



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
This project is funded by the European Union.

DEĐİŐİM YARAT ULUSLARARASI GİRİŐİMCİLİK KAMPI PROGRAMI, ANTALYA

28 MART – 1 NİSAN 2020

1. Gün – 28 Mart 2020

“Kendini tanı”

Bu kampta her Őey seninle baŐlıyor, bu çağırđı gormen, programa katılman ve ilk güne gelmen bir nedenden dolayı. Haydi gel bu gün o nedeni bulalım. Günün sözü: “Kendini Tanı!” Bugün yapılacak tüm çalıŐma kendimizi tanıyıp, anlamakla geçecek. Yapılacak etkinlikler ve uygulamaların ardından Őu sorulara cevap arayacađız:

- Kampta etrafımda kimler var?
- Neden buradayım? Ne almak ve ne vermek istiyorum?
- Yetkinliklerim neler?
- Deneyim haritam ne? Hangi yöne ilerlemek istiyorum?
- Varlıđımla gerçekleŐtirmek istediđim deđiŐim ne?

Eđitim Konuları

- TanıŐma ve programın tanıtımı & beklentiler
- 21. yy yetkinlikleri ve kiŐisel yetkinlik analizi
- Teknoloji, endüstri 4.0 ve gelecek
- DeđiŐim Teorisi ve katılımcıların fikirlerini analiz etmesi

2. Gün - 29 Mart 2020

“KeŐfe Çık”

Kendine bakmaya devam ederken gözlerini dıŐa açmanın zamanı... Bugün senin çemberinin bir halka dıŐına çıkacađız ve seni çevreleyen dünyayı keŐfedeceđiz, dünyanın sorunlarını ve bu sorunlara yaratıcı çözümler bulan kiŐileri / giriŐimleri konuŐacađız. Sonra kendi halkamızın dıŐıyla nasıl temas kurabileceđimizi keŐfedeceđiz. Yapılacak etkinlikler ve uygulamaların ardından Őu sorulara cevap arayacađız:

- Küresel dünyanın ortak dertleri neler?
- Bu sorunlara farklı gözlerle bakan yaratıcı çözümler var mı?
- Yaratıcı cesaret nasıl geliŐir?
- Çözüm üretmemde yardımcı olacak insanlarla / kurumlarla nasıl ađ kurarım?

Eđitim Konuları

- Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları ve küresel sorunlar
- Küresel sorunlara bulunan giriŐimci çözümler ve örnek paylaŐımlar
- Yaratıcılık, inovasyon ve yaratıcı giriŐimcilik
- Topluluk oluŐturmak, iŐbirliđi geliŐtirmek ve networking





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
This project is funded by the European Union.

3. Gn - 30 Mart 2020

"Tanımla"

Tanımlar netleşmemizi sağlar ve kargaşayı önler. Bugn kavramlar zerinde duracađız ve girişimciliđi tanımlayan her şeyi konuşacađız. Yapılacak etkinlikler ve uygulamaların ardından řu sorulara cevap arayacađız:

- Girişimcilik trleri var mı?
- Bir girişimi tanımlayan kavramlar neler?
- Girişimcilik ekosistemi nedir?
- Bir fikir adım adım nasıl girişim olur?
- Girişimciliđe dair teoriler modeller neler?

Eđitim Konuları

- Girişimcilik ve trleri
- Girişimciliđin temel kavramları
- Girişimcileri bekleyen sreçler
- Girişimcilik ekosistemi ve fırsatlar
- Fikirten girişime tanımlama, planlama ve pazarlama
- Benchmark ve pazar analizi yapma

4. Gn - 31 Mart 2020

"Tasarla"

Tasarım dşnce sistemimizde başlar ve girişimcilik ciddi bir tasarım iřidir. Dođru bir disiplin ve yaklaşımla yapacađımız iři /rn /hizmeti tasarlırsak fark yaratan iřler yapabiliriz. Bugn bizim iřimiz tasarım bakıř aısını kazanmak olacak, kullanılan metotlarla tasarım becerimizi geliřtirecek ve tasarım odaklı bir bakıř aısı kazanacađız. Yapılacak etkinlikler ve uygulamaların ardından řu sorulara cevap arayacađız:

- Bir tasarımı yapmaya nereden başlamalıyım?
- Tasarım odaklı dřnme disiplini nasıl?
- Hedef kitlele empati kurma yolları ne?
- Tasarım fikri geliřtirirken neyi dikkate almalıyım?
- Bir tasarımı en iyi řekilde kullanılabilir hale getirmek iin ne yapmalıyım?
- Prototip geliřtirme yolları neler?
- Bir tasarımı nasıl test eder ve geliřtiririm?
- Tasarımımla sosyal etki yaratabilir miyim ve bunu nasıl olerim?

Eđitim Konuları

- Tasarım Odaklı Dřnme metodolojisini anlama
- Tasarım Odaklı Dřnme hakkında iyi uygulama örnekleri
- Tasarım Odaklı Dřnme teknikleri
- Empati kurma ve kullanıcıyı tanımlama
- Problem tanımlama becerisi kazanma





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
This project is funded by the European Union.

- Yaratıcı çözüm önerilerini deęerlendirme
- Prototip oluřturma ve test etme yöntemleri

5. Gn - 1 Nisan 2020

“Paylař”

Son gn tm gnlerin harmanlandığı gndr. Őimdiye kadar keřfedip, tanımladıklarını st ste, yan yana koyarak ekibinle bir giriřim fikri tasarlayacaksın ve bu fikri toplulukla paylařacaksın. Bu fikri geliřtirirken öğrendiđin tm konular sana eřlik edecek ve tabi ki eđitim sırasında yanında olan ekip arkadaşların. Gn sonunda geliřtirilen fikirler sunulacak ve kamp iin genel deęerlendirme yapılarak Hackathon srecine geilecek. Paylař gnnde yapılacak etkinlikler ve uygulamaların ardından řu sorulara cevap arayacađız:

- İř modeli nasıl tasarlanır?
- Bir ekiple ortak fikir nasıl bulunur ve birlikte nasıl ilerlenir?
- Geliřtirilen iř fikri yatırımcılara, ilgilenenlere ve ilgilenmeyenlere nasıl anlatılır? İlgileri nasıl ekilir?

Eđitim Konuları

- Kanvas iř modeli hazırlama
- İř fikrini geliřtirme
- Hikayeleřtirme ve pitching
- Sunumlar
- Deęerlendirme

