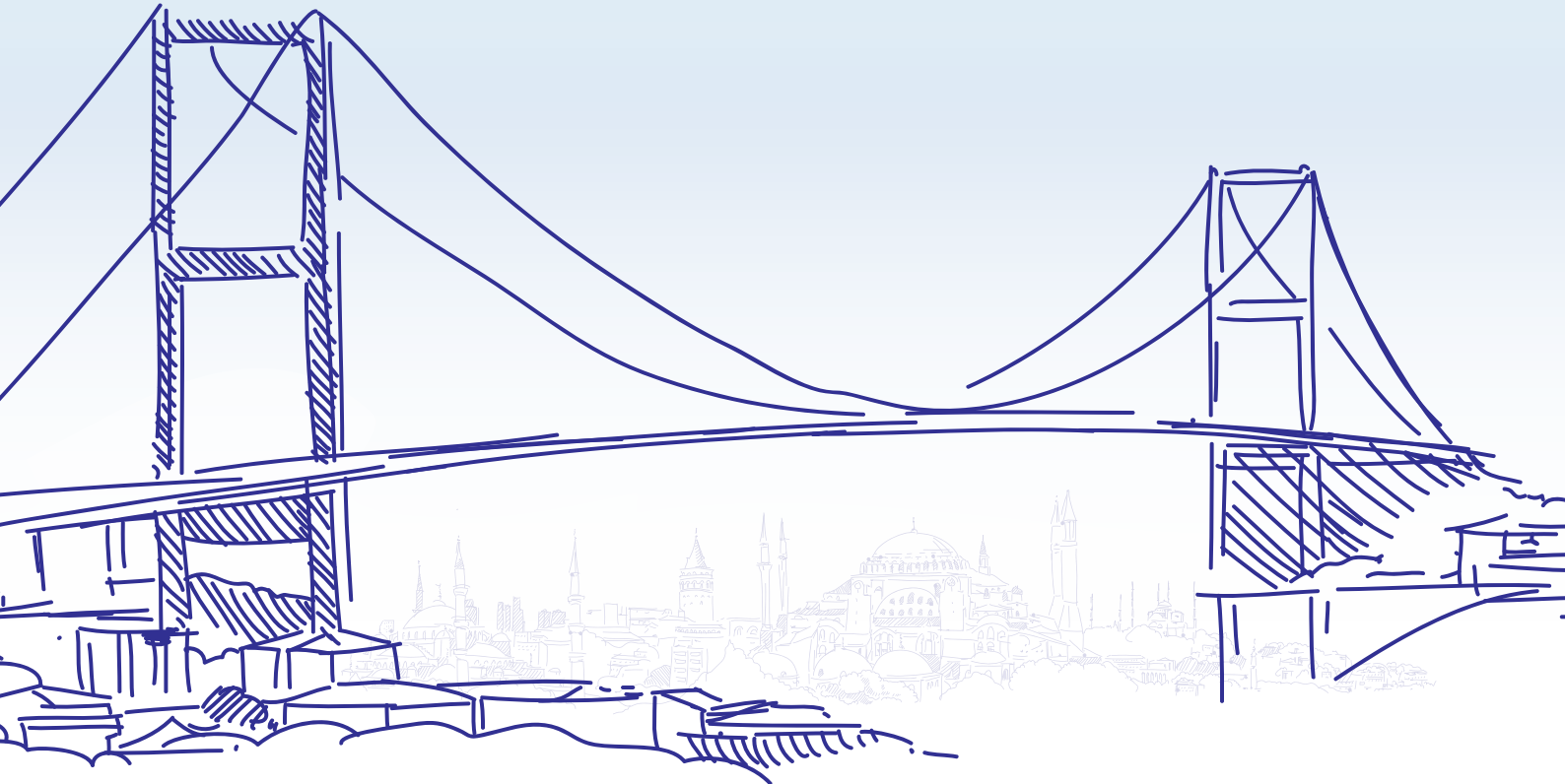




2024 - 2028 İstanbul Bölge Planı

YARATICI ENDÜSTRİLER TEMATİK TOPLANTISI

SONUÇ RAPORU





İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	3
KATILIMCI PROFİLİ	4
OTURUM 1 - BÖLGE PLANI HEDEFLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	5
Sektörel Sorun ve İhtiyaçların Tespiti	5
İstanbul için Hedefler	9
OTURUM 2 - BÖLGE PLANI PROGRAM VE PROJELERİNİN TASARIMI	12
Program ve Proje Fikirleri	12
Geliştirilen Program ve Proje Önerileri	17
EK 1 – TOPLANTI PROGRAMI	22
EK 2 – KATILIMCI LİSTESİ	23



GİRİŞ

Bölge Planları, ulusal kalkınma planının altında ve yereldeki en üst ölçekli planlar olup, 3194 Sayılı İmar Kanunu doğrultusunda bölgenin sosyo-ekonomik gelişme eğilimlerini, yerleşmelerin gelişme potansiyelini, sektörel hedefleri, faaliyetleri ve altyapıların dağılımını belirleyen ve alt ölçekli mekânsal planları yönlendiren planlardır.

İstanbul Bölge Planı da İstanbul'un sosyo-ekonomik kalkınmasını sağlamak amacıyla, ulusal düzeyde üretilen plan, politika ve stratejiler ile yerel düzeyde yürütülecek çalışmalar ve faaliyetler arasındaki ilişkiyi belirleyecektir.

Bölgesel Gelişme Ulusal Stratejisi ve Bölge Planları hazırlık çalışmaları, ulusal düzeyde Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı Kalkınma Ajansları Genel Müdürlüğü, yerelde ise kalkınma ajansları koordinasyonunda yürütülmektedir.

Bu kapsamda, Ajansımız 2024-2028 İstanbul Bölge Planı hazırlıklarına başlamış olup, kamu, özel sektör, sivil toplum kuruluşları, üniversiteler ve kamuoyunun katkıları ile Planın katılımcı bir süreçle hazırlanmasına yönelik çalışmalarına devam etmektedir.

Ajansımız gerçekleştirilen mevcut durum analizi çalışmalarının ardından, paydaşların görüş, öneri ve katkılarını alabilmek amacıyla kurum görüşmeleri gerçekleştirmekte ve toplantılar düzenlemektedir. İstanbul Bölge Planının stratejik öncelikleri doğrultusunda öncelikle, aşağıdaki başlıklarda tematik toplantılar düzenlenmiştir;

- Yaratıcı endüstriler
- Girişimcilik
- Yeşil ekonomi
- Teknolojik dönüşüm

Düzenlenen tematik toplantıların sonuçları, plan kurgusunda yer alan hedefler ile proje ve programların belirlenmesinde önemli bir girdi oluşturmaktadır. 2024-2028 Bölge Planı kurgusu, plan vizyonunu, bu vizyona ulaşmak üzere belirlenecek hedefleri ve hedeflerle ilişkili olarak da İstanbul için önemli ve öncelikli proje, program ve tedbirleri içermektedir.

2024-2028 İstanbul Bölge Planı Hazırlık Toplantılarının ilki olan Yaratıcı Endüstriler Tematik Toplantısı 22.11.2022 tarihinde, İstanbul Sanayi Odası, Taksim Salonu'nda gerçekleşmiştir. Yaratıcı endüstriler tematik toplantısı ile İstanbul için stratejik önceliği olan yaratıcı endüstrilerde seçili alanlardaki hedeflerin değerlendirilmesi ve geliştirilmesi, bunun ardından da belirlenen hedeflere ulaşmak için proje ve programların tasarımına yönelik çalışmaların ve tartışmaların gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir.



Toplantı, akış ve yöntem katılımcılara aktarıldıktan sonra Strateji ve İş Geliştirme Birimi Başkanı Dr. Fatih Pişkin'in Bölge Planının çerçevesi ve hedeflerine dair yaptığı sunum ile başlamıştır. Kültür ve Yaratıcılık Birimi Başkanı Dr. Mustafa Gül'ün İstanbul Kalkınma Ajansı'nın Yaratıcı Endüstrilere dair yaklaşımını aktardığı sunumu ile programın açılış kısmı tamamlanmıştır. İnteraktif olarak tasarlanan Bölge Planı Hedeflerinin Değerlendirilmesi ve Bölge Planı Programları ve Projelerin Tasarımı oturumlarından sonra İstanbul Kalkınma Ajansı Genel Sekreteri İsmail Erkam Tüzgen'in kapanış konuşması ile toplantı tamamlanmıştır (Ek 1).

KATILIMCI PROFİLİ

Yaratıcı Endüstriler tematik toplantısına, özel sektör, sivil toplum, akademi ve kamu kurumlarından ekran endüstrileri, yeni teknolojiler (blokzincir, kripto paralar, dijital sanat, NFT ve yapay zekâ), döngüsel tasarım, yaratıcı topluluklar ve performans sanatları olarak belirlenen 4 öncelikli sektörün yanı sıra, bu sektörleri yatay kesen ve yaratıcı endüstriler ekosisteminin gelişiminde önemli olan topluluklarla ilgili alanlarda çalışan, 4 STK, 4 Akademi, 8 Kamu, 14 Özel sektör olmak üzere 30 kurum temsilcisinin katılımı sağlanmıştır. (Ek 2)

Toplantı süresince İstanbul'un dinamikleri, yaratıcı sektörlerinin ihtiyaçları ve gelişme eğilimleri doğrultusunda, somut ve gerçekleştirilebilir bir çerçevenin paydaşlarla birlikte ortaya konması yönünde ortak çalışmalar yürütülmüştür.



OTURUM 1 - BÖLGE PLANI HEDEFLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

İki oturumdan oluşan çalıştayın ilk bölümünde, sektörlerle göre ayrılan masalarda her bir sektörün sorun ve ihtiyaçlarının ortaya konulmasının ardından İstanbul'un 5 yıl sonra bölgesel ve küresel ölçekte arzu edilen konuma ulaşabilmesi için gerçekleştirilmesi gereken hedefler belirlenmiştir.

Oturumda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Sektörel gelişme eğilimlerini ve dünyadaki ve Türkiye'deki güncel dinamikleri ve eğilimleri dikkate alarak, sektörün gelecekte İstanbul'da ve küresel ölçekte nasıl bir konumda olabilir?

Bölge planı 5 yıllık bir plandır. Tartışmış olduğunuz bu konuma ulaşmak için ilk 5 yılda öncelikle neler yapılmalıdır?

Bu bölümde alt odak alanları bazında sektörel sorunlar, ihtiyaçlar ve hedefler tespit edilmiştir.

Sektörel Sorun ve İhtiyaçların Tespiti

Çalıştayın ilk oturumunda iki tartışma gerçekleşmiştir. Oturumunun ilk bölümünde sektör bazlı olarak ortaya konan sorun ve ihtiyaçlar aşağıdaki gibidir.

1. Ekran Endüstrileri:

a. Eğitim ve Eğitimli Eleman İhtiyacı:

- i. Endüstri ile üniversite arasında kopukluk bulunmaktadır. Son yıllarda üniversitelerde oyun tasarım bölümlerinin açılması önemli bir gelişme olmakla birlikte, söz konusu eğitimleri verecek kişilerin yetkinlikleri yeterli değildir.
- ii. Yetiştirilen az sayıda eğitimli insan bulunmakla birlikte, bu kişilerin de yurt dışına göç etme eğilimi bulunmaktadır. Bu eğilimin başlıca sebebi ülkemizde sektördeki yetenekli kişilere yeterli iş imkânı sağlanamamasıdır. Yeterli iş imkânı sağlanabilmesi için eğitim altyapısının gelişmesine, fonlara ve devlet desteğine ihtiyaç vardır.
- iii. Bazı sektörler birçok alanla temas etmekte ve sektörler arası geçiş hızlı olabilmektedir. Bu sektörlerin güçlenmesi kritiktir. Alanda yetenekli insanların Türkiye'de/İstanbul'da kalması sağlanmalıdır. Özellikle oyun sektöründe, gelişmiş ülkeler çok geniş fırsatlar sunmaktadır. Dolayısıyla gençlerin ülkemizde kalması için geçerli nedenler oluşturulmalıdır. Bunun için yeni kuşakları daha iyi tanımak, onların beklentilerini daha iyi anlamak için çeşitli çalışmalar yürütülmesine ihtiyaç vardır.
- iv. Türkiye'de çoğunlukla ekipman için yatırım yapılmakta, ancak bu ekipmanı kullanacak kişiler olmadığında yapılan yatırımlar etkisini gösterememektedir.



b. Teknolojik Altyapı Yatırımı

- i. Ekran endüstrileri alanında çalışmaların hızlı yürüyebilmesi için IP (*Internet Protocol*) alanında hızlı ve geniş bir altyapıya sahip olunması gerekmektedir.
- ii. Teknolojik altyapının temel bileşeni güçlü internet bağlantısına sahip olmaktır. Eğitim için de bu yatırım önem arz etmektedir.
- iii. İstanbul'da tekno semtlerin, her ilçede bu tür merkezlerin kurulmasına zemin oluşturacak bir altyapıya ihtiyaç vardır. Semt merkezlerinin değişim ve dönüşümleri planlanırken bu ihtiyaçlar dikkate alınmalıdır.
- iv. Günümüz çalışanı kendi kendine öğrenme eğilimindedir. Yeni nesil de kendi hayallerini yaşamak isteyen bir kuşak olarak önümüze çıkmaktadır. Bu anlamda her konuda bilgiye kendi başlarına ulaşabileceklerini bilmektedirler. Bu bilgiye ulaşmanın en kolay yolu ise geniş ve hızlı bir internet yatırımdır.
- v. Eğitimlerin internet üzerinden yapıldığı bir dönemde bu kuşağın internette sorun yaşaması bile onların heyecanlarını sekteye uğratabilecek bir durumdur.

c. Kültürel Miras

- i. Sinemanın kültürel miras olarak ele alınması sektörün ihtiyaçlarından biridir.
- ii. Bu alanda dijital altyapı ve dijital arşivleme çalışmalarının gerekliliği öne çıkmaktadır.
- iii. Özellikle genç kuşağın bu arşive ulaşımın sağlanması gerekmektedir. Üniversitelerin ilgili bölümleriyle iş birlikleri yapılarak öğrencilerin de dijital arşivleme çalışmalarına dâhil edilmesi sağlanabilir.

d. Özgün Fikir Üretimi

- i. Yeniden üretimden ziyade, özgün fikirler ortaya koyarak üretim yapmanın değeri ve öneminin eğitimin ilk seviyelerinden başlayarak öğretilmesi ve anlatılması gerekmektedir. Bu bağlamda Fikri Mülkiyet Hakları konusunun eğitim müfredatına dâhil edilmesi bir ihtiyaçtır.
- ii. Özgünlük ve yaratıcılık kavramları, tasarımı, üretimi etkileyen en önemli unsurdur. Para kazanmak için, daha önce başarısı ispatlanmış işlerin taklidine/benzerine gitme isteğinin önüne geçmek, özgün fikirlerin değerli olduğunu gösterebilecek ortamlar hazırlamak gerekmektedir.

e. Bağımsız Sinemanın Giderek Güçsüzleşmesi

- i. Sinema sektöründe, sektörel gelişim ve dinamikler itibarıyla bağımsız sinema giderek güçsüzleşmektedir. Fon eksikliği, sansür, kültürel çeşitliliğin azalması, pandemi döneminde ekran endüstrilerinin dijitalleşmesi ve salonların kapalı olması sektörü oldukça kötü etkilemiştir. Sektörün tekrar güçlenmesi için bağımsız sinema için fon kaynaklarının oluşturulmasına ihtiyaç vardır.



f. Animasyon Sektöründe Kaynak Problemi

- i. Animasyon sektöründe tekelleşme söz konusudur ve yayın alternatifi bulunmamaktadır. Bu durum sektörün bağımsızlaşmasını engellemektedir. Yeni yayımcıların yetişmesi, yeni platformların oluşturulması gerekmektedir.
- ii. Animasyon, oyun ve sinema endüstrileri içinde kendine yer bulabilecek bir alandır. Bu tür disiplinler arası projelerin desteklenmesi gerekmektedir. Farklı sektörlerdeki iyi firmaların iş birliği yapmasına ihtiyaç vardır.

g. Bürokratik Engeller

- i. Alana yönelik fon kaynakları bulunsa bile, bu kaynaklardan yararlanmak oldukça zorlayıcı olmaktadır. Çoğu zaman bürokratik engeller bulunmakta, fonların çoğu küçük işletme ve bireyle yönelik olmadığı için birçok değerli proje bu fonlardan yararlanamamaktadır.

h. Yaratıcı Endüstriler için Ortak Alan İhtiyacı

- i. Bir merkezden yönetilecek ve eğitim kurumlarının da entegre olacağı, yaratıcı endüstrilerden kişi ve kurumların iş birlikleri geliştirebileceği ortak çalışma alanlarına ihtiyaç bulunmaktadır.

i. Tanım Eksikliği

- i. Yaratıcı endüstrilerin uzlaşmış bir tanımı olmaması birçok noktada işleri zorlaştırmaktadır. Yaratıcı endüstrilerinin tanımının yapılması bu alanın kalkınma planlarında daha kolay yer edinmesine yardımcı olması bakımından bir gerekliliktir.

2. Döngüsel Tasarım:

a. Planların Uygulanma Aşamasında Eksik Kalması

- i. Birçok plan, strateji ve hedef belirlenmekte; ancak kurumların ve örgütlerin bu planları uygulayacak kapasiteleri bulunmayabilmektedir.
- ii. Planlardan istenilen sonuçların alınamamasının sebebi, planları uygulamakla yükümlü büyük kurumlar ile yaratıcı endüstrilerin özünü oluşturan küçük şirket ve bireysel çalışanların ortak noktalarda kesişmemesi, birbirlerini rahatlıkla anlayamamasıdır. Bu noktada eğitim ve bilinçlendirme, ihtiyaç halinde konu hakkında uzmanlığı olan işgücünün kurumlara dâhil edilmesi gerekmektedir. Çünkü döngüsel ekonomi, her şeyden önce bir bilinç, bir bakış açısıdır.

b. Bilgi Eksikliklerinin Giderilmesi İhtiyacı

- i. Hızlı sektörel gelişmelere, aynı hızda çözüm geliştirilememektedir. Örneğin; AB Yeşil Mutabakat'ı doğrultusunda, otomotiv sanayisinde araçların içlerinde kullanılan plastik aksamalarda %65 oranında geri dönüştürülmüş malzeme kullanılması kuralı getirilmiştir.



Türkiye bu geri dönüştürülmüş plastiğin %95'ini yurtdışından temin etmek zorunda kalmıştır.

- ii. Geri dönüştürülmüş ürünlerin tüketici tarafından tercih edilebilmesi için kullanıcı araştırmalarının yapılması gerekmektedir. Ardından markalama çalışmaları yürütülmelidir. Bu konuda farkındalık artırılmalıdır.
- iii. İnşaat ve konut sektörünün yarattığı atık ve kirlilik önemli bir sorundur.

3. Yeni Teknolojiler:

a. Eğitim ve Bilgi Eksikliği

- i. Teknoloji bağlamında bilgi eksikliklerinin giderilmesine ihtiyaç vardır.
- ii. Marka iş birliklerinin dijital sanat ve NFT alanlarına yönelmesi sektörel dengesizlik yaratmaktadır.
- iii. Uluslararası alanda NFT'lerin vitrin eseri olarak kullanması, mağaza içinde, sokaklarda enstalasyonların yer alması şeklinde dijital sanatların konumlandırılması görülmektedir.
- iv. Türkiye veya İstanbul'da NFT ve dijital sanat enstalasyonları insanların ilgisini çekmektedir; ancak daha ziyade sosyal medya odaklı paylaşımlar söz konusudur. Yurtdışında ise daha çok koleksiyonerlik ve alım konusunda merak edilmektedir.
- v. Toplumun bilgi almakla ilgili çekincelerin giderilmesi gerekmektedir. Toplumun bilgi almakla ilgili cesaretlendirilmesi için biletsiz girişi ve ücretsiz alanların bulunduğu fuarların düzenlenmesi, fuarda en büyük bölümlerden birinin metaverse, blokzincir ve NFT'ye ayrılması önerilmektedir. Bu konuda hem herkes için ulaşılabilir hem VIP alanlar yaratan Art Basel örneği gibi iyi örneklerden ilham alınabilir. İstanbul'da da benzer uygulamaların yapılması insanların bu teknolojilerle daha rahat etkileşime girebilmesine ve bilgi edinmek için fırsat bulmalarına yarayacaktır.
- vi. İstanbul Living Lab (Zemin İstanbul) Avrupa'nın getirdiği bir sistemdir. Bu sistemin amacı toplulukları, vatandaşları (dezavantajlı gruplar da dâhil olmak üzere) süreçlere katarak yeni teknoloji ve hizmetleri vatandaşlarla birlikte geliştirmektir. Başka bir deyişle, merkezizsiz yapıyı bu alanlar aracılığıyla oluşturup geliştirmek mümkündür. Ancak, toplum bu sisteme ilgisiz ve bunun sebebi belediyelerin vatandaşla iletişim kuramamasıdır. Belediye, bu alandaki çalışmalarını daha görünür kılmalı, bölge halkını bilgilendirmelidir.
- vii. Bürokratik süreçlerin yavaş işlemesi, toplumun belediyelerle iletişim kurmasının ve kolayca bilgi almasının önünde engel oluşturmaktadır.

b. Yönetim ve Üretim Süreçlerinin İyileştirilmesi

- i. Blokzincir ağında yaratıcı olmak için daha fazla fırsat mevcuttur.
- ii. Özellikle üreticiler için başka üreticilerle birlikte üretme fırsatı vardır.
- iii. Ötekileştirilmiş ve anonim kişiler için de imkânlar bulunmaktadır.
- iv. Alana yönelik önceliklendirme yapılması ve kadınlar için daha kapsayıcı bir alan yaratılması gerekmektedir.



- v. Zamanın verimli kullanılması adına yönetim ve üretim süreçlerinin optimize edilmesine ihtiyaç vardır.
- vi. Sürdürülebilir olmak, üretimin merkeziyetsiz olması ve sistemin devam etmesi gerekmektedir.
- vii. Alandaki üretim ve süreçlerini farklı gruplar yürütebilir.
- viii. Altyapı eksikliği, veri eksikliği, teknoloji, teknik ve üretim bağlamında eksiklikler mevcuttur ve sektörlerin birbirini beslemesi ihtiyacı bulunmaktadır. Ayrıca, kaynaklara ulaşmaktaki zorluk gelişmenin seviyesini de etkilemektedir.
- ix. Sektörler özelinde geleceğe umutsuz bakılmaktadır.
- x. Veri eksikliği teknolojinin gelişmesinin önündeki en büyük engellerden biridir. Bu bağlamda ortak ve açık veriye ihtiyaç vardır. Dijital sanat yapan herkesin bu veriden yararlanabilmesi mümkün olmalıdır.

4. Topluluk:

- a. Yerel ve/veya merkezi yönetimler kültür-sanat, gayrimenkul dönüşüm proje süreçlerine yerel toplulukları dâhil etmemektedir.
- b. Küçük toplulukların kaynaklara erişimi kısıtlı olup fonların yapısı esnek değildir. Bunun için toplulukların birbirini desteklemesine olanak sağlayacak haritalandırma çalışması yapılmalıdır.
- c. Toplulukların saha ve masa başında iklime uyum konusunda yönlendirilme ihtiyacı bulunmaktadır.
- d. Yeni topluluk modellerine ihtiyaç duyulmaktadır.
- e. Bilgiye erişim kısıtlıdır ve önemli bir sorundur. Verilerin güncel tutulması ve halihazırda yapılmış çalışmaların, eldeki verilerin, kaynakların tüm aktörler (STK, merkezi ve yerel yönetimler, özel sektör, topluluklar) ile paylaşımı gerekmektedir. Veri analizi, açık kaynak ihtiyacı bulunmaktadır.

İstanbul için Hedefler

Oturumun ikinci bölümünde, ilk bölümde masalarda tespit edilen hedefler her masa için ayrı ayrı, hiyerarşik olmayan bir şekilde kategorize edilmiştir.

1. Ekran Endüstrileri:

- a. Yetenekli eleman keşfi, eğitimi ve sürekliliğinin sağlanabilmesi
- b. Yetiştirilen elemanların, yeteneklerin ülkede kalmaları için olanakların iyileştirilmesi
- c. Yeteneklerin kendilerini keşfetmeleri üzerine (self awareness) bir sistemin kurulması, alan sağlanması
- d. Özgün fikir üretiminin desteklenmesi, ortam sunulması
- e. Teknoloji yatırımının ve içerik geliştiricilerin desteklenmesi
- f. Sinemanın kültür mirası özelliğinin değerlendirilmesi ve gelecek nesillere aktarımının sağlanması
- g. Bürokratik süreçlerin hızlandırılması, esnetilmesi ve kolaylaştırılması
- h. İstihdamın artırılması



- i. Kaynaklara erişimin kolaylaştırılması
- j. Ortak çalışma ve paylaşım platformu oluşturulması
- k. İş birliğinin kolaylaştırılması

2. Döngüsel Tasarım:

a. Endüstriler Arası Atık Alışverişi

- i. Bir endüstrinin, bir başka endüstriye girdi olabilecek atıklarının haritalanmasını sağlayacak araştırmaların yapılması, istatistiklerin oluşturulması
- ii. Mevcut araştırmaların duyurulması ve bunlara erişimin sağlanması
- iii. Yeni kullanım endüstrileri sağlaması hedefiyle atıklar üzerinde AR-GE faaliyetleri yürütülmesi

b. Paydaşların Birbirleriyle İletişiminin Güçlendirilmesi için Paylaşım ve İş Birliği Ağının Oluşturulması

- i. İstanbul'da konu üzerinde çalışan kurum, kuruluş, dernek, platform, kooperatif gibi yapıların görünür kılınması, bunlar arasında bir paylaşım ve iş birliği ağı kurulması
- ii. İyi örneklerin çoğaltılması, geliştirilme potansiyeline rağmen atıl kalan işleyişlerin ayağa kaldırılması, direnç noktalarının tespiti ve çözüm ortaklıkları yaratılması, izleme-denetim-yaptırım-teşvik mekanizmalarının konuşulacağı ortak platformların yaratılması (Örn: Halihazırda AB projesi olarak Türkiye'de finanse edilen SKD Materyel Marketplace'in kullanımının sektörler arası teşvik edilmesi, kreatif yeniden kullanım önerileri sunan girişimlerin atığa ulaşmalarının düşünülmesi, kadın emeği kooperatifleri ölçeğinde yapıların paydaş olarak yer alması)
- iii. Gittikçe sayısı artan yeşil girişimlerin bu paydaş ve mekanizmalara erişimlerinin kolaylaştırılması

c. Döngüsel Ekonomi Konusunda Sistemli ve Sürekli Olarak Eğitim-Bilinçlendirme Çalışmalarının Yürütülmesi

- i. Şehrin döngüsel ekonomisine katkı yapan ve yapabilme potansiyeli olan paydaşların tespiti ve her katmana yayılan bir eğitim ve bilinçlendirme sisteminin kurulması

d. Hane Halkının Atık Yönetimine Katılımının Güçlendirilmesi

- i. Yerel yönetimlerin çabalarının yaygınlaştırılması ancak hane halkı tarafından benimsenmesi ile mümkün olacaktır. Mevcut durumda, kâğıt ve plastik toplayıcıları tarafından geri dönüşüm sistemine müdahale edilmektedir. Apartman yönetimleri karar alsa bile apartman sakinlerinin karara katılımında gösterdiği gönülsüzlük, harekete geçen yerel yönetimlerin motivasyonlarını kırmaktadır. Her iki taraf için de motivasyonun artırılması için tıkanık noktaların tespiti ve rehabilitasyonu ile işleyişin kuvvetlendirilmesi hedeflenmelidir.



3. Yeni Teknolojiler:

- a. Hızla gelişen teknolojiler ve dijital sanatlar hakkındaki bilgi eksikliğinin giderilmesi
- b. Kaynakların ve verilerin kullanıma açılması, böylelikle dijital sanatlar alanında çalışan sanatçıların ve teknoloji geliştiricilerinin bu verilerden yararlanabileceği bir ortamın sağlanması
- c. Yeni teknoloji ve dijital sanatlar alanının bireysel üretimlerden ziyade topluluklarla üretime açık bir alan olmasından dolayı doğru komünitelerin kurulması ve bu komünitelerin üretim yapması

4. Topluluk:

a. Topluluk Yönetimi

- i. Toplulukların aktivasyonu, sürdürülebilirliği ve diğer alanlar ile entegrasyonunun sağlanması (“Şehri şehir yapan şehirdeki topluluklardır” görüşünü destekleyen Birleşik Krallık’taki Creative Enterprise Zone’lar örnek model olarak alınabilir.)
- ii. Tüzel kişiliği olmayan toplulukların fonlara başvurabilmesini sağlayacak mekanizmaların geliştirilmesi. Esnek ve mikro ölçekli desteklerin oluşturulması.
- iii. Yeni, aktif ve sürdürülebilir toplulukların oluşmasını sağlayacak projelerin desteklenmesi (Inogar ve Tiyatro kooperatifi ortaklığında gerçekleştirilen SAHNE 2.0 projesi örneğindeki gibi)

b. Yaratıcı Endüstri Topluluklarının Dijital Olarak Haritalandırılması

- i. Kültür ve sanat topluluklarının harita üzerinden iletişime geçebileceği, stratejik bir şekilde tasarlanmış online bir dünya yaratılabilir. Böylelikle dijital dünyada temas kuran toplulukların birbirlerine destek olabilmesi sağlanır. Bu platform, aynı zamanda öğrenme platformu olarak da işlevsellik gösterebilir. (Hali hazırda var olan Smart Beyoğlu Application’ı üzerindeki mevcut haritaya yaratıcı endüstri topluluklarının entegrasyonu düşünülebilir)

c. İstanbul’da Atıl Kalan Mekânların Değerlendirme Süreçlerinde Toplulukların Gözetilmesi

- i. İstanbul’da atıl kalan mekânların topluluğu da kapsayarak dönüşmesi
- ii. Mekânsal dönüşüm ve kentsel planlamada toplulukların merkeze alınması
- iii. Önce topluluk sonra mekân anlayışı ile hareket edilmesi

d. Gayrimenkul Projelerinin Yaratıcı Endüstri Topluluklarını Önceliklendirmesi

- i. GalataPort ve benzeri mekânlar oluşturulurken, bu alanların bölgede yaşayan topluluklarla, kültürel mirasla ilişkilendirilerek kurgulanmasının sağlanması

e. Yaratıcı Endüstriler ve Toplulukların İklim Uyum Programı Geliştirilmesi

- i. Topluluklarda kullanılan malzemelerin, iklim değişikliğiyle ne kadar uyumlu olduğu konusuna hassasiyet gösterilmesi
- ii. Lokal olarak iklim krizlerinde toplulukların eylem planı hazırlanması



OTURUM 2 - BÖLGE PLANI PROGRAM VE PROJELERİNİN TASARIMI

İkinci oturumda, ilk oturumda belirlenen hedeflerden bir ya da birkaçı seçilmiş ve bu hedeflere ulaşılmasına hizmet edecek proje ve/veya program önerileri oluşturulmuştur. Masa katılımcıları öncelikle bireysel olarak önlerinde bulunan kartlara kendi proje/program fikirlerini yazdıktan sonra grup tartışması yapmışlardır. Grup tartışması sonucunda seçtikleri ortak proje/program fikirlerini birlikte detaylandırmışlardır.

Oturumda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Bölge planı yalnız İstanbul Kalkınma Ajansının çalışmalarını değil, tüm kurumların strateji ve faaliyetlerini ve de alt ölçekli planları yönlendirmektedir. Bölge planı 5 yıllık süre ile hazırlanmaktadır. Bu doğrultuda;

Birinci oturumda belirlediğiniz hedefler içerisinde öncelikli olduğunu düşündüğünüz bir hedefi seçerek, İstanbul'un bu hedefe ulaşması için gerçekleştirilmesinin önemli olduğunu düşündüğünüz bir proje ya da programı geliştirmenizi rica ediyoruz.

Program ve Proje Fikirleri

Birinci oturumda belirlenen hedefler ışığında, ikinci oturumun ilk bölümünde katılımcılar bireysel olarak aşağıdaki program/proje fikirleri ortaya koymuştur.

1. Ekran Endüstrileri:

- Daha çok finansal kaynağa ulaşılabilmesi ve global sektöre dâhil olunabilmesi için yazılımcıları da dâhil ederek oyun ve animasyon firmalarının bir araya gelmesi
- Youtube animasyonlarında büyüme ve yurt dışına yayılma için kamu desteğinin sağlanması
- Yurt dışı fuarlarda tanıtılmak üzere birçok projenin aynı anda ve demo seviyesinde desteklenebileceği bir program oluşturulması
- Dijital ve Türkiye menşeli, TRT Çocuk, Exxen, BlueTv gibi bir yayımcıya duyulan ihtiyacın giderilmesi
- Oyun geliştirme/animasyon/sinema serbest bölgelerinin kurulması
- Genç yetenekler ve sektöre yeni girenler için yazılım ve donanım sağlayabilecek oyun ve animasyon laboratuvarları kurulması (Kira ödemedi oyun geliştirebilecekleri, akademiden yararlanabilecekleri, ulaşımı ve erişimi kolay alanlarda bilgisayarlar, programlar, cihazlar, yazılım vb. sağlanması)
- Halihazırda var olan yazılımcı odaklı akademiler dışında farklı sektörlerden oluşan akademilerin kurulması
- Yurt dışındaki fonları Türkiye'de getirerek buradaki projelerle buluşturacak mekanizmaların oluşturulması
- Estonya örneğinde başarılı şekilde uygulanan e-oturum hizmetinin Türkiye'de uygulanması
- Ekran endüstrileri alanında gençlerin girişimlerinin desteklenmesi
- Dijital endüstrilerde faaliyet gösterenler için bir platform oluşturulması
- Ekran endüstrisinde çalışmak isteyen gençlerin beyin göçünün yavaşlatılması ve istihdam olanaklarının artırılması



- Animasyon ve oyun sektörlerinin entegre çalışmasını sağlayacak bir geliştirme merkezi kurulması
- Yaratıcı endüstrilerin çıktılarının arşivlendiği bir bellek merkezi kurulması
- Belirli endüstrilerin bir arada toplanabileceği, vergi indirimlerinin olduğu bir yaratıcı endüstriler vadisinin oluşturulması
- İstanbul'da seçilen eski işletmelerin yaratıcı endüstriler yardımıyla desteklenmesi ve geleceğe taşınması
- Esnaf ve Sanatkarlar Odası'na benzer, yaratıcı teknolojiler için fon kaynaklarının oluşturulabileceği bir birlik oluşturulması
- Meslek liselerinde sektör ile ilgili programların açılması
- Fon kaynaklarının geliştirilebilmesi için İstanbul Film Fonu gibi bir yapının devreye girmesi
- Sürdürülebilirlik ve belirli türden dijital boyutlar eklenmesiyle insanların mobilize edilmesi ve sansürün azaltılması
- En azından asgari müşterekler ile endüstri platformunun kurulması (Akademiden, animasyondan, ana akım ve bağımsız sinemadan kişi ve kurumlarla istişare ortamının yaratılabileceği, çözüm üretebilecek bir masa oluşturulması)
- Eğitim programları hazırlayarak genç yapımcıların yetiştirilmesi, sözleşme hukuku, fikri mülkiyet gibi konularda sahadaki insanların bilgilendirilmesi
- Seyirci geliştirme çalışmaları yürütülmesi (Dijitalleşme üzerinden ihtiyaç analizi yapılması, strateji geliştirilmesi)

2. Döngüsel Tasarım:

- Kurumsal kapasitenin geliştirilmesi ve işgücünün desteklenmesi
- Kurumsal sistemin örgütlenmesi
- Yerel yönetimlerin, kaymakamlık özelinde (mikro ölçekte) kurumsallaşmasının sağlanmasına yönelik projeler yapılması (Yerel yönetimlerin ilgili birimlerinin kurulması, döngüsel tasarımla ilgili yasal zorunlulukların oluşturulması ve uygulamaların denetlenmesi)
- Halihazırda döngüsel ekonomiye değen çalışma yapan mevcut yapıların tespit edilmesi ve geliştirilmesi (Mevcut bu altyapılar üzerinden eğitim programlarının oluşturulması)
- Dezavantajlı grupların işgücüne dâhil edilmesi
- Akademik araştırmaların ve pazar araştırmalarının yapılması (Döngüsel ekonomide iyi örneklerin çıkarılması ve haritalandırılması)
- İklim krizini en çok tetikleyen ilk 2 sektörün tespiti ve bu sektörlerle pilot çalışma yapılması:
 - Seçim ve Tespit: (örn: tekstil ve konut) Tespit edilen sorun ve aksayan konularda (örn: geri dönüşümün yapılamaması) çözümlerin çok disiplinli bir ekiple düşünülmesi ve önerilerin geliştirilmesi
 - Eğitim: Pilot çalışmaya konu endüstride bulunan topluluğun algılama kapasitesinin geliştirilmesi için eğitim ve bilinçlendirme çalışmalarının yapılması
 - İletişim ve Motivasyon: Konuya motive etmek amaçlı, etkisiz kalan "kamu spot"unun yerine influencerlarla çalışmak gibi başka etkileyici araçların düşünülmesi, endüstrinin katılmasını sağlayacak teşviklerin düşünülmesi, Yeşil Mutabakat ile ilişkilendirilecek belgeleri sunmalarının zorunlu hale getirilmesi gibi yaptırım içeren motivasyonlar oluşturulması



- Raporlama ve denetim: Etki raporlamasının yapılması
- Aşağıdan yukarı hareketin sağlanması için izlenecek yolların ve dâhil olacak aktörlerin tespit edilmesi (Pilot: SKD Material Marketplace / Materyel Pazaryeri)
 - İlk hedef: veri altyapısının sağlanması
 - Pazar araştırmasının ve sektörel ve lokasyon bazlı girdi-çıktı analizlerinin yapılması
 - Mevcut uygulamalarda potansiyel ve iyi uygulamaların tespit edilmesi
 - Halkın da katılımı ile yapılacak uygulama önerilerinin geliştirilmesi
 - Veri altyapısı üzerinden bir atık haritasının oluşturulması
 - Önceliklendirilen pilot endüstrileri oluşturan kurumların bir araya getirilmesi suretiyle odak grup çalışmalarının yapılması
 - Çıktıların akademi ile bir araya getirilerek datathon'ların yapılması, verilerin anlamlandırılması
 - Çıkan atık haritasının var olan ama yeterince faydalanılmayan SKD materyal pazaryeri ile paylaşılması. Veri ve pazaryeri kesişiminde farklı paydaşların da dâhil edilerek hackathon'ların düzenlenmesi (gençlerin katılımının sağlanması)
- Halkta ilgi uyandırmaya yönelik halkla ilişkiler çalışmalarının yapılması
- Toplumsal kapasitenin geliştirilmesi
- Semt ölçeğine inilmesi (İlçe-mahalle ölçeğinde hem AR-GE hem eğitim faaliyetleri yürütülmesi, hem üretim ile ilişkilendirmelerin yapıldığı teknoloji semtlerinin kurulması)
- Atık borsasının oluşturulması (Şeffaf, halka açık, kamunun da dâhil olabileceği bir borsa)
- Çöp ve atık yönetiminin revizyonu (çöplerin ayrıştırılmasına yönelik pozitif ve negatif yaptırım sistemlerinin düşünülmesi, atık kutularının sadece bazı mahallerde değil, tüm mahallerde eş sayıda bulundurulması ve kolay erişim noktalarına yerleştirilmesi)
- Atık sularının geri kazanılması ve yeniden kullanılması, yağmur suyunun biriktirilmesinin kent planlamalarında zorunlu hale getirilmesi (izleme, geri bildirim, denetleme, raporlama, yaptırım mekanizmalarının çalışması)
- Döngüsel iş modeline yönelik yarışma yapılması
- Atık toplama sisteminin ve politikalarının gözden geçirilmesi (hanelerden, büyük kamusal ölçeğe kadar)
- Geri dönüşüm için atık dönüştürme tesislerinin bölgesel olarak kurulması
- Şehir mobilyalarında döngüsel tasarımın gözetilmesi
- Fuarlar, sokak pazarları gibi çok fazla atığın üretildiği şehir etkinliklerinde atık yönetiminin yeniden değerlendirilmesi

3. Yeni Teknolojiler:

- İstanbul Açık Veri ve Açık Yaratıcılık Enstitüsü kurulması
- Sürdürülebilir, merkeziyetsiz, katılımcı Açık İstanbul Platformu'nun kurulması
- İstanbul Digital Art Innovation HUB kurulması (Medya, Kültür, Hafıza, Data, Inovasyon)
- Gençleri, kadınları, tüm farklı kesimleri kapsayan, döngüsel ekonomiye katkı sağlayan girişimler/toplulukları kapsayan, topluluk kaynağı ve fonları içeren, bilgiyi dönüştüren bir platform kurulması (Dönüşen İstanbul Projesi)
- İstanbul Blockchain ve web 3.0 kuluçka merkezi kurulması



- Sektördeki fikir sahibi girişimciler için girişimciliğe yönelik kapasite geliştirme çalışmaları yürütülmesi, bu fikirlerin fonlanması, ağlara dâhil edilmesi, imkân sağlanması
- Profesyonellerin girişimcilik alanı ile bilgilendirilmesi, kaslarının güçlendirilmesi, bu dünyanın kültür ve yaratıcı endüstriler profesyonellerine anlatılması
- Profesyonelleri kalkınma amaçlarına teşvik edecek bir seferberlik yürütülmesi, İstanbul'daki yaratıcı endüstriler ekosisteminin daha kapsayıcı ve erişilebilir hale getirilmesi
- Entas, grafik tasarım, iletişim vs. gibi sektöre yönelik eğitim alan üniversite öğrencilerinin sektörü deneyimlemesi, İSTKA vb. kurumlar tarafından desteklenen staj seferberlikleri yürütülmesi, kurumların verimli planlaması ve kontrolü, maaşların kamu tarafından ödenmesi
- Genel hedefi eğitim sektörünün yaratıcı endüstriler ile desteklenerek future-proof bir altyapının geliştirilmesi (Tech-Gap gibi)
 - Özel Hedef: Ulusal Eğitim Sistemi için İstanbul prototipi kullanılarak öğretmenler ve yeni jenerasyon arasındaki kronolojik boşluğun, kopukluğun azaltılması, ortadan kaldırılması ve teknolojiyle bağ kurulması
 - Tech-Gap Eğitimci Eğitimi: Öğrencileri anlamaya yönelik eğitimci eğitimi programı geliştirilmesi
 - Tech-Arşiv: Dijitalde gerçekleştirilen adımların ve toplanan verilerin arşivlenmesi ve dijital ortamda sürdürülebilirliği sağlamaya yönelik Dijital Arşiv Stratejisi belirleyen program oluşturulması
- Donanım ve yazılım alanında İstanbul'un altyapısının geliştirilmesi, internet hızının artırılması gerekliliğiyle ilgili farkındalık artırılması ve İstanbul ölçeğinde bu durumu değiştirmek için strateji belirlenmesi
- İstanbul'un ETH Barcelona, Berlin Blockchain Week, DevCon örneklerindeki gibi uluslararası interaktif, paylaşımlı bir buluşmanın merkez şehri haline getirilmesi (Ekosistemin tüketen değil üreten kısmına geçilmesi)
- Web 3.0, Yaratıcılık ve Sosyal Faydanın kesişiminde bir HUB kurulması, projelerin çıkması için Tohum Desteği sağlanması, yaratıcı endüstrilerden sanatçıların fonlanması, farklı şehirlerden kişilerin fonlanması, yerel projelere destek ve eğitim programları oluşturulması., online içerik arşivi oluşturulması
- Anonim şekilde kent verilerine, insan hareketlerine istediğimiz yerden ulaşabileceğimiz online bir sistem kurulması (Veri Sebili)
- Dijital Nativeler için olur olmadık, karmaşık gruplarla sosyalleşme projesi, sosyal becerilerin ilişkilerin kaybolması sorununun önüne geçmek için dijital nativelerin bir araya getirilmesi (Eye For An Eye Projesi)
- Human – Machine interaction, Android kursları gibi derslerin verilmesi, atıl bir mekânda, fabrika gibi, kullanılmayan mekanlarda üretimlerin olması, herkesin özgürce üretmesi (İstanbul Hackerspace)
- Hangi mekânda geçmişte neler olduğuna, resmi tarihten bağımsız olarak insanların neler yaşadığına dair haritaların geliştirilmesi, mikro ve makro ölçekteki bilgilerin değerlendirilmesi, online'a aktarılması (Hafıza Haritaları)



- Eski İstanbul markalarının dijital sergilemesi (100 yıllık markalar derneği gibi kurumlarla proje üreterek genç ve yaşlı neslin bir araya getirilmesi, NFT ve Metaverse dünyasına yaşlıların yaklaşımının geliştirilmesi)
- Ortak sorunlara nasıl çözümler üretileceğini tartışmak üzere yerel ve uluslararası alanda panel, konuşma, atölye düzenlenmesi, dijital kütüphane oluşturulması, veri analizlerinin yapılması
- Üniversitelerin final projelerinin özel sergi ile gezici olması
- AVM kültürünün dönüştürülmesi, alışveriş tüketiminin kültürel kalite ile artırılması
- Sultanahmet, Fatih Bölgesi gibi daha geleneksel bölgelerde İstanbul'un önemli simgelerinin modernleşmesi (Teknoloji Sanat Gelişimi)

4. Topluluk:

- Tarihi mekanlar/hafıza mekanlar için topluluklar ile ortak bir strateji/plan geliştirilmesi
- “Yaratıcı topluluk tasarım ve yönelimi” öğrenme programı oluşturulması
- İstanbul’da “yaratıcı girişim bölge” tespiti, teşviki ve yeni bölgelerin oluşturulması
- Topluluklar tarafından programlanan/aktive edilen mekanların artırılması
- İstanbul merkezli, mekân-bağımsız toplulukların haritalandırılması ve veri tabanı oluşturulması
- Kamu kurumları ve belediyeler aracılığı ile zone based bir veri analizi yapılması ve bunun haritalandırılması
- Kurulacak dijital platformu interaktif kurgulayarak kayıtlı kişi/kurum/kuruluşların ortak proje yaratmasına olanak sağlanması
- Platforma “learning platform” bacağı ekleyerek ihtiyaç duyulan bilginin sağlanması
- Dijital dönüşümün gücünü kullanarak etkileşimin, dolayısıyla toplulukların dayanışmasının ve sürdürülebilirliğinin güçlendirilmesi
- Yaratıcı endüstriler alanındaki kurum, sosyal girişim ve toplulukların iklimle uyum konusunda yönlendirilebileceği bir program oluşturulması
- Yaratıcı endüstrilerdeki kâr amacı gütmeyen topluluk yapıları için küçük ve esnek desteklerin oluşturulması
- Koalisyon, birlik ve farklı tipte (platform vb.) örgütlenme modellerinin sürdürülebilirliğinin desteklenmesi (kolektif etki)
- Beyoğlu ilçe sınırlarında bulunan atıl bir binanın dönüşümünün gerçekleştirilmesi ve topluluklar tarafından projelerin uygulanmasına açılması.
- Beyoğlu ilçesi pilot bölge seçilerek, yaratıcı endüstrilerin yoğunlaştığı bölgelerin analiz edilmesi, bunların var olan haritalarımıza ve akıllı uygulamalarımıza entegre edilmesi
- Kültür mirası olarak sinemanın geleceğe aktarılması amacıyla filmlerin dijital arşivlerde saklanır hale getirilmesi, 35mm filmlerin dijitalleştirilmesi (Sinemanın Geleceği Elimizde)



Geliştirilen Program ve Proje Önerileri

Çalıştayın ikinci oturumunun ikinci bölümünde, katılımcılar yukarıda sıraladıkları bireysel proje/program önerilerinden birkaçına yoğunlaşarak bu fikirleri aşağıdaki şekilde detaylandırmışlardır:

1. Ekran Endüstrileri:

a. Program Önerisi – 1

- i. **Hedef:** Yetenekli, yetiştirilmiş elemanların varlıklarını, özgün üretim ve tasarımlarını sürekli kılmak
- ii. **Programın adı:** Be part of it!
- iii. **Programın amacı:** Yetiştirilmiş, yetenekli çalışanların, özgün fikirlerini çıkarabilecekleri, üretebilecekleri alanları sunmalarını ve bu alanlarda devamlılıklarını sağlayabilmek adına yapılan üretimin, işlerin, kazancın, değer bir parçası olmalarının sağlanması amaçlanmaktadır.
- iv. **Program öncelikleri:** Kurumların, çalışanlarının sürekliliklerini ve yaratıcılıklarını destekleyebilmek adına ihtiyaç duydukları katkıları sağlayan, kazanç ve kayıplarda da ortak oldukları bir iş modeli oluştururken, çalışanların katılımına imkân tanıyarak, aidiyet duygusunu oluşturmak

b. Program Önerisi - 2

- i. **Hedef:** 2028 yılına kadar yaratıcı endüstrilerdeki kayıtlı istihdam oranını %50 arttırmak
- ii. **Programın adı:** Yaratıcı Endüstri Vadisi
- iii. **Programın amacı:** Yaratıcı endüstrilere insan kaynağı sağlayabilecek, teknolojik altyapısını destekleyebilecek, iş birliğini olanaklı kılacak bir platform yaratmak
- iv. **Program öncelikleri:** Fiziksel olarak yaratıcı endüstrilere tahsis edilmiş, vergi muafiyeti ve teşvik bulunan bir alan; yurt dışındaki paydaşlarla bir araya gelmesi
- v. **Program yürütücüsü:** Kamu, özel sektör ve akademiden oluşan bir konsorsiyum
- vi. **Uygulayıcı kurum ve kuruluşlar:** İlgili STK'lar, ilgili yerel yönetimler, ilgili özel sektör kuruluşları
- vii. **Programın uygulama yeri:** İstanbul

c. Program Önerisi - 3

- i. **Hedef:** Yaratıcı endüstrilerde sinemanın merkeze alınarak "insana yatırım" yapılması
- ii. **Programın adı:** Gelecek Sinemada
- iii. **Programın amacı:** 16-26 yaş arası yaratıcı gençleri sinemaya kazandırmak ve beyin göçünün önüne geçmek amacıyla, sektörün çok çeşitli kişilerinden başarısızlık hikayelerini dinledikleri, yapıcılıktan, yönetmenliğe kadar projelerini tam kapsamlı olarak gerçekleştirebilecekleri bir eğitim planı hazırlanması amaçlanmaktadır.
- iv. **Program öncelikleri:** Gençlerin fikirleriyle duvara çarpmalarını önlemek amacıyla, fikrin senaryolaştırmasından, fon bulunmasına kadar tüm süreçlerin anlatıldığı bir destek eğitim programı hazırlanması (Buradaki temel amaç, gerçek hayatın okulda öğrenilenden



çok daha farklı olduğunu anlatarak sektöre girmek için çabalayan gençlerin ayaklarının yere basmasını sağlamak)

d. Proje Önerisi -1

- i. **Hedef:** Özgün Fikir Üretiminin Desteklenmesi
- ii. **Projenin adı:** IP (İstanbul People) Generator – Born to be...
- iii. **Projenin amacı:** “İçerik her şeydir” kavramından yola çıkarak, özgün fikir üretimin desteklenmesi adına uygun ortamların sunulması amaçlanmaktadır. (Yaratıcı ekonomi, endüstri kavramlarının bu özgün fikirlerle beslenebildiğinin ilk öğretim seviyesinden başlayarak anlatılması)
- iv. **Projenin açıklaması:** Yeteneklerin keşfedilmesi, özgünlüğün değerinin anlatılması amacıyla bu alandaki rol modellerin, başarılı kişilerin (sadece popüler isimlere odaklanmadan) yaratım ve tasarım süreçlerini paylaştıkları, anlattıkları, çocukların kendi fikirlerini de sunabilecekleri ortak alanlar yaratılacak, workshoplar hazırlanacak, bu alanda bu kişilerin liderliğinde yarışmalar düzenlenecektir. Öğrencilerin, bu alanda çalışan genç kuşağın kendilerini keşfetmelerine fırsat alanı açacak, başarılı, özgün bir fikrin büyük değil, kendine has olması gerektiği anlatılmaya çalışılacaktır. Projede, özgün fikirlerin nasıl yollar açabileceği çok çeşitli alanlardan örneklerle gösterilerek katılımcıların özgün fikir üretimine motive edilmesi amaçlanır.
- v. **Projenin hedef kitle:** İlk-orta-lise öğrencileri
- vi. **Proje yürütücüsü ve ortakları:** İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri, üniversitelerin kuluçka merkezleri, teknokent kurumları, kamu ve özel iştiraklerin AR-GE ekipleri.
- vii. **Projenin uygulama yeri:** İlköğretim dâhil tüm eğitim seviyelerinden okullar.

e. Proje Önerisi - 2

- i. **Projenin adı:** CATS (Culture, Art, Technology and Science) of Mega Village. (“CATS” of Small Village projesinin “CATS” of Mega Village olarak uyarlanması.)
- ii. **Projenin amacı:** Okullarda yetenek keşfine odaklanması amaçlanmaktadır.
- iii. **Projenin açıklaması:** Oyun teknolojilerinin sadece kodlamalardan oluşmadığının, bunun bir kültür, sanat, teknoloji birliği olduğunun öğretilmesi; mesleki teknik eğitimlerin verilmesi, sektörün her türlü kadroda eğitimli insan kaynağına duyduğu ihtiyaç hedefi doğrultusunda ara mesleki teknik eğitimlerin sistemli ve sürdürülebilir bir format içinde verilmesi ve dönemsel olarak tekrarlanabilir olması önerilmektedir.

2. Döngüsel Tasarım:

a. Program Önerisi

- i. **Programın adı:** Sıfır Karbon Ayakizi Hedeflerine Ulaşmak İçin Sektörlere Özel Program Oluşturmak
- ii. **Programın amacı:** İklim krizine en negatif katkısı bulunan ilk 2 endüstriyi pilot çalışma olarak seçilmesi, diğer endüstrilere uygulanacak iyi program ve uygulamaları oluşturulması amaçlanmaktadır. Şimdiye kadar endüstri bazında yapılan çalışmaların bir nevi yeniden gözden geçirilmesi, görünür olmayan ama iyi çalışan kuruluş, sistem ve



uygulamaların ortaya çıkarılması, etkili olan kuruluşların etkinliklerinin yükseltilmesi amaçlanmaktadır. Pilot uygulama için ilk seçilen 2 sektör: Tekstil ve Konut (istatistiki olarak en çok zarar veren endüstrilerin ilk ikisinin bu sektörler olup olmadığının teyit edilmesi gerekmektedir).

- iii. **Program öncelikleri:** Var olan iklim kriziyle mücadele çalışmalarının değerlendirilmesi, endüstrinin alt katmanında kalan toplulukların eğitimi ve bilinçlendirilmesi, iyi işleyen kuruluş, sistem ve uygulamaların tespiti ve haritalandırılması, iş birliği ve paylaşım ağı oluşturulması program önceliklerindedir. SKD, Turquality'den kâğıt toplayıcılara varan yelpazede etkinliklerin sorgulanması ve genişletilmesi veya kısıtlanması, bu doğrultuda teşvik ve yaptırım önerilerinin oluşturulması, endüstri ekseninde kalmayıp en son tüketici hane halkının da dikkate alınıp, alttan yukarıya yeşil talep oluşturulma çalışmalarının yapılması önceliklerindedir.
- iv. **Program yürütücüsü:** Belediyeler, STK'lar, sosyal girişimler, etki raporlama kuruluşları
- v. **Uygulayıcı kurum ve kuruluşlar:** Yerel yönetimler
- vi. **Programın uygulama yeri:** İstanbul Organize Sanayi Bölgeleri ve Son Tüketici

b. Proje Önerisi

- i. **Hedef:** Endüstri arası atık alışverişinin şeffaflaştırılması. Atıkların değerlendirilerek yeniden ekonomiye kazandırılmalarının hızlandırılması.
- ii. **Projenin adı:** Atık Borsası
- iii. **Projenin amacı:** Bertaraf edilecek atık miktarlarının azaltılması, daha pahalı hammadde girdilerinden tasarruf edilebilmesi amaçlanmaktadır.
- iv. **Proje çıktıları, ürün ve hizmetleri:** İki taraf arasında köprü görevini sağlayacak dijital borsa platformunun kurulması, var olan atığı olan işletmelerin haritalandırılabilmesi, her iki tarafı teşvik edecek araçların oluşturulması.
- v. **Projenin açıklaması:** Endüstrinin üretim sonucu oluşan atıklarının yeniden kazandırılmasını sağlayacak bir aracılık sistemi kurulması önerilmektedir. Atıkların olabildiğince kayıt altına alınabilmesinin sağlanması, etrafında dönecek sistemin daha şeffaf bir baza oturtulması, eş zamanda doğru fiyat için arkada iyi bir denetim mekanizması da düşünülmelidir.
- vi. **Projenin hedef kitlesi:**
 - 1. Atık üreten ve atığı girdi olarak kullanan ve kullanma potansiyeli olan endüstriler.
 - 2. İkincil faydalanıcı: yeşil girişimler (şeffaflaşan alışverişi bir veri olarak kullanabilmeleri, belirli atıkları nereden temin edebileceklerine dair endüstri bilgisine erişim)
 - 3. Hane halkları: Ufak miktarlarda alım-satım olabilmelerini sağlamak yoluyla hane halkını da bu sisteme çekebilmek mümkün olabilir.
- vii. **Proje yürütücüsü ve ortakları:** Yerel yönetimler, İstanbul Borsalar Birliği, bağımsız etki ölçüm firmaları
- viii. **Projenin uygulama yeri:** İstanbul
- ix. **Projenin bütçesi:** Büyük ölçekli (30 Milyon TL ve üzeri)

3. Yeni teknolojiler:



Proje Önerisi

- i. **Hedef:** Teknoloji geliştirmekteki en büyük eksikliklerden biri olan açık kaynak veriye ulaşmak, veriyi üretmek ve yönetmek.
- ii. **Proje adı:** Açık İstanbul Projesi (Arşiv, HUB, Eğitim, Enstitü)
- iii. **Projenin amacı:** Fiziki bir alan ve online bir alana yerleşerek bu alanların HUB gibi çalışmasının sağlanması amaçlanmaktadır. İçerisinde girişimcilerin yer alması ve stajyer gibi gençlerin gelip özgürce çalışması, projesi olanların fonlanması, İstanbul Hackers Space'de olduğu gibi eğitimlere yer verilmesi, eğitmen eğitimlerinin gerçekleşmesi ve kuşaklar arasındaki bağın oluşturulması, burada çalışan veya üretenlerin döngüsel ekonomiye katkı sağlaması, HUB'ın kendi uluslararası etkinliklerini organize etmesi, Dijital Native'ler için bir buluşma alanı olması amaçlanmaktadır.
- iv. **Projenin uygulama yeri:** HUB için İstanbul'un eski yerleşim yerlerinde yer alan atıl bir bina mekân uygulama alanı olabilir. Böylelikle İstanbul tarihi yapılarının da teknolojiyle birlikte modernleşme süreci gerçekleşebilir. HUB aynı var olan düzeni ile web 3.0/metaverse'de de online olarak açık olmalıdır.
Bu alanda enstitü, verinin sahiplenilmesi için ayrı bir kurumsal yapının kurulabilir ve düşünen, yaratan, bilimsel bir yapı olarak konumlandırılabilir.
Bu yapılar içerisinde bilginin toplanması, bilginin sergilenmesi ve bilginin korunması sağlanabilir.
Kaynağın (verinin) depolanması ve bu verilerin hem geleceğe aktarılması hem de bu zamana kadar yapılan teknoloji alanındaki gelişmeleri görmek ve daha hızlı ilerlemek için kaynağın arşivlenmesi önem taşıyor.
- v. **Proje yürütücüsü ve ortakları:** Akademi, özel sektör, kamu ortakları ve bu fikirleri aynı masada düşünen katılımcılardır.
- vi. **Projenin bütçesi:** Büyük ölçekli (30 Milyon TL ve üzeri)

4. Topluluk:

Proje Önerisi

- i. **Hedef:** Gayrimenkul Projelerinde Yaratıcı Endüstri Topluluklarının Önceliklendirilmesi
- ii. **Projenin adı:** Mekân odaklı dönüşüm projelerine yerel yaratıcı toplulukların dâhiliyeti
- iii. **Projenin amacı:** Atıl mekanların fonlanarak işlevsel hale getirilmesi ve toplulukların sürdürülebilirliğinin sağlanması amaçlanmaktadır.
- iv. **Proje çıktıları, ürün ve hizmetleri:**
 - Yönetmelik, standartların oluşturulması
 - Metodun belirlenmesi
 - Kılavuz (topluluk odaklı mekân oluşturma kılavuzu) ve kit (alet takımı) hazırlanması
 - Pilot bölgenin kamuya kazandırılması
 - Dolaylı çıktı olarak çevre esnafın ekonomisine katkı sunulması
- v. **Proje açıklaması:** Toplulukların mekân odaklı dönüşüm projelerinde sürdürülebilirliğine yönelik örnek bir modelin geliştirilmesi/metodolojinin belirlenmesi



- vi. **Projenin hedef kitlesi:** Yerel topluluklar, sanatçılar, bölge halkı, yerel halk, aktivist topluluklar, esnaf
- vii. **Proje yürütücüsü ve ortakları:** Belediye, STK ve topluluk üyeleri
- viii. **Projenin uygulama yeri:** Pilot mekânın seçilmesi - Örneğin; Fransız Yetimhanesi
- ix. **Projenin bütçesi:** Büyük ölçekli (30 Milyon TL ve üzeri)

5. Gösteri Sanatları:

Program Önerisi

- i. **Hedef:** Mali Sürdürülebilirlik
- ii. **Programın adı:** Performans Sanatlarının Kaynaklarının Geliştirilmesi Programı
- iii. **Programın amacı:** Performans sanatları alanında kaynak çeşitlerinin artırılması amaçlanmaktadır.
- iv. **Programın öncelikleri:** Kaynak geliştirme (uygulayıcı aktörler), farkındalık (kaynak sağlayabilecek aktörler), eşleştirme (uygulayıcı ve kaynak sağlayıcı aktörler)
- v. **Program yürütücüsü:** Inogart, Tiyatro Kooperatifi, Sosyalben Vakfı
- vi. **Uygulayıcı kurum ve kuruluşlar:** Belediyeler, kültür sanat merkezleri, İSTKA
- vii. **Programın uygulama yeri:** İstanbul (dijital mecralar)



EK 1 – TOPLANTI PROGRAMI

09:00 - 09:30 | KAYIT

09:30 - 10:15 | AÇILIŞ: Bölge Planı Çerçeve Sunumu

10:15 - 11:15 | OTURUM 1: Bölge Planı Hedeflerinin Değerlendirilmesi

11:15 - 11:30 | KAHVE ARASI

11:30 - 12:45 | OTURUM 2: Bölge Planı Program ve Projelerinin Tasarımı

12:45 - 13:00 | ORTAK DEĞERLENDİRME KAPANIŞ



EK 2 – KATILIMCI LİSTESİ

Katılımcı	Kurum	Tema
Cihan Şırolu	700 dcc	Döngüsel Tasarım
Damla Özenç	This is Mana	Döngüsel Tasarım
Ebru Kerimoğlu	Istanbul Teknik Üniversitesi	Döngüsel Tasarım
Güvenç Sözen	Istanbul Büyükşehir Belediyesi	Döngüsel Tasarım
Sema Reyhan	Istanbul Büyükşehir Belediyesi	Döngüsel Tasarım
Aylin Pınar Aydemir	Sinema Eseri Yapımcıları Meslek Birliği	Ekran Endüstrileri
Başak Ürkmez	MSGSU ve GMK	Ekran Endüstrileri
Berat İlk	Canlandırıcılar Derneği	Ekran Endüstrileri
Fatih Doğan	Istanbul Büyükşehir Belediyesi	Ekran Endüstrileri
Filiz Öner Mantaş	Beykoz Belediyesi	Ekran Endüstrileri
Merih Öztaylan	Otomat Film	Ekran Endüstrileri
Murat Kahraman	Game Factory	Ekran Endüstrileri
Önder Kuvvet	Bahçeşehir Üniversitesi	Ekran Endüstrileri
Serpil Çınar	Kültür ve Turizm Bakanlığı	Ekran Endüstrileri
Sezgi Özentürk	Kadir Has Üniversitesi	Ekran Endüstrileri
Simay Dinç	Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği (OYUNDER)	Ekran Endüstrileri
Amir Ceyhun Tuzcu	Istanbul Sinema Müzesi	Ekran Endüstrileri
Cansu Ataman	British Council	Ekran Endüstrileri
Hazal Kaya Ertüzün	Zorlu Performans Sanatları Merkezi	Performans Sanatları
Ayça Birkan	INOGAR Kooperatifi	Topluluk
Mehmet Emin Çakay	Doğu Anadolu Kalkınma Ajansı	Topluluk
Emre Erbirer	Kurum dışı katılımcı	Topluluk
Melis Kaplangı	Beyoğlu Belediyesi	Topluluk
Merve Kavas	Yekpare Sosyal Girişim Birliği	Topluluk
Erdem Dilbaz	Nerdworking	Yeni Teknolojiler
Leyla Arsan	TAGES	Yeni Teknolojiler
Sedef Akalın	IDEMA	Yeni Teknolojiler
Duygu Kambur	Merkezsiz	Yeni Teknolojiler
Sinem Kocayaş	700 dcc	Yeni Teknolojiler
Tahir Deniz Özüstün	3dots	Yeni Teknolojiler