

SİRKET HASSAS

	HÜRJET ve KAAN Müzikali
---	-------------------------

PROGRAM : Geleceğin Yetenekleri Programı

ETKİNLİK : HÜRJET ve KAAN Müzikali

ETKİNLİK TARİHİ : 1. Etap : Ekim-Aralık 2025

TEKLİF ŞARTLARI: Teklif verecek şirketin teknik isterleri aşağıda belirten müzikal, tiyatro vb gibi benzer çalışmalarda en az 3 iş bitirmesi olması gerekmektedir. Ayrıca bu çalışmalar hakkında referans ve yapılan işleri gösterir dökümanları beyan etmelidir. Ulusal veya uluslararası markaların, lisanslı karakterlerin benzer işlerinin turne programları konusunda deneyimi şartı aranmaktadır.

ROTA PLANI : Müzikal gösterimi, toplamda 4 eğitim-öğretim sezonu halinde 81 ilde oynanacaktır. İlgili illerin hangi ilçelerinde oyunların oynanacağını yerel yönetimler belirleyecektir. Her il özelinde maksimum 6 oyun, minimum 4 oyun oynanacaktır. Bu oran o ildeki katılımcı sayısı, yerel yönetim talepleri gibi konulara göre değişecektir. İlk tedarik 1.Etap için sağlanacak olup tedarikçinin belirlenen şartları sağlaması ve memnuniyet oranının %95'in altına düşmemesi durumunda tüm etapların aynı firmadan tedarik edilmesi planlanmaktadır.

1.ETAP : Ekim 2025-Aralık 2025 (Güz Dönemi) : 3 İl (2 TUSAŞ prova oyunu hariç), her ilde maksimum 6 Oyun

2.ETAP : Ocak 2026 – Aralık 2026 : 14 İl, her ilde maksimum 6 Oyun

3.ETAP : Ocak 2027- Aralık 2027 : 19 İl, her ilde maksimum 6 Oyun

4.ETAP : Ocak 2028-Aralık 2028 : 19 İl, her ilde maksimum 6 Oyun

5.ETAP : Ocak 2029-Aralık 2029 : 24 İl, her ilde maksimum 6 Oyun

ETKİNLİK TANIMI :

2022 yılında HÜRKUŞ ve GÖKBEY Müzikali olarak Türkiye turnesine başlayan müzikalımız HÜRJET ve KAAN müzikali olarak Türkiye turnesine devam edecektir. Geleceğin Yetenekleri Programı kapsamında hazırlanan müzikal, Türkiye'yi karış karış gezerek TUSAŞ ve hava araçlarının bilinirliğini ve mühendislik mesleğinin çocuklara eğlenceli şekilde yaygınlaşmasına hizmet edecektir.

Müzikalımız okulların açılış ve kapanış tarihleri esas alınarak takvimlenecek, yüklenici firma ile route planı belirlenen il-ilçe sayılarına göre hazırlanacaktır. Yapılması planlanan gösteri 2 farklı frekansta olacak şekilde farklı yaş gruplarındaki geleceğin yetenekleri ile buluşacaktır. Bir ildeki minimum ve maksimum oyun sayısının yaş grubuna ait oyun sayısı, o ildeki katılımcı yoğunluğuna göre değişebilecektir.

AMAÇ:

“Hayallerinizin peşinden gidin. Gelecek sizsiniz çocuklar” başlığı altında sahne gösterisi, animasyon ve müzikle desteklenen özgün bir müzikal formatında hazırlanarak, Türkiye'nin milli hava araçları HÜRJET ve KAAN'ı ana karakter olarak merkeze alan iki frekanslı bir senaryo sunmayı

amaçlamaktadır. Gösteri, 5–10 yaş arası çocuklara, onların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim düzeylerine uygun olarak hazırlanmalıdır.

Gösterinin temel amacı; çocukların ve gençlerin havacılık ve uzay hakkında farkındalıklarını artırmak, özgün hava araçlarını tanımlamak ve mühendislik mesleğinin hayallerinde yer almasını tesis etmektir. Çocukların milli teknoloji bilincini, bilim ve mühendislik sevgisini erken yaşı aşılıamak, aynı zamanda pozitif değerleri eğlenceli ve öğretici bir kurgu içerisinde sunmaktadır. HÜRJET ve KAAN'ın heyecan dolu yolculuğunda, çocuk izleyiciler hem öğrenerek hem de hayal dünyalarında yeni ufuklara yelken açacaklardır.

MÜZİKAL İSTERLERİ

1. SENARYO: İlgili müzikal oyunu için aşağıda belirtilen temel özelliklere göre senaryo hazırlanmalıdır.

1.1 Senaryo, animasyon ve sahne gösterisi olacak şekilde hazırlanmalıdır. (Senaryoda sahne gösterisi, animasyon ile anlatım, müzik bir kurgu içerisinde olmalıdır). Yazılacak olan senaryoda ana karakterler ve yan karakterler olarak 2 cast olacaktır. Ana karakterler TUSAŞ ürünleri olan HÜRJET ve KAAN, yardımcı karakterlerde müzikalin amacını sağlayacak çocuklar yer alacaktır. Sahne açılış animasyonunda da HÜRJET, KAAN, HÜRKÜŞ, GÖKBEY ve ANKA'nın kendilerini tanıtacağı kısa bir giriş yer alacaktır. Sahne açılış animasyonundaki diğer hava araçları (KAAN ve HÜRJET dışındaki) senaryonun akışına göre oyun içerisinde animasyon olarak ayrıca tekrar yer alabilir, ayrıca kostüme gerek olmayacağıdır.

Senaryo 2 frekanslı olacaktır. 1. frekans 5-6-7 yaş seviyesine 2. frekans ise 8-9-10 yaş seviyesine uygun olacak şekilde hazırlanmalıdır.

1.2 Hedef Yaş Grubu

- Hedef kitle: 5–10 yaş (ilkokul öğrencileri)
- İçerik bu yaş grubunun bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim düzeyine uygun olmalıdır.

1.3 . Pedagojik Temel İlkellere Uygunluk

1.3.1 Pozitif Değerler

- Paylaşım, yardımlaşma, çalışkanlık, sorumluluk, dürüstlük, sabır, takım çalışması gibi evrensel ve milli değerler ön planda olmalıdır.

1.3.2. Hayal Gücü ve Merak

Çocukların hayal kurmalarını teşvik edecek, uzay, mühendislik, teknoloji ve havacılık sevgisi oluşturacak şekilde kurgulanmalıdır.

1.3.3 Şiddetten ve Korku Unsurlarından Kaçınma

- Her türlü fiziksel ya da duygusal şiddet, korkutucu karakter veya karanlık atmosferlerden kesinlikle uzak durulmalıdır.

1.3.4 Cinsiyet Eşitliği ve Kapsayıcılık

- Kız ve erkek karakterler eşit rol ve öneme sahip olmalı; stereotiplere yer verilmemelidir.

SİRKET HASSAS

- Farklı sosyal, kültürel geçmişlere saygılı ve kapsayıcı bir dil kullanılmalıdır.

1.3.5 Milli Kimlik ve Bilimsel İlham

- TUSAŞ ürünleri (KAAN, HÜRJET) milli teknoloji olarak aktarılmalı, çocuklara mühendislik ve bilim sevgisi milli kimlikle aşılanmalıdır.

1.3.6 Dil Kullanımı

- Kullanılan dil sade, anlaşılır ve yaş grubuna uygun olmalı.
- Argo, alay, küçümseme, aşağılama içeren kelimeler kesinlikle yer almamalıdır.
- Mizah, yapıcı ve eğitici olmalıdır.

1.3.7 Değerlendirme ve Onay

2 Yaş grupları için hazırlanan 2 frekanstaki senaryo önerileri, senarist, pedagog, üniversitelerin ilgili mühendislik bölümlerinden birinin (**İTÜ, ODTÜ, YTÜ, BOUN, Bilkent Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Türk-Alman Üniversitesi**) ve çocuk gelişimi uzmanı onayı sonrasında TUSAŞ tarafından “SAHNELENEBİLİR/OYNANABİLİR” son onayı verildikten sonra oynanacaktır.

2. CAST:

2.1 Senaryo ana ve yan karakterler olmak üzere 2 casttan oluşacaktır. HÜRJET ve KAAN karakterleri ana cast ve çocuklar ise yan karakterler olacak şekilde profesyonel eğitim almış oyuncu olacaktır. Tüm çalışanların sigorta ve benzeri tüm hakları Türkiye Cumhuriyeti Sosyal Güvenlik Kurumu mevzuatına uygun olacak ve TUSAŞ’ın itibarına zarar vermeyecek şekilde olmalıdır.

2.2 Bu oyuncular Konservatuar, Güzel Sanatlar Lisesi-Üniversitesi, Milli Eğitim Bakanlığı onaylı sanat okulu, Devlet Tiyatrolarında oyunculuk alanında oyunculuk görevi almış, Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları, Performans ve Sahne Sanatları gibi alanında eğitim almış veya almakta olan oyunculardan oluşacaktır.

2.3 TUSAŞ tarafından bu oyuncuların performans, sahne becerileri, temsiliyet yetkinlikleri değerlendirilip, gerek görülmeli durumunda oyuncu değişimini talep edilebilecektir. Yüklenici firma bu durumda değişikliği süreci ve oyun kalitesini etkilemeyecek şekilde sağlayacaktır.

3. DEKOR

Dekorlar, senaryoya göre, TUSAŞ’ın onayı ile şekillenecek olup gösterinin yapılacağı alanlara göre 2 alternatifte hazırlanacaktır. Tüm sahne tasarımları canlı renklerde, sade ama etkileyici biçimde olmalıdır. Dekorların tasarımı ve üretimi yükleniciye aittir. TUSAŞ ihtiyaç duyulması durumunda kurumsal kimlik dökümanlarını yükleniciye iletecektir.

3.1 Birinci dekor alternatifi sahnesi küçük olan alanlar için oyunun etkisi ve senaryo gücünü azaltmayacak şekilde oluşturulacaktır. İkinci dekor alternatifi ise 500+ kişilik büyük sahneler için oyunun etkisi ve senaryo gücünü gösterecek şekilde olacaktır.

SİRKEİT HASSAS

- 3.2** Gösterinin yapılacağı sahnenin hangi dekor türüne uygun olduğunu yüklenici firma, her gösterim öncesinde salon yetkili kişisinden öğrenerek gerekli hazırlıkları yapmakla yükümlüdür.
- 3.3** Tüm dekorların ve kostümlerin kurulumu, sökümu, bakımı, onarımı, lojistiği, yenilenmesi, temizliği ve oluşacak olan tüm arızalar, yıpranmalar ve kırılmaların tamiri yüklenici firmaya aittir. Hiçbir oyunda TUSAŞ'ın kurum itibarına zarar verecek dekorlar kullanılmayacaktır.
- 3.4** Gerek görülmeli durumda, uygun görülmeyen dekorlar için TUSAŞ Yetkilileri tarafından istenilen tüm revizeler (Dekor ekleme-çıkarma-yenileme) yüklenici firma tarafından yapılacaktır.

4. KOSTÜM

- 4.1** Kostümler öncelikli olarak senaryoya, hava araçlarının kurumsal tasarıma, sahne dekor ve tüm karakter arasındaki perspektife (büyülüklük oranı) uygun şekilde olacaktır. Karakter kostümleri abartıdan uzak, çocuklara örnek olacak nitelikte tasarlanmalıdır. HÜRJET ve KAAN kostümü TRT ile gerçekleştirilen son Aslan-HÜRKUŞ sinema filmindeki karakter ile aynı olacaktır. İlgili hava araçlarımızın çizgi film karakterlerinin teknik çalışma dosyası TUSAŞ tarafından yükleniciye verilecektir. Yüklenicinin verilecek dosya türünün kendi çalışacağı dosya formatına çevrilmesi, rigli dosya haline getirilmesi, karakterlerin senaryo animasyonuna uygun teknik çalışmalarını yapması gerekebilir.
- 4.2** Yan karakterler günümüzü, ilgili yaş gruplarını yansıtan ve modern kıyafetler olacaktır. Ana karakterlerin ve yan karakterlerin kostümlerini giyecek castların boyu maksimum 1.75cm olmalı, castların kilo ve bacak uzunluklarına göre giydirilecek pantolonlar/taytlar vücut hatlarını belli etmeyecek şekilde olmalıdır
- 4.3** Kıyafetlerin bakımı, onarımı, lojistiği, yenilenmesi, temizliği ve oluşacak olan tüm yıpranmalar ve tamiri yüklenici firmaya aittir. Hiçbir oyunda TUSAŞ'ın kurum itibarına zarar verecek kostümler kullanılmayacaktır
- 4.4** Gerek görülmeli durumda, uygun görülmeyen kostümler için TUSAŞ Yetkilileri tarafından istenilen tüm revizeler (Kostüm ekleme-çıkarma-yenileme) Yüklenici Firma tarafından yapılacaktır.
- 4.5** Fiziksel güvenlik açısından riskli hiçbir obje veya sahne unsuru kullanılmamalıdır.

5. IŞIK – SES - MÜZİK

- 5.1 Işık ve Ses :** Yüklenici firma gösteriminin yapılacağı sahnelerdeki ışık ve ses imkanlarını kullanacaktır. Fakat olası aksi durumlar veya ses- ışığın çok yetersiz olduğu durumları bertaraf edip oyunu başarılı bir şekilde gerçekleştirebilmek adına oyunun ve senaryonun etksini güçlendirecek kadar sahne için yedek ışık, ses ve animasyonun gösterimi için projeksiyon cihazı ile portatif perde sitemi bulundurmmalıdır.

Müzik : Senaryo içerisinde yer alan müzik sözleri, müzikalin amacına ve yaş grubuna uygun, TUSAŞ'ın kurumsal itibarına ve kimliğine uygun, karakter ve pedagojik formasyona uygun şekilde yazacak, besteleyecek, seslendirecek ve müzik haline getirecektir.

Müzik ve Ses Kullanımı

5.2 Melodiler çocuklara hitap eden, enerjik ve öğretici tonda olmalı.

5.3 Ses seviyesi, efektler ve ritim çocukların işitme sağlığına uygun biçimde düzenlenmelidir.

6. FUAYE ALANI

6.1 TUSAŞ' a ait 8 ürünün (HÜRKUŞ, HÜRJET, KAAN, ANKA, AKSUNGUR, ANKA-3, GÖKBEY, UZAY SİSTEMLERİ) TUSAŞ tarafından sağlanacak tasarımları X banner, yelken bayrak veya şövaleler üzerinde fotoblok olacak şekilde varsa salona ait fuaye alanında müzikal gösterimi öncesi ve sonrasında sergilenecektir.

6.2 Tüm görevli personel, yüklenici tarafından hazırlanacak, ürettirilecek olan ve TUSAŞ tarafından onay verilecek müzikal tasarımlarına uygun kıyafetleri (tişört, şapka, mont/yağmurluk vb) giyecektir.

6.3 İzleyicilere verilmesi uygun görülen hediyeler TUSAŞ tarafından yükleniciye her bir oyunda dağıtılması için topluca veya parçalar halinde gönderilecektir. Yüklenici bu hediyeleri her oyunda önce koordinasyonu yapan kurum ile görüşüp izleyici sayısına göre temin edecek ve her bir izleyiciye 1 adet hediye olacak şekilde salon girişinde verecektir.

6.4 Salon girişinde yer alacak şekilde yüklenici tarafından ürettirilecek ve TUSAŞ tarafından onay verilecek HÜRJET, KAAN ve TUSAŞ 'ın görsel ve/ya logolarının yer alacağı giriş TAG'ı yer alacaktır.

6.5 Her gösterim sonrası fuaye alanında, tüm oyun karakterleri izleyicilerle fotoğraf çekimi için fuaye alanında minimum 30dk yer alacaktır.

7. TÜM HAZIRLIKLAR SONRASI İLK UYGULAMA

7.1 Yüklenici firma senaryo, dekor, kostüm, ışık, ses, müzik ve diğer tüm hazırlıklar tamamlandıktan sonra TUSAŞ yönetimine ilk prova ve son prova olmak üzere senaryo, dekor, kostüm, ışık, ses, müzik ve diğer tüm hazırlıkların yapıldığını gösteren "2 genel prova" yapacaktır. Yüklenicinin ilk oyunu Ankara'da TUSAŞ yerleşkesinde TUSAŞ çalışanlarına oynayacağını, geri bildirim ve TUSAŞ 'ın olası revizeleri olması durumunda gerekli güncellemeleri yaparak 2. Oyunu yine TUSAŞ 'ın talep edeceği yerde oynayarak "son oynamabilirlik" onayı alacağını kabul eder.

8. ULAŞIM-KONAKLAMA-YEMEK

8.1 Belirlenecek müzikal programı kapsamında, müzikal oyuncuları, sahne sorumluları, tüm konaklama, ulaşım, yemek sağlık sigortası hastane masrafları gibi ihtiyaçların tümü yükleniciye aittir.

8.2 Belirlenen program kapsamında tüm dekor, kostüm, ışık, ses sistemleri, HÜRJET, KAAN ve diğer TUSAŞ ürünlerinin sergileneceği maket, maskotlar, afiş, bannerlar ve oyunun reklamını yapan tüm görsellerin ulaşımı yüklenici firmaya aittir

8.3 Müzikal kapsamındaki tüm materyaller (personel kıyafetleri, araç giydirmeleri vb) TUSAŞ tarafından belirlenen görsel standartlara göre olacaktır.

9. ETKİNLİK SONRASI YÜKÜMLÜLÜKLER

- **Arşiv** Tüm oyunların arşivi aşağıdaki standartlarına göre TUSAŞ'ın belirleyeceği arşivleme alanına belirleyeceği standartlarda yapılacaktır.
- **Klasörleme** Sezon Yılı – Güz/Bahar Dönemi -> Şehir-> Tarih (gün-ay -yıl)

9.1 Müzikal Doküman Arşivi: Ana başlıklı klasör içerisinde

1- Senaryo, **2**- Karakterlerin çizimleri (çalışma dosyası, jpeg, png),**3** SM animasyon çalışması (çalışma dosyası ve mp4), **4**-Sertifika tasarımları (çalışma dosyası, pdf), **5**- Diğer çizimler ve mockuplar **6**- araç kaplama **7**- Banner, afiş, gate tasarım, logolarının yer alacağı giriş TAG, X banner, yelken bayrak içeren tüm görsel, video, animasyon ve reklam tasarımlarının, çalışma dosyaları ve son halleri ile birlikte, alt başlıklı **7 ayrı klasörler** halinde arşivlenmesi,

9.2 Etkinlik Görselleri: ana başlıklı klasör içinde her bir etkinliğin;

1-Karşılama, fuaye alanındaki resimler ve videolar, **2**-oyun esnasındaki görseller, fotoğraflar, BİS ve kısa videolar, **3**-etkinlik sonrası röportaj ve fotoğraflar, **4**-hediye dağıtım fotoğrafları görsellerini içeren **4 alt başlıklı ayrı klasörlerde** arşivlenmesi;

9.3 Etkinlik katılımcı listesi dosyası: ana klasör içinde;

1-oyuna katılımı sağlayan tüm protokol, kamu kurum kuruluş temsilcileri STK temsilcileri, **2**- okul yöneticileri, öğretmenleri öğrenciler ve **3**- müzikalin yapıldığı tüm salonların yetkililerinin irtibat bilgileri **4** - programın gerçekleştiği yerlere göre katılımcı sayısını listesini içeren **4 alt başlıklı excel dosyasına** işlenmesi

9.4 Genel Dökümanlar Klasörü ana başlıklı klasör içinde

1-Bu klasörde o yılın rota takvimi (gidilecek her il/ ilçe) **2**- o şehirdeki kontaklar, **3**- programın gerçekleştiği yerler/salonlar **4**- her dönem turne için tedarik bütçe onay formları. **5**-Resmi yazışmalar **6**-After event (her yılın içine o yılın videosu çalışma dosyası ve mp4 olarak eklenir) **6 alt başlıklı ayrı klasörlerde** arşivlenmesi;

- **Bilgilerin Saklanması :** Tüm bu dosyalar yıllık arşiv dosyası altında yer alacak şekilde hazırlanacaktır.

9.5 İlk onaylı oyunun TUSAŞ kariyer internet sitesinde yayınlanacak kalitede profesyonel video ve fotoğraf çekimi, TUSAŞ'a teslimi ve arşivlenmesi;

Anlık Raporlama : Yüklenici her oyun başlamadan önce, başladığında ve bittiğinde kurulacak olan WhatsApp grubundan anlık fotoğraf ve video gönderimleri ve bilgileri TUSAŞ yetkililerine yapacaktır.

10. ROAD MAP

- 10.1** Oyunların oynanacağı illerin yerel yönetimine (Valilikler) gönderilecek ve şartname ekindeki örnek resmi yazı formatında TUSAŞ tarafından gönderilecektir. Bu resmi yazda müzikal için ücretsiz salon tahsis, hedef kitlenin katılımının sağlanması, gerekli duyuruların yapılması ve hediye dağıtımına izin verilmesi konuları ile genel koordinasyon için yüklenici firmanın iletişim bilgileri yer alacaktır. Oyunun oynanması için ilgili il/ilçedeki gerekli tüm planlamayı yüklenici firma yerel yönetimlerin koordinasyonu ile yapacaktır.
- 10.2** Etkinliklere katılacak okullar, oyun/oyunların sergilenmesi için salonlar ve katılımcı kontenjanını ilgili yerel yönetim belirleyecektir.
- 10.3** İşin başlama tarihi Eylül 2025-Aralık 2025 döneminde olacaktır.

11. SOSYAL MEDYA VE REKLAM

- 11.1** Müzikalin TUSAŞ' a ait sosyal medya hesaplarında duyuruları için gerekli standartları ve video, animasyon, görsel çalışma dosyalarını TUSAŞ yükleniciye verecektir ve yüklenici ilgili duyurular için gerekli çalışmaları TUSAŞ' ın istediği iş planına göre teslim edecektir. Gerektiği durumlarda TUSAŞ sosyal medya duyuruları için yükleniciden tasarım, video ve/veya animasyon çalışmasını yeniden verilecek isterlere göre yapmasını isteyebilir.

12. DİSİPLİN KURALLARI

12.1. MARKA VE KURUMSAL KİMLİĞİN KORUNMASI ŞARTLARI

a. Marka Kullanım Sınırları:

Firma, TUSAŞ' a ait tüm marka unsurlarını (isim, logo, maskot, renk, ürün görünümü vs.) yalnızca bu proje kapsamında, önceden yazılı onay alınarak ve belirlenen görsel rehber kurallarına uygun şekilde kullanabilir

b. Kurumsal Onay Zorunluluğu:

Hazırlanan tüm içerikler (senaryo, taslak animasyonlar, karakter çizimleri, afişler, sahne dekoru, müzikler vb.) TUSAŞ tarafından yazılı olarak onaylanmadan hiçbir şekilde yayımlanamaz, kullanılmaz, sahnelenemez.

c. Marka Değerine Zarar Vermeme Taahhüdü:

Firma, hazırlayacağı içeriklerin TUSAŞ' ın kurumsal itibarı, işveren markası ve kamu algısı açısından zarar verici, yaniltıcı, çarpıtıcı ya da uygunsuz hiçbir unsur içermeyeceğini taahhüt eder. Aksi durumda tüm maddi ve manevi sorumluluk firmaya aittir.

d. Temsil Sorumluluğu:

SİRKET HASSAS

Firma, TUSAŞ'ı temsil ettiğinin bilinciyle hareket etmeyi; çocuklara yönelik tüm dil, görsel ve mesajların pozitif, eğitici, kapsayıcı ve kurumun milli savunma kimliğiyle tutarlı olmasını sağlamakla yükümlüdür. Gösterimin yapılacağı alanlarda Yüklenici Firmanın (oyuncuları ve kostümlüleri haricinde) tüm çalışanları TUSAŞ yazılı tişört, şapka ve benzeri materyallerini giymek zorundadır.

12.2 Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları Şartları

a. Telif ve Hak Sahipliği:

Proje kapsamında oluşturulan tüm özgün içeriklerin (senaryo, karakter tasarımları, şarkılar, dekor çizimleri, animasyonlar vb.) telif hakkı ve tüm kullanım hakları süresiz, sınırsız, geri alınamaz şekilde TUSAŞ'a aittir.

b. Üçüncü Taraf Hak İhlali Sorumluluğu:

Firma, hazırlayacağı içeriklerde üçüncü kişilere ait hiçbir fikri mülkiyet hakkını izinsiz kullanamaz. Aksi durumda doğacak tüm hukuki ve mali sorumluluk firmaya aittir.

c. Tescil ve Kullanım Hakları:

TUSAŞ, proje sonunda ortaya çıkan tüm içerikleri dilediği mecrada (eğitim, tanıtım, reklam, sosyal medya vb.) herhangi bir izin veya ek ücret ödemeksiz kullanma ve/veya tescil etme hakkına sahiptir.

12.3 - İçerik Üretimi ve Uygulama Şartları

a. Yaşı Grubuna Uygunluk:

Hazırlanan tüm içerikler, ilkokul yaşı grubunun pedagojik gelişimine uygun olmalı; şiddet, korku, ayrımcılık, cinsiyetçilik veya ideolojik gönderme içermemelidir.

b. Teknik Kalite Standartları:

Sahneleme, dekor, kostüm, müzik ve animasyon kalitesi profesyonel standartlarda, TUSAŞ'ın kalite politikalarına uygun olmalıdır.

c. Denetim Hakkı:

TUSAŞ, süreç boyunca her aşamada denetim, revizyon ve içerik değişikliği talep etme hakkına sahiptir. Firma, bu talepleri yerine getirmekle yükümlüdür.

12.4. Gizlilik ve Yayım Kısıtlamaları

a. Gizlilik Yükümlülüğü:

Firma, proje süresince elde edeceği tüm bilgi, belge ve materyalleri TUSAŞ'ın yazılı izni olmadan üçüncü kişilerle paylaşamaz. Bu yükümlülük proje bitiminden sonra da geçerlidir.

b. Tanıtım Amaçlı Kullanım Yasağı:

Firma, bu projeyi TUSAŞ'ın onayı olmadan referans gösteremez, görsellerini web sitesinde veya sosyal medyada paylaşamaz, ödül başvurularında kullanamaz. TUSAŞ'ın yazılı izni dışında hiçbir tanıtım faaliyeti yapamaz.

12.5. Yükümlülük İhlali Durumunda Yaptırımlar

SİRKET HASSAS

ŞİRKET HASSAS

Cezai Şart:

- a. Yukarıdaki maddelerden herhangi birinin ihlali durumunda, firma TUSAŞ'a doğrudan ve dolaylı tüm zararları (itibar kaybı, telif davası, halkla ilişkiler krizi vb.) tazmin etmeyi kabul eder. TUSAŞ ayrıca sözleşmeyi tek taraflı fesih hakkını saklı tutar.

Oyuncuların **oyun süresince alanda** sigara, alkol ve benzeri madde kullanımı kesinlikle yasaktır. Bu durum belgelendiği takdirde TUSAŞ ile Yüklenici Firma arasında yapılan sözleşme TUSAŞ'ın **tek taraflı** fesh etme yetkisine sahiptir ve Yüklenici Firma bunu kabul etmiştir.