

uluslararası  
gençlik bilgilendirme  
servisi zirvesi  
ve  
**hackathon** -

Bilgi Paketi



T.C. GENÇLİK VE  
SPOR BAKANLIĞI

uluslararası  
gençlik bilgilendirme  
servisi zirvesi  
ve  
**hackathon**

Bilgi Paketi

## Giriş

27-29 Aralık 2024 tarihleri arasında İstanbul Ataköy Uluslararası Gençlik Merkezinde düzenlenecek olan Uluslararası Gençlik Bilgilendirme Servisi Zirvesi ve Hackathonu “**Gençlik Bilgilendirme Servisi**” teması ile gerçekleştirilecektir.

Gençlik bilgilendirmesi, gençlerin ihtiyaç duyduğu her alanda güvenilir, tarafsız ve anlaşılır bilgiye erişimini sağlayan sistemlerdir. Bu sistemler, gençlerin sosyal, eğitimsel, ekonomik ve kültürel ihtiyaçlarına yanıt vererek onları doğru ve güncel bilgilerle yönlendirmeyi amaçlar. Gençlik Bilgilendirme Sistemi, dijital platformlar, yüz yüze hizmetler ve gençlik bilgi merkezlerinde sunulan bir hizmet ağıdır.

## Gençlik Bilgilendirmesinde Dijital Teknolojinin Etkisi

Dijital teknoloji, gençlik bilgilendirme sistemlerini küresel ölçekte platforma dönüştürmüştür. Bu platformlar gençlere uzaktan bilgiye erişim imkanı sunarak eğitim, iş olanakları ve danışmanlık gibi konularda gençliği güçlendirici destek sağlamaktadır.

Gençlik Bilgilendirme Servisi Temel İlkelerine uyumlu olarak kurulacak olan sistem ile gençlere bağımsız, erişilebilir ve ihtiyaç odaklı bir platform sunarak, doğru bilgilere ulaşmalarını, katılım göstermelerini ve eğitimde daha etkin olmalarını sağlayabilir.



T.C. GENÇLİK VE  
SPOR BAKANLIĞI

## 1. Program Hakkında

Türkiye'de gençlik bilgilendirme servisinin Avrupa'da olduğu gibi ulusal düzeyde sistematik bir şekilde yürütülmek amacıyla Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından çalışmalar başlatılmıştır. Daha çok proje bazlı ve belirli konularda uzmanlaşmış kuruluşların çabalarıyla gençlere yönelik sunulmaya çalışılan bu bilgilendirme hizmetinin tek bir platforma taşınması hedeflenmektedir.

Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenecek olan Uluslararası Gençlik Bilgilendirme Servisi Zirvesi ve Hackathonu, gençlerin ihtiyaç duydukları bilgilere kolayca ulaşmalarını sağlayacak, onların kişisel, sosyal ve mesleki gelişimlerine katkı sunacak olan Gençlik Bilgilendirme Servisi hakkında panel ve hackathonu kapsamaktadır.

## 2. Hackathon Teması

Hackathon teması "**Gençlik Bilgilendirme Servisi**" olup yarışmacılar;

Gençlerin kişisel, sosyal ve mesleki gelişimleri için ihtiyaç duydukları bilgileri toplamak ve bu bilgileri anlaşılır bir formatta yaymayı amaçlayan projeler üretecektir.

Oluşturulacak platform gençlere sunulabilecek imkanlar ve fırsatlar hakkında geniş bir bilgilendirme yapısına sahip olup gençlerin ihtiyaçlarına ve sorunlarına çözüm üreterek gençlere aktif destek sağlamayı içerecektir.

Ayrıca gençleri, bilgi kaynaklarını aktif bir şekilde kullanmaları, kişisel gelişimlerine katkı sağlayacak bilgilere ulaşmaları konusunda cesaretlendirici ve bireysel özerkliklerini geliştirmeye yönelik bilgilendirme ağına sahip olacaktır.



### 3. Deęerlendirme Kriterleri

Yarıřmacıların “Gençlik Bilgilendirme Servisi” teması ile oluřturdukları projeler jüri tarafından ařaęıda belirtilen kriterler kapsamında deęerlendirerek sıralama genel sıralama yaparlar.

#### 3.1 Bilgiye Doęru ve Hızlı Ulařma Sistemi (25 Puan)

Gençlik Bilgilendirme Servisi; uluslararası hukuk tarafından tanınan gençlerin haklarına saygı ilkesi çerçevesinde oluřturulur.

Finansman kaynaklarından baęımsız olarak kapsamlı ve tarafsız bilgi sunulur. Gençlere sunulan bilginin her koşulda objektif ve güvenilir olduęu saęlanır.

- **Doęruluk:** Sunulan bilgilerin güvenilir ve doęru olması, gençlerin doęru kararlar alabilmesi için kritik öneme sahiptir.
- **Hız:** Bilgilerin kolayca ve hızlıca ulařılabilir olması gereklidir. Gençlerin ihtiyaç duydukları bilgiye beklemeden ve karmařık adımlar olmadan eriřebilmeleri saęlanmalıdır.
- **Profesyonellik:** Eęitimli profesyoneller tarafından sunulan bilgilerin doęruluęu ve güvenilirlięi saęlanmalıdır.

#### 3.2 Bilginin Hedef Kitleye Ulařtırılması (25 Puan)

Gençlik Bilgilendirme Servisi; gençlerin kolayca ulařabileceęi, cazip ve eriřebilir olmalıdır.

Gençlerin ihtiyaçlarını analiz edilerek ve bu ihtiyaçları karřılayacak en uygun kanallar belirlenmelidir.

Dil, din, ırk, etnik köken, cinsiyet, yař ve dięer ayrımcılık temellerine dayalı olarak hiçbir řekilde ayırım yapmadan tüm gençleri eřit bir řekilde kapsamalıdır.



## 3. Deęerlendirme Kriterleri

### 3.3 Uygulamanın Kullanımı (20 Puan)

Gençlik Bilgilendirme Servisi; gençlerle çalışma yöntemlerinde yaratıcı, yenilikçi ve deneyime açık olmalıdır.

Yeni yöntem ve teknolojilerle gençlerin bilgilendirilmesi sağlanır.

Erişilebilir ve Sürdürülebilir olmalıdır.

### 3.4 Gençlięin Güçlendirilmesine Katkısı (20 Puan)

Gençlik Bilgilendirme Servisi; gençlerin kendi potansiyellerini ortaya çıkaracak içerięe sahip olmalıdır.

Bilinçli yaşam seçimleri yapmalarını sağlayacak, onları güçlendirecek ve bağımsız kararlar almalarına destek olacak yapılar sunmalıdır.

Gençlerin aktif katılımını sağlayacak platform bulunmalıdır.

### 3.5 Tasarım ve İsim (10 Puan)

Gençlik Bilgilendirme Servisi; kullanıcı tasarımı genç dostu olmalıdır.

Gençlerin ihtiyaç duydukları bilgiye hızlı bir şekilde ulaşabilmesi sağlanmalıdır.

Proje adı, Gençlik Bilgi Servisi tanımını kapsayacak ve amacını yansıtacak şekilde olmalıdır.



## 4. Yarışmaya Katılım Şartları

Yarışmaya katılım için yaş sınırı 18-30 arasındır.

Yarışmaya takım olarak başvuru yapılabilir.

Gençlerin kuracağı takımlar 3 kişiden oluşacaktır.

Hackathona başvuruda bulunan ve ön elemenden değerlendirmeyi geçen 20 Takım Gençlik Bilgilendirme Servisi teması kapsamında projeler üretecektir.

- Yarışmacılar, yaptıkları çalışmalarını Bakanlık ile paylaşmalıdır.
- Yarışmacılar proje geliştirme süresince projenin bağımlı olduğu ücretli herhangi bir yazılım kullanamaz.
- Yarışma süresince, yarışmacıların daha önce başka yerde yayınlanmış, herhangi bir yarışmada sunulmuş ya da satılmış projeleri kullanılamaz.
- Yarışmacılar başvuru formunu doldururken girdikleri tüm bilgilerin doğru olduğunu kabul eder.
- Katılımcılar, başvuru sürecinde; kendilerini, takım arkadaşlarını ve proje fikirlerini anlatan bir sunum hazırlamak zorundadır. Söz konusu sunumu GsbDrive bulut alanına yükleyip, söz konusu alanın linkini başvuru formunun en alt kısmında yer alan alana girmek zorundadır.

## 5. Ödüller

29 Aralık 2024 tarihinde yapılacak ödül töreninde, takımlar uzman jüriler tarafından değerlendirilecektir.

### Ödüller:

- **Birincilik Ödülü:** 90.000 TL Değerinde Hediye Çeki
- **İkincilik Ödülü:** 60.000 TL Değerinde Hediye Çeki
- **Üçüncülük Ödülü:** 30.000 TL Değerinde Hediye Çeki



uluslararası  
gençlik bilgilendirme  
servisi zirvesi  
ve  
**hackathon**

Bilgi Paketi

## 6. Program Yeri

"Uluslararası Gençlik Bilgilendirme Servisi Zirvesi ve Hackathonu ", **27-29 Aralık 2024 tarihlerinde İstanbul Ataköy Uluslararası Gençlik Merkezi**'nde düzenlenecektir.

**Adres: Ataköy 7-8-9-10, 34158 Bakırköy/İstanbul**

## 7. Ulaşım

- **İstanbul Havalimanı:** Havaist-10 otobüsüne binerek Kuleli Durağı'nda inebilirsiniz, ardından 10 dakika yürüyerek Ataköy Uluslararası Gençlik Merkezi'ne ulaşabilirsiniz.
- **Esenler Otogarı:** M1A metro hattına binerek Yenibosna durağında inebilir, sonrasında 10 dakika yürüyerek merkeze ulaşabilirsiniz.

## 8. Konaklama ve Seyahat

Hackathon süresince yarışmalar yarışmanın yapılacağı İstanbul Ataköy Uluslararası Gençlik Merkezi'nde olacaktır. Yarışma günü öncesi veya kapanış günü katılımcılar, Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı Burhan Felek Spor Kompleksi'nde konaklayabilecektir.

Katılımcıların seyahat giderleri, Gençlik ve Spor İl Müdürlüklerince sağlanacaktır.

Finalist takımların ulaşım ve konaklama giderleri Bakanlık tarafından karşılanacaktır. Seyahat giderleri, yarışma sonrası harcırah belgelerinin onaylanmasının ardından IBAN hesabınıza yatırılacaktır.



T.C. GENÇLİK VE  
SPOR BAKANLIĞI

uluslararası  
gençlik bilgilendirme  
servisi zirvesi

ve  
**hackathon** -

Bilgi Paketi

## 9. Yarışma Takvimi

- **Başvuru Tarihi:** 6 Aralık 2024
- **Son Başvuru:** 16 Aralık 2024
- **Başvuru Sonuç Duyurusu:** 20 Aralık 2024
- **Hackathon Etkinliği:** 27-29 Aralık 2024
- **Yarışmanın Sunumları, Değerlendirmesi ve Sonuçların Açıklanması:** 29 Aralık 2024

## 10. Diğer Hususlar

- **Tam Katılım:** Takımlar, yarışma süresince programa tam katılım sağlamak zorundadır.
- **Sunum Süresi:** Her takımın sunum süresi 10 dakikadır.
- **Yarışma Süresi:** Hackathon, 41 saat sürecektir. Katılımcıların rahat hareket edebilecek kıyafet, ayakkabı ve kişisel hijyen malzemelerini yanlarında bulundurmaları önerilir. Yarışma süresince takım üyeleri belirlenen yarışma alanından ayrılamayacaktır.
- Yarışma 27-29 Aralık tarihlerinde İstanbul'da düzenlenecektir. Hava durumu soğuk olabileceğinden, rahat ve uygun kıyafetler ile kişisel eşyalarınızı yanınızda bulundurmanız önemlidir.



T.C. GENÇLİK VE  
SPOR BAKANLIĞI



## Uluslararası Gençlik Bilgilendirme Ağı Örnekleri

Avrupa Gençlik Bilgilendirme ve Danışmanlık Ajansı (ERYICA) ERYICA hakkında bilgi ve Avrupa'da gençlik bilgilendirme hizmetleri:

<https://www.eryica.org/>

UNICEF - Gençlik Bilgilendirme ve Hizmetleri UNICEF'in gençlik dostu bilgi sistemleri ile ilgili girişimleri:

<https://www.unicef.org/turkiye/en/topics/youth>

Amerika Birleşik Devletleri - Youth.gov ABD'nin gençlik bilgi ve kaynakları hakkında merkezi platformu:

<https://youth.gov/>

Kanada - Gençlik Bilgilendirme Hizmetleri Kanada'nın gençlik bilgilendirme kaynakları:

<https://www.canada.ca/en/services/youth.html>

Fransa - Centres d'Information et de Documentation Jeunesse (CIDJ) Fransız gençlik bilgilendirme ağı hakkında bilgi:

<https://www.cidj.com/>

Almanya - Gençlik Bilgilendirme Sistemi (İkili Eğitim Sistemi) Almanya'nın ikili eğitim sistemi hakkında daha fazla bilgi edinin:

<https://www.make-it-in-germany.com/en/study-vocational-training/training-in-germany>



uluslararası  
gençlik bilgilendirme  
servisi zirvesi

ve  
**hackathon**

Bilgi Paketi

## Program Akışı

### 1. Gün Program İçeriği (27 Aralık 2024)

Saat	1. Gün Program İçeriği
14:00	Açılış
14:05-14:08	Saygı Duruşu ve İstiklal Marşı
14:08-14:10	Gençlik ve Spor Bakanlığı Tanıtım Videosu Gösterimi Proje Tanıtım Videosu Gösterimi
14:10-14:25	Gençlik ve Spor Bakanı Dr. Sn. Osman Aşkın BAK'ın Hitapları
14:25-14:30	Hatıra Fotoğrafı Çekimi
14:30-15:00	Ara
15:00-16:30	Oturum: Gençlik Bilgilendirme Servisinin Gençliği Güçlendirmedeki Yeri ve Önemi
16:30-17:00	Yarışmalara Hazırlık
17:00	Hackathon Başlangıç İlanının Verilmesi (41 Saat)



T.C. GENÇLİK VE  
SPOR BAKANLIĞI

uluslararası  
gençlik bilgilendirme  
servisi zirvesi

ve  
**hackathon**

Bilgi Paketi

## Program Akışı

### 2. Gün Program İçeriği (28 Aralık 2024)

Saat	2. Gün Program İçeriği
	Hackathon (Gün Boyu)

### 3. Gün Program İçeriği (29 Aralık 2024)

Saat	3. Gün Program İçeriği
10:00	Hackathonun Sonlandırılması
10:30-12:30	Yarışmacı Sunumlarının Yapılması
12:30-14:00	Ara
14:00-16:00	Yarışmacı Sunumlarının Yapılması
16:00-17:00	Jüri Değerlendirmeleri
17:00-17:30	Ödül Töreni
17:30	Hatıra Fotoğrafı ve Kapanış



T.C. GENÇLİK VE  
SPOR BAKANLIĞI