece elde etmiş takımlara ait prototiplerin sergilendiği vitrin alanıdır.

-1. Kat

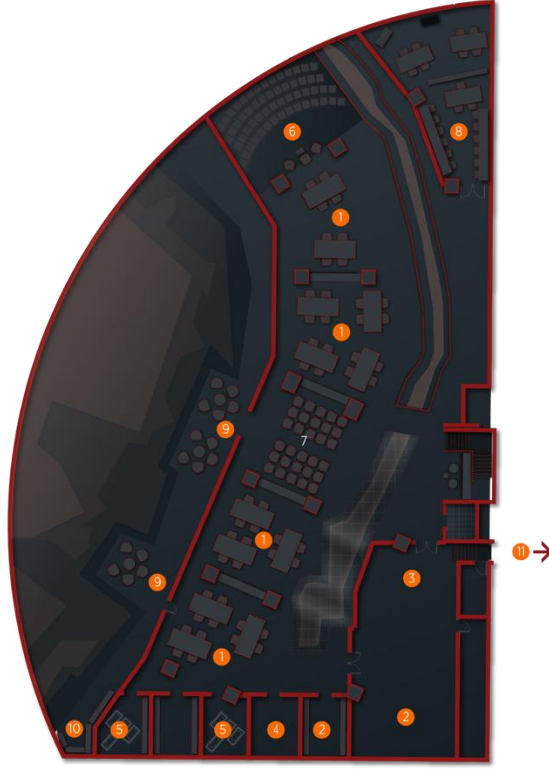
- İdari birimler, yönetim ofisleri ve proje koordinasyon alanlarını barındırır.



- Birimler:
 1. Yönetim Ofisi
 2. Milli Teknoloji Birimi
 3. Borsa İstanbul Laboratuvarı
 4. VIP Toplantı Salonu
 5. Fast Meeting Alanı
 6. Acil Çıkış

-2. Kat

- Takımların ve proje ekiplerinin proje süreci ve üretim faaliyetlerini yürüttüğü teknik ve uygulamalı çalışma katıdır.



- Birimler ve Alanlar:

1. Takım çalışma alanı (masalar, sandalyeler, dolaplar)
2. Mekanik Atölye (strafor kesim, lazer kesim, torna, el aletleri)
3. Elektronik Atölye (lehim, kart üretimi, test cihazları)
4. Depo ve malzeme hangarı
5. Kadın ve erkek mescitleri
6. Amfi alanı (sunum, tanıtım, toplantı amaçlı)
7. Açık alan (organizasyonlar, etkinlikler ve toplu gösterimler için projeksiyon ve ses sistemiyle donatılmıştır)
8. Savunma Sanayii Laboratuvarı
9. Dinlenme Alanları
10. Takım Dolapları
11. Acil Çıkış

b. Atmosfer Bosna Gençlik Merkezi (KAPSÜL HUB):

Atmosfer Bosna, Kapsül Teknoloji Platformu'nun ikinci yerleşkesidir.

Bu yerleşke, proje takımlarına yönelik olarak düzenlenmiş çalışma alanlarını içerir.

Alanlar:

- Ortak çalışma alanı (yaklaşık 100 kişilik açık ofis)
- Dinlenme ve içecek alanı (çay/kahve noktası)

Kullanım Amacı:

- Kapsül HUB, gençlerin teknoloji üretimi, ekip çalışması ve proje yönetimi deneyimi kazanmaları için tasarlanmıştır.
- Burada düzenlenen etkinlikler; atölye, proje eğitimi ve takım koordinasyonunu kapsar.

Erişim ve Çalışma Saatleri

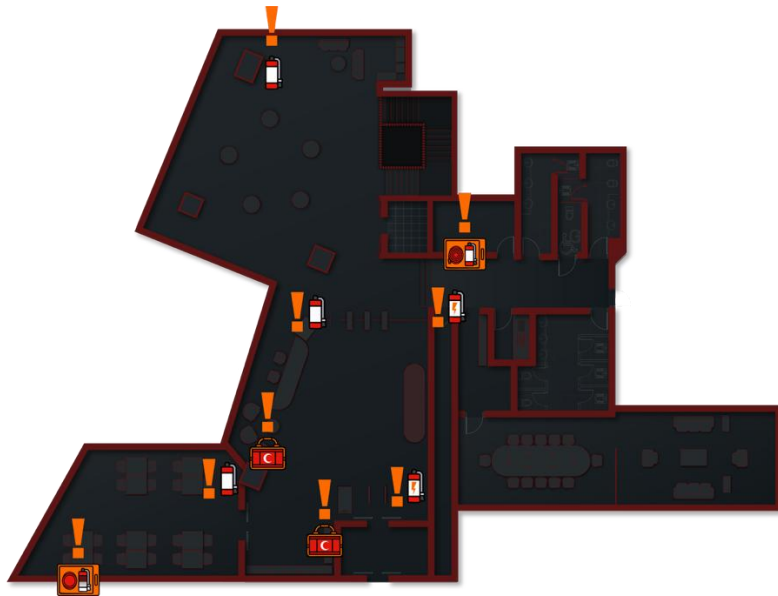
Yerleşke	Çalışma Saatleri	Erişim Şekli
Zindankale	09.00 – 19.00	QR Kod
Atmosfer Bosna Kapsül HUB	09.00 – 19.00	Kapsül HUB yetkili onayı

- Zindankale’de Ziyaretçiler takımları adına atanan QR kodlar ile kioskta geçiş yapmak zorundadır.
- Kapsül HUB’da Ziyaretler, bina sorumlusu veya ilgili birim onayıyla gerçekleşir.

Güvenlik Ve Acil Durum Kuralları

- Acil durum (yangın, deprem, elektrik arızası vb.) halinde yönlendirme tabelaları takip edilmelidir.
- Her katta yangın tüpü ve acil çıkış yönlendirmesi mevcuttur.
- Bina içinde açık alev, solvent, yanıcı kimyasal bulundurmak yasaktır.
- Atölye alanlarında koruyucu gözlük, eldiven ve maske kullanımı zorunludur.
- Toplanma noktası: Zindankale açık alanı (–1. kat çıkışı)

Zemin Kat Acil Durum Planı:



Elektrik yangını için CO2 tüpü



İlk yardım çantası



Yangın dolabı



Yangın t    

-1. Kat Acil Durum Planı:



Elektrik yangını i in CO2 t    



  lk yardım  antası



Yangın dolabı

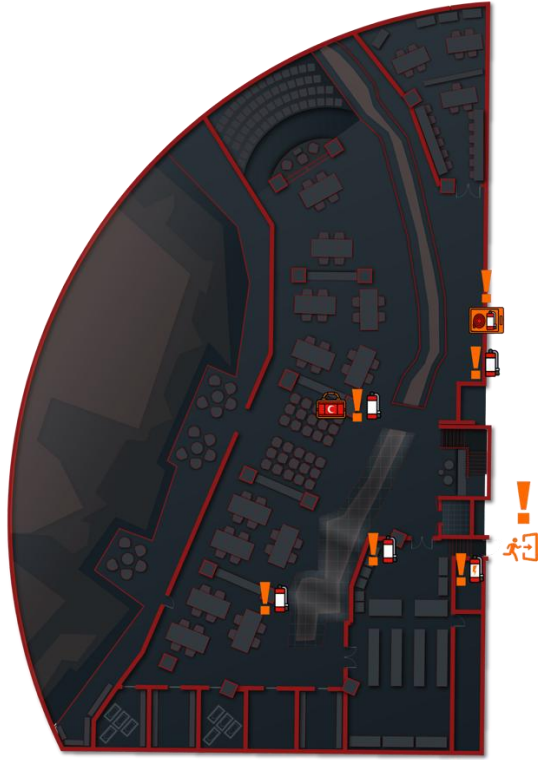


Yangın t    



Acil  ıkı 

-2. Kat Acil Durum Planı:



Elektrik yangını için CO2 tüpü



İlk yardım çantası



Yangın dolabı



Yangın tüpü



Acil çıkış

Atölye Ve Teknik Alan Kullanım Kuralları

- Atölye cihazları için rezervasyon sistemi vardır. Kullanım öncesi atölye birimine talep iletilmelidir.
- Atölye cihazları (lazer kesim, torna, lehim istasyonu) yalnızca Atölye birimi bilgisi doğrultusunda kullanılabilir.
- İş bitiminde cihazlar kapatılmalı, fişleri prizden çekilmeli ve alan temiz bırakılmalıdır.
- Depolama kuralları atölye tarafından belirlenir.
- -2. Kat kullanımı esnasında gürültü çıkartılmamalıdır.

Ortak Alan Kullanım Kuralları

- Her kullanıcı, kullandığı masayı düzenli ve temiz bırakmakla yükümlüdür.
- Sergi alanındaki prototiplere izinsiz temas yasaktır.

Biliřim Ve Ađ Kullanımı

- Zindankale Yerleşkesi ve Atmosfer Bosna HUB alanlarında ücretsiz internet erişimi, KBB Wi-Fi altyapısı üzerinden sunulmaktadır.
- Bu hizmet belediye tarafından merkezi olarak yönetildiđi için, Kapsül Teknoloji Platformu tarafından ayrı bir kurumsal Wi-Fi ađı sağlanmamaktadır.

Sürdürülebilirlik Politikası

- Kullanılmayan bilgisayar, aydınlatma ve klimalar kapatılmalıdır.
- Elektronik atıklar ayrı kutularda biriktirilir ve düzenli olarak imha edilir.

Giriş Ve Kiosk Sistemi

- Kapsül Teknoloji Platformu'nda bina giriş-çıkış kontrolü, TYS (Takım Yönetim Sistemi) ile entegre şekilde çalışmaktadır.

Uygulama Süreci:

1. Kapsül bünyesinde kayıtlı tüm teknoloji takımları TYS sistemi üzerinden üyelerini tanımlar.
2. Her kayıtlı üyenin e-posta adresine kişiye özel bir QR kod gönderilir.
3. Bu QR kodlar, Zindankale Yerleşkesi'nde giriş ve çıkışlarda yer alan kiosk cihazlarında okutularak kimlik doğrulaması yapılır.
4. Sistem, giriş ve çıkış saatlerini otomatik olarak algılar ve yalnızca kayıtlı kişilerin bina erişimine izin verir.

KAPSÜL'E HOŞ GELDİNİZ

- Kapsül, sadece bir çalışma alanı değil; üretim, öğrenme ve gelişim kültürünün merkezidir.
- Bu binada geçirilen her gün, Türkiye'nin teknolojik geleceğine bir katkıdır.
- Alanı korumak, ortak yaşam kültürüne uyum göstermek ve bu vizyonu yaşatmak hepimizin sorumluluğudur.