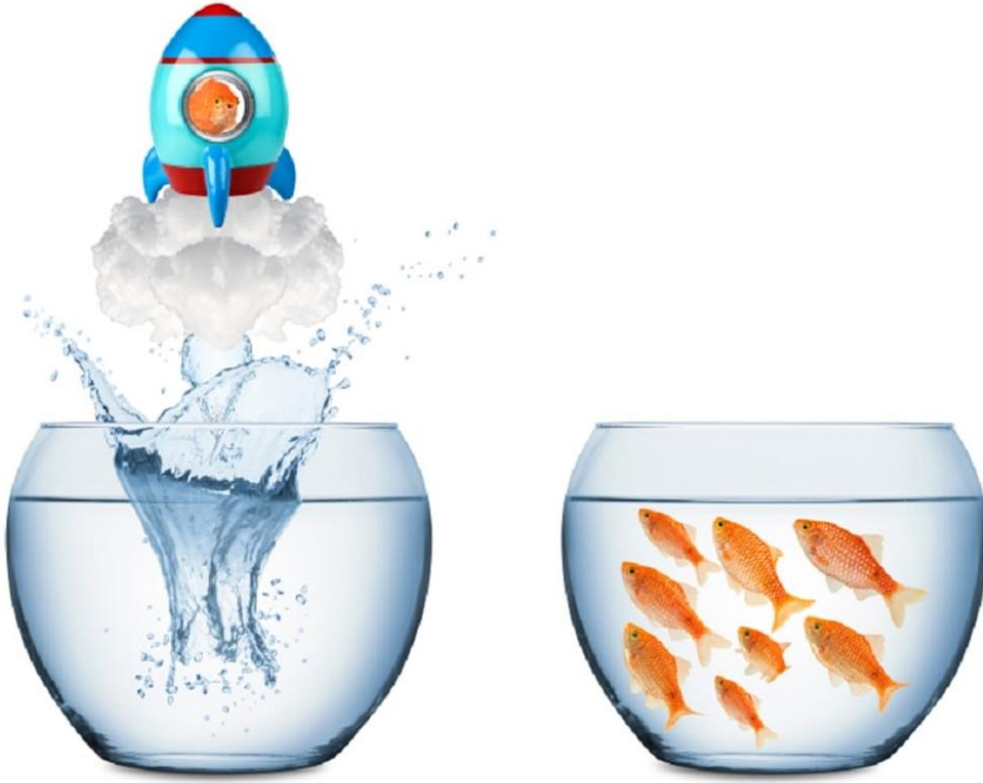




İstanbul
Bilgi Üniversitesi

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



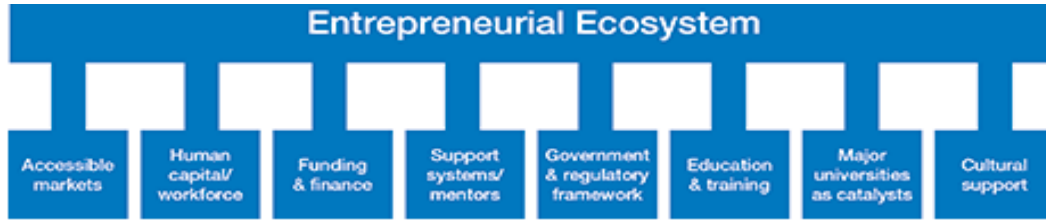
GİRİŞİMCİLİK 21. YÜZYILDA FARKLILAŞMAK İÇİN NE KADAR UYGUN?

Finlit Partners, Giriřimcilik ve Finansal Okuryazarlık eđitimi ve yetkinliklerin geliřtirilmesi amacıyla, Finlandiya'da Üniversite, Eđitim řirketleri ve diđer kurumlarla oluřturduđu ađlarla, Türkiye'de giriřimci olmak isteyen veya giriřimcilikte ilerlemek isteyen her yař grubunda kiřiler iin "uygulamalı eđitim" ierikleri hazırlamakta ve sunmaktadır.

Faaliyet amacı, Finlandiya'da kurulu Kuluka Merkezi ve Eđitim İř Ortakları ile Türkiye'de yaratıcı fikirlerin geliřtirilmesi, patentlenmesi ve ürünleřtirilerek satıřa sunulmasını sađlamaktır.

GİRİŐİMCİLİK ÇEVRESİ VE EKOSİSTEMİ

Giriřimcilik, belli alanlardaki bilgi, beceri ve yetkinlikleri kullanarak, iř ve finans risklerini göze alarak, yeniliki bir ürün veya hizmet modelini pazara sunmak olarak, özetlenmektedir. Makrodan mikroya geerek, giriřimcilik ekosistemini oluřturan unsurları, kiřisel özelliklerimizi ölçerek yola ıkmalıyız. Giriřimciliđi destekleyen en önemli kurumlar, sanıldıđı gibi, finansal katkı sađlayan kamu veya özel fonlar deđil, bařarılı ürün ve hizmetlerin ortaya ıkmasını sađlayan mentorlük ve danıřmanlık hizmetlerini sađlayan "kuluka merkezleri"dir. Giriřimciliđi fon akımı sađlamak üzere deđil yeniliki bir anlayıř ile pazara girmek řeklinde düřünebilirsek, bařarılı olma olasılıđımız yükselecektir.



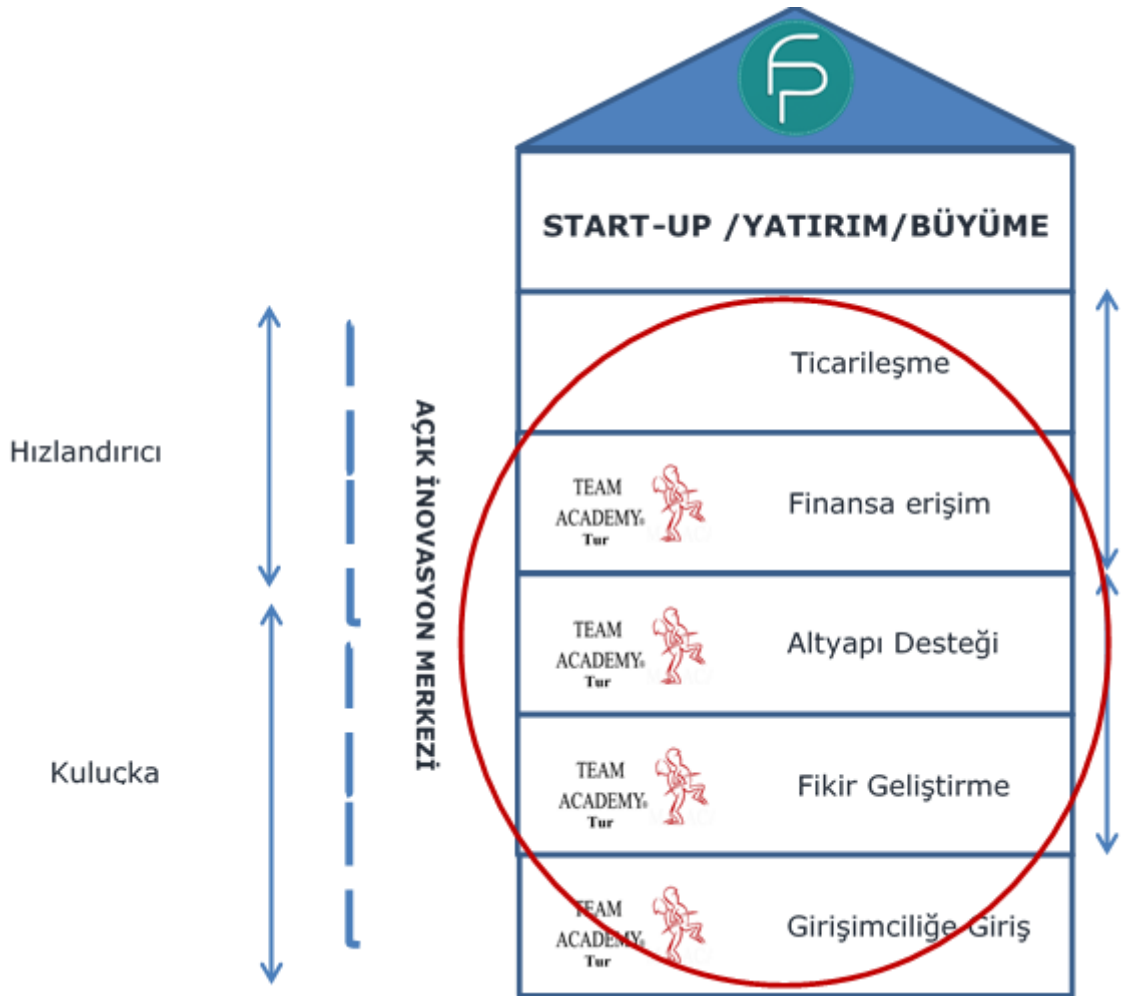
Giriřimcilik Ekosisteminin Unsurları		
Düzenleyici Çevre	Pazar Kořulları	Finansa Eriřim
*İdari Yük (İř kurma/büyütme)	*Rekabet mevzuatı	*Kredi piyasaları
*İcra ve iflas mevzuatı	*Diř pazarlara eriřim	*Özel sermaye
*Sađlık ve çevre mevzuatı	*İ pazara eriřim	*Giriřim sermayesi
*Ürün ve iř piyasaları mevzuatı	*Kamu ihaleleri	*Yatırım melekleri
*Adalet sistemi	*Kamunun rolü	*Sermaye piyasaları
*Vergi sistemi	*Pazarın kalitesi	
*Sosyal güvenlik mevzuatı		
Bilginin Oluřumu ve Yayılımı	Giriřimcilik Yetenekleri	Kültür
*Ar-Ge yatırımları	*Eđitim ve deneyim, öğrenim	*Risk algısı
*Üniversite-sanayi iřbirliđi	*Giriřimcilik altyapısı	*Giriřimci algısı
*Firmalar arası iřbirlikleri	*Danıřmanlık/eđitim hizm.	*İř sahibi olma istekliliđi
*Teknoloji, internet	*İřgücü hareketliliđi	*Sosyal sermaye ve güven iliřkileri

Kaynak: OECD

GİRİŞİMCİLİK OYUNU

Girişimcilik Yetkinliklerinin Güçlendirilmesi amacı ile, Finlandiya'da kurulu Jyvaskyla Uygulamalı Bilimler Üniversitesi tarafından geliştirilen ve ticarileştirilen Team Academy kavramına dayanan eğitim programının mini simülasyonudur.

Team Academy metodolojisinin en önemli unsuru, katılımcılar ile başlangıçta kurulacak olan takımlardır. Takım halinde yürütülen çalışmalar ile katılımcılar, birlikte öğrenerek, çalışarak, fikir ve deneyim paylaşımlarını sağlar, en önemlisi birbirlerinden öğrenirler. Birlikte yürütülen çalışmalar ile gelecek iş hayatlarında önemli olacak iletişim yeteneklerini geliştirirler. Sunum becerileri, bu çalışmalar içinde önemli bir yer tutmaktadır. Çevreler arası işbirliği, problem kavrama ve çözebilme, etkili liderlik ve takım uyumunun sağlanması, korunması bu çalışmalarda geliştirilmesi hedeflenen özellikler arasındadır.



TEMEL BECERİ VE YETKİNLİKLER

PERFORMANS BECERİLERİ

Katılımcıların;

- iş hayatı ve işletmeciliğin temel kavramlarını ve ekonomik düşünme yeteneklerini geliştirebilmeyi,
 - işletmelerinin temel süreçlerini, tanıyarak anlayabilmeyi,
 - işletme kazancı, finansal pozisyon ve kazanç mantığını anlayarak, varlık ve yükümlülükler ile işletmenin finansal yapısını kavrayabilmeyi,
 - girişimci yaklaşımı ile harekete geçmek, işini geliştirmek ve ekonomik olarak değerlendirebilmeyi,
- deneyerek öğrenmeleri,

ÖĞRENME BECERİLERİ

Katılımcıların,

- gelişmiş bilgi teknolojileri ile yeni tanıştıkları konular hakkında araştırma yapmaları, kendi inisiyatifleri ile farklı kaynaklardan elde ettikleri bilgileri, eğitimde sağlamış oldukları ile birleştirmeyi deneyimlemeleri,
- Diyalog Seansları ile birlikte öğrenim ve paylaşımı gerçekleştirerek, iletişim becerilerini geliştirerek, başkalarından edindikleri bilgi ve tecrübeleri kendi işlerini geliştirmek için kullanmayı tecrübe etmeleri,
- etkili düşünme ve sorun çözebilme, bilginin değerlendirilmesi ve analizi, etkili sözlü ve yazılı iletişim becerilerini güçlendirecek pratik çalışmalarda birlikte olmaları,
- etkileşim becerilerini, pratik girişimcilik ve iş hayatı deneyimleri ile sağlamaları,

YÖNETİM BECERİLERİ

Katılımcıların,

- birlikte eğitim ve çalışma metodu ile kendi ihtiyaçlarını tanımlayabilecek, güçlü ve zayıf yönlerini kavrayabilmeleri,
- proje hazırlama ve yürütme konusunda çalışmalarını planlamayı öğrenmeleri,
- takımlarını oluşturabilmeyi öğrenmeleri ve takım yönetimini tecrübe etmeleri,
- girişimcilik stratejilerini oluşturabilmeyi, tasarım ve analiz yeteneklerinin güçlendirmeleri,

TAKIM GİRİŞİMCİSİ PRATİK YETENEKLERİ

- Kendi takım işletmeleri için planlama yapma, sorunları kavrama ve çözebilme,
- Müşteri odaklı, kendini yönetebilen,
- Farklı gruplar ile uyumlu olarak çalışabilen,
- Ticarileşen fikrin pazarlanabilmesini sağlama, bilgi ve deneyimi aynı zamanda güçlendiren,
- Farklı strateji ve kanallar ile ürün pazarlamasını gerçekleştirebilen,
- Finansal konuları anlayabilen, sorunları çözebilen ve finans profesyonelleri ile çalışabilen,
- Karşılaştıkları sorunları çözebilecek ve iş hayatına aktarabilecek kadar araştırma yapabilen,
- İş hayatına değer katacak yeni bağlantılarla çevresini genişletebilen, Özelliklerde deneyim sağlamaları hedeflenmektedir.

Giriřimcilik faaliyetlerinin simüle edildiđi oyun, Team Academy tarafından 20 ÷lkede birde çok Üniversite ve eđitim kurumu tarafından uygulanmaktadır.

FINLIT Partners Oy

MTA
MONDRAGON
TEAM
ACADEMY

MTA

LEINN

ENTREPRENEURIAL
LEADERSHIP
AND INNOVATION

Florida
UNIVERSITARIA



FINLIT Partners Oy

MTA
MONDRAGON
TEAM
ACADEMY

MTA

LEINN

ENTREPRENEURIAL
LEADERSHIP
AND INNOVATION

Florida
UNIVERSITARIA

What has been your strategy to achieve your goal?

What has been the problems that you found?

How have you solve these problems?

What was the results?



VISUAL PRESENTATION 5 MINS

UYGULAMA

Oyun girişimci olmak üzere bir araya gelen ve 5-6 kişiden oluşan 4 takımdan, 6-7 kişiden oluşan yatırımcı grubundan ve mentor-danışman niteliğinde yol gösteren ve değerlendirme yapabilen 6-7 kişilik bir grupta oluşmaktadır. Yaklaşık 35-40 kişi ile 2 saat civarında süren bir uygulamadır.

Genel sunum	5 dk
Takımların kurulması	10 dk
Takım çalışması	20 dk
Sunumların yapılması	40 dk

Değerlendirme ve sorular 15 dk, şeklinde bir zamanlaması olabilmektedir.

Bu zamanı iyi kullanabilmek için, takımların önceden oluşturulması ve bir araya gelerek fikir geliştirmeleri faydalı olmaktadır. Çizim yapabilmeleri için sunum kâğıdı ve kalem olması faydalı olmaktadır.

Fikir geliştirme aşamasında faydalı olmak üzere, ekteki dokümanları okumaları tavsiye edilir.

Uygulamada, her takıma kullanımları için verilen 3D yazıcı vardır. Bunu kullanarak pazara yenilikçi bir ürün ile girmeleri, maliyet, satış fiyatı ve pazarlama/satış politikasının oluşturulması ile iş planının ortaya çıkarılması istenmektedir.

