

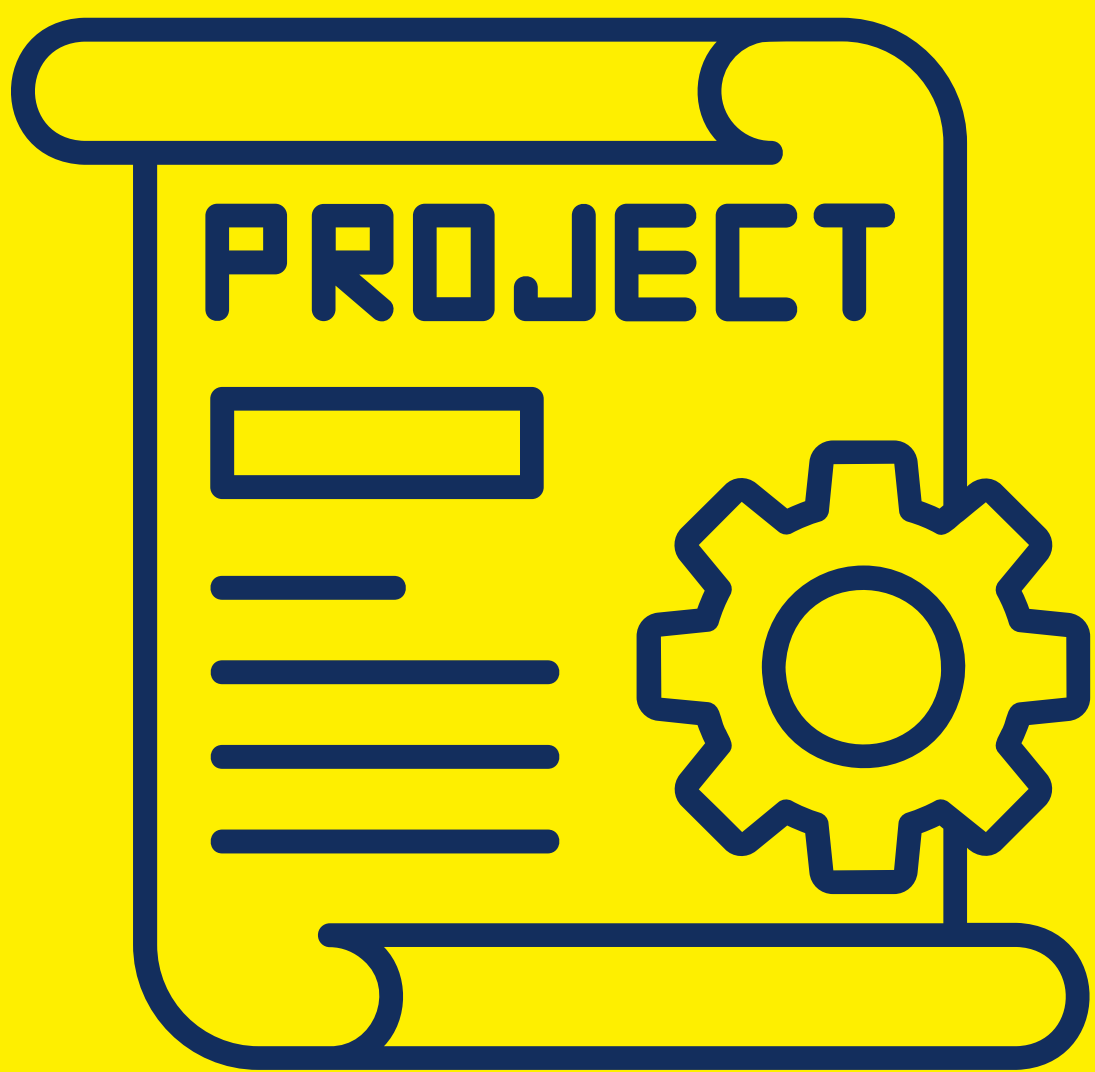
#SPARCISAWARE



<https://sparc5665.com/>
@fbsparc5665
robotiktakimi@fenerbahce.org



HOW TO MAKE A PROJECT? AÇIKLAYICI EL KİTABI





İçindekiler

SPARC kimdir?	2
Önsöz	4
Proje Fikrinin Oluşumu	5
Proje Taslağının Oluşturulması ve AR-GE Aşaması	6
Sponsor Bulma	13
Sorunlarla Başa Çıkmak	14
Sorunlara Örnekler	15
Proje Sürdürülebilirliği	21
Etki Oluşturmak	22

Bu adımlar, projenin başarılı bir şekilde yürütülmesine yardımcı olacak temel unsurları içerir. Her bir aşama, projenin farklı yönlerini ele alarak, hedeflerinize ulaşmanıza yardımcı olacak stratejik bilgiler sunar.



SPARC kimdir?

SPARC olarak yolculuğumuza 2015 yılında başladık. Sainte Pulchérie öğrencileri dışında bir çok farklı okuldan öğrencilerden oluşuyoruz, bu şekilde takımımıza farklı bakış açıları kazandırarak takımımızı geliştirmiş oluyoruz. Biz sadece bir takımdan daha fazlasıyız, bir aile gibiyiz. Öncelikle hepimiz arkadaşız, herkes birbirinin düşüncesine değer veriyor ve birbirini dinliyor. Çalışma sürecimizde her zaman eşit, özgür olmaya ve herkesin kendini rahat hissetmesine dikkat ediyoruz.

Takım üyeleri olarak gelişmek ve öğrenmek için workshoplar ve eğitimlere katılıyoruz. Sürekli yeni şeyler öğrenmeye, kendimizi geliştirmeye özen gösteriyoruz. Ülkemizde, dünyada, çevremizde gerçekleşen olayları takip ediyor ve bu olaylara olabildiğince paralel bir şekilde projeler tasarlayıp farkındalığımızı yaymayı amaçlıyoruz.



Biz bilim ve teknolojiye önem verdiğimiz kadar diğer alanlardaki çalışmalarına da önem veriyoruz. Ürettiğimiz projeler, verdiğimiz STEAM eğitimleri, düzenlediğimiz atölyeler, aldığımız eğitimler ile her alanda kendini geliştirmeyi ve 'ulaşabildiğimiz kadar insana ulaşmayı hedefliyoruz. Farklı şehir ve ülkelerde de yeni robotik takımları oluşturup bilim ve teknolojiyi çevremize yaymak ve ilham kaynağı olmak için çalışıyoruz.

SPARC, kendini geliştirmeye, yeni şeyler öğrenmeye ve "ulaşabildiği kadar insana ulaşmak" idealiyle bilim ve teknolojiyi yaymak için yaptığı farklı çalışmalara devam etmekte.



Önsöz

Geçmişte Impact alanında başarılar elde etmiş bir takım olarak diğer FRC takımlarına yardımcı olabilecek açık bir kaynak sunarak ilham olmak istedik.

Türkiye'de sosyal projelerinin ulaşılabilirliğinin arttığını fark ettik. Biz de SPARC 5665 olarak bu konuda bir yol gösterici olmak ve mottomuz olan ulaşabildiğimiz kadar insana ulaşmak hareketinde çalışmalarımızı ilerlettik.

Kurulduğumuz yıl 2015'ten beri, projelerimizin hem artılarından hem eksilerinden ders çıkararak, bir başka manuelimiz olan "Impact Analysis" kaynağımızdan aldığımız geri dönüşler ile elde ettiğimiz veriler ve bilgileri diğer takımlarında yararına olacak şekilde düzenlemeyi, paylaşmayı amaçladık.

Her zaman ve her yerde, #sparcisaware hareketimizle ulaşabildiğimiz her canlıya ulaşmaya, Dünya'da bir fark yaratmaya çalışıyoruz.

Bazı bölümlerde, spesifik olarak projelerimizle örneklendirilmiştir. Bu manuelede okurken karşılaştığınız her sorun, her çözüm ve her fikir tamamen gerçek deneyimlerden alıntılanmıştır.

PROJE FİKRİNİN OLUŞUMU

1

BİR SORUNA ÇÖZÜM ARAMAK

Projenin başlangıcında bir sorunu çözmeye yönelik bir çözüm arayışında olunabiliyor. Bu sorun, günlük yaşamda karşılaşılan bir zorluk, bir afet, kısıtlı kaynaklar, çevresel veya sıkıntılar olabilir.

2

İLHAM KAYNAKLARI

Robotik alanının dışında yürütülen sosyal sorumluluk projeleri, belediye işbirliğinde yürütülen projeler, okul içinde veya dışında arkadaşlarınızın yürüttüğü projeleri genişletmek, yurtdışında var olan projelerin Türkiye'ye entegrasyonu ilham kaynaklarına örnek olabilir.

3

PROJE ODAKLI SPONSORLAR

Proje odaklı sponsorlar ilham verebilir: Projenin konusuyla ilgilenen veya projenin konusuyla önceden yapmış olduğu projeleri zaten var olan sponsorlar, projenizin gelişimine yönelik yeni fikirler veya kaynaklar sağlayabilirler.

4

TAKIM ÜYELERİNİN KATKISI

- Takım üyeleri, fikirleriyle projenin gelişimine katkıda bulunabilir. Takım içinde yapılan beyin fırtınası veya tartışmalar, yeni ve yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasına yardımcı olabilir.
- Takım üyelerinin bilgi ve yetenekleri de projenin yönünü etkileyebilir: Her bir takım üyesinin farklı bir uzmanlık alanı veya deneyimi olabilir ve bu da projenin kapsamını veya yaklaşımını belirlemede önemli bir rol oynayabilir.



PROJE TASLAĞININ OLUŞTURULMASI VE AR-GE SÜRECİ

Proje taslağının oluşturulması ve Ar-Ge süreci, dikkatli planlama ve işbirliği gerektiren kritik aşamalardır.

Proje Taslağının Oluşturulması

Her başarılı projenin temeli, sağlam bir planlama ve yönetim süreciyle atılır. Projelerimiz bu ilkeler doğrultusunda geliştirilmiş ve uygulanacak bir planlama ve yönetim yaklaşımını kapsamaktadır. Projenin taslağında, projenin ana hatları ve temel adımları özetlenir, projenin amaçlarının ve öneminin vurgulanması amaçlanır. Projelerimizin başarısı, başlangıçtan itibaren net hedeflerin belirlenmesi ve uygun stratejilerin geliştirilmesi ile başlar. Bu sebeple, projelerimizde, temel adımların titizlikle izlendiği bir yaklaşımı benimsemektedir.

Ar-Ge Süreci

Ar-Ge süreci, yenilikçi çözümler geliştirmek ve teknolojik ilerlemeyi desteklemek için önemli bir adımdır. Bu süreç, mevcut bilgi birikiminden yararlanarak, yeni fikirlerin, ürünlerin ve teknolojilerin ortaya çıkmasını sağlar. Projelerimiz, bu yenilikçi yaklaşımı benimseyerek, araştırma ve geliştirme sürecini belirli adımlarla yönlendirmeyi amaçlamaktadır.



4 ADIMLA PROJE TASLAĞININ OLUŞTURULMASI

4

Kaynak Planlaması

Projede kullanılacak kaynaklar (insan kaynağı, mali kaynaklar, materyal, ekipman vb.) belirlenmeli ve bu kaynakların nasıl temin edileceği planlanmalıdır.

3

Proje Kapsamı ve Sınırlarını Belirleme

Projenin kapsamı ve sınırları belirlenmelidir. Bu, projenin neleri kapsayacağını ve neleri kapsamayacağını netleştirmeye yardımcı olur.

2

İhtiyaç Analizi

Projenin hangi ihtiyaca yönelik olarak geliştirildiğini belirlemek için kapsamlı bir ihtiyaç analizi yapılmalıdır. Bu analiz, projenin hedef kitlesini, mevcut durumu ve ihtiyaçları belirlemeye yardımcı olur.

1

Proje Hedeflerini Belirleme

Projenin amacı ve hedefleri net bir şekilde tanımlanmalıdır. Bu hedefler, spesifik, ölçülebilir, ulaşılabilir, ilgili ve SMART metoduna (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time based) bağlı olarak zaman kavramına uygun olmalıdır.



Literatür Taraması (Mevcut Bilgiler İnceleme)

1

Proje ile ilgili mevcut literatür ve çalışmalar incelenmelidir. Bu, projenin yenilikçi ve mevcut bilgi birikimine dayalı olmasını sağlar.

2

Mühendislik Alanındaki Araştırmalar (Teknolojik ve Bilimsel)

Projenin teknolojik ve bilimsel yönleri üzerinde detaylı araştırmalar yapılmalıdır. Bu araştırmalar, projenin uygulanabilirliğini ve yenilikçi yönlerini belirlemeye yardımcı olur.

3

Prototip Geliştirme

Projenin ilk taslakları ve prototipleri geliştirilmelidir. Bu prototipler, projenin uygulanabilirliğini test etmek için kullanılabilir.

4

Test ve Değerlendirme

Geliştirilen prototipler ve çözümler, belirlenen kriterlere göre test edilmeli ve değerlendirilmelidir. Bu aşama, projenin olası eksikliklerini ve iyileştirme alanlarını belirlemeye yardımcı olur.

5

Geri Bildirim ve İyileştirme

Test ve değerlendirme sonuçlarına göre projenin iyileştirilmesi gereken noktaları belirlenmeli ve gerekli düzenlemeler yapılmalıdır. Bu aşamada, projeye katkı sağlayanların geri bildirimleri de dikkate alınmalıdır.

AR-GE SÜRECİNİN 5 MADDESİ



Projeye Dahil Olan Kişiler

Herhangi bir proje, başarılı bir şekilde ilerleyebilmesi için uygun kaynaklara ve doğru kişilere sahip olmalıdır. Bu nedenle, projeye dahil olan kişilerin seçimi projenin başarısını etkileyen önemli unsurlardır.

1. Takım Üyeleri:

- Proje geliştirme sürecinde, farklı alanlarda uzmanlık sahibi takım üyeleri dahil edilmelidir. Bu üyeler; mühendislik, yazılım, tasarım, finans, iletişim gibi çeşitli alanlarda yer alır.

2. Danışmanlar ve Mentörler:

- Projeye rehberlik edecek deneyimli danışmanlar ve mentörler bulunmalıdır. Bu kişiler, proje geliştirme sürecinde önemli rehberlik sağlarlar.

3. İşbirlikleri ve Takımlar Arası Ortak Çalışmalar:

• Projelerimizi takım içinde programlamanın yanında iş birlikleriyle yaptığımız etkiyi daha büyük bir alana daha kalıcı olarak yayabiliyoruz. İletişim ve motivasyon ile ortaklarımızla güzel projeler ortaya koyuyoruz.

- İşte iş ortaklarımızdan bazıları;
 - *Payastem*
 - *Idea Universal*
 - *Nasa*
 - *Robin Robotics 8263*
 - *FMWill Robotics 7576*
 - *Kaiser Robotics 6989*



First Steps projemizin 2. bölüme entegrasyonu:

Proje Taslağının Oluşturulması

Proje Hedeflerini Belirleme:

Normalde yaptığımız FRC ve First sunumlarını nasıl daha eğlenceli kılabiliriz diye yola çıktık ve bu yönde çocukların eğlenerek öğrenebileceği bir platform oluşturmak amacıyla adımlar atmaya başladık. Projemizin ana hedefi 7 First ilkesini çocuklara empoze etmektir.

İhtiyaç Analizi:

Projemizin hedef kitlesini anaokulu seviyesindeki çocuklar olarak belirledik. Oyunumuzun tasarımı ve kodlaması için projede yer alacak bazı takım üyelerimizin gerekli yazılım bilgilerine ihtiyaçları olduğunu gördük. Bunun sonucunda oyunun oluşturulması için yeterli bilgiye sahip olmayan üyelerimize gerekli yazılım eğitimini sağladık.

Proje Kapsamı ve Sınırlarını Belirleme:

“First Steps” projemizle First’ü ve FRC’yi tanıtmakta yeni bir yol olmasını amaçladık. Oyunumuz, First’ün temel 7 ilkesinden oluşan aşamaları kapsar. First’ün 7 temel ilkesi: keşif, yenilik, etki, dahil etme, ekip çalışması ve eğlencedir.

Kaynak Planlaması:

Uygulamamızı App Store, Google Play üzerindeki platformlarda indirilebilir hale getirmemiz gerekiyordu. Lisans alma sürecinde gerekli kaynakları belirledik ve lisans almak için başvurduk. “First Steps” bir uygulama olduğu için gerekli materyaller yoktu. Lisans alma aşaması ise bu proje için iki temel kaynağa ayrılmıştı: mali kaynaklar ve çocuklara uygulamanın tanıtımı, reklamı.



Ar-Ge Süreci

Literatür Taraması (Mevcut Bilgileri İnceleme): İlgili kaynaklarda, eğitim materyallerinde, oyun tasarımı ve öğrenme süreçleriyle ilgili araştırmalar yaptık.

Mühendislik Alanındaki Araştırmalar (Teknolojik ve Bilimsel):

Oyunun teknik altyapısı için gerekli olan bilimsel ve teknolojik araştırmalar takımımız tarafından gerçekleştirildi. Hangi platformun kullanılacağı, grafik tasarımı ve kullanıcı arayüzü gibi konular üzerinde çalışarak oyunun hedeflemeyi ulaştığı kitleye hitap etmeye dikkat ettik.

Prototip Geliştirme:

Oyunun prototipi, tasarım ve yazılım birimimiz tarafından geliştirildi. Oyun mekaniği, grafikler, ses efektleri ve kullanıcı arayüzü için bir prototip oluşturduk. Bu aşamada oyunun temel yapısı ve işlevselliği test ettik.

Test ve Değerlendirme:

Prototip, belirlenen gruplarca test edildi. Kullanıcı geri bildirimleri toplandı ve oyunun performansı ve kullanılabilirliği değerlendirildi.

Geri Bildirim ve İyileştirme:

Test sonuçlarına dayanarak gerekli düzeltmeler yapıldı ve oyunun final versiyonu geri bildirimler sonucu oluşturuldu. Oyunun son versiyonu, yayına hazır hale getirildi, platformlara yüklenimi ve son hali piyasaya sunuldu.

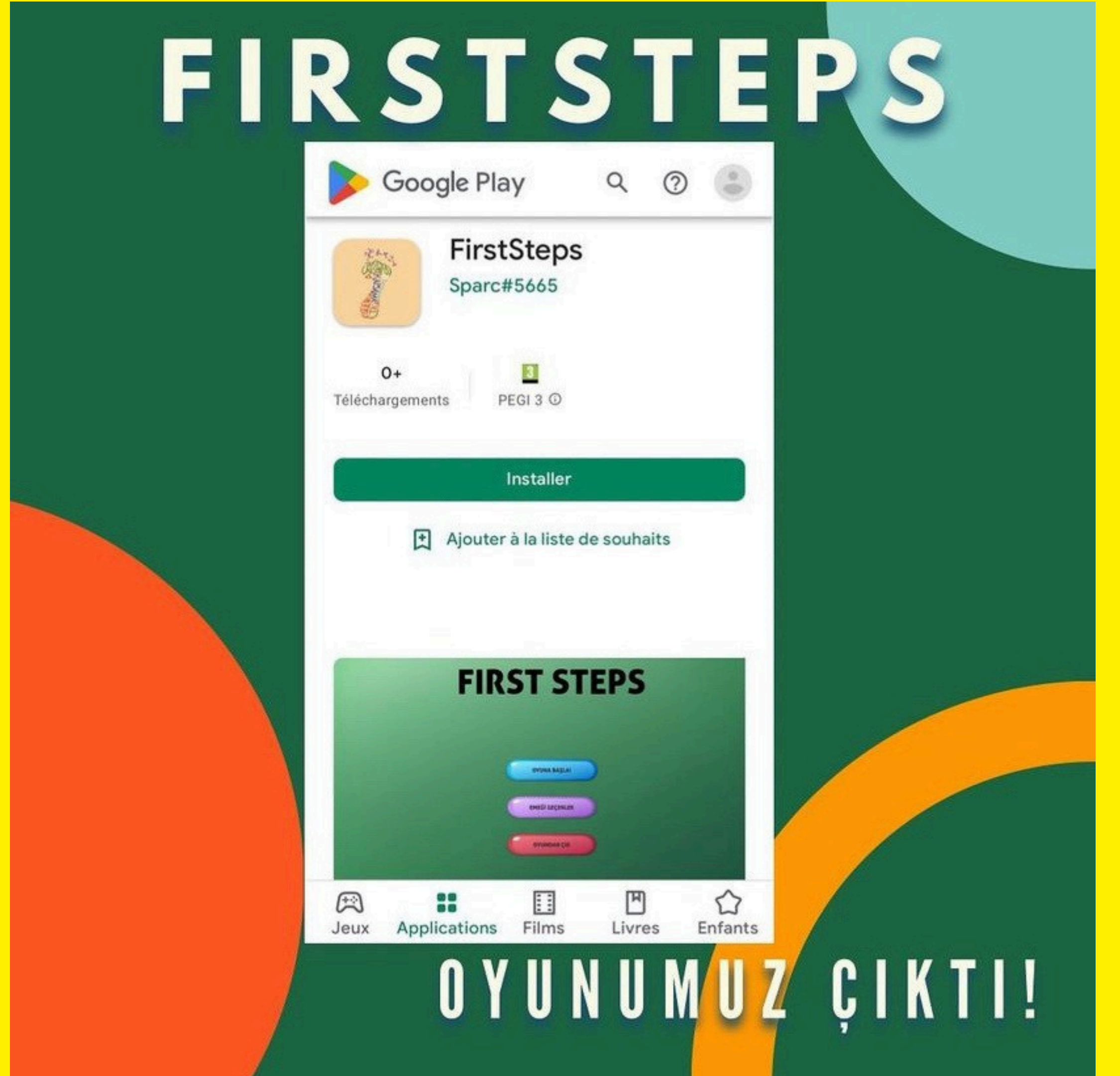
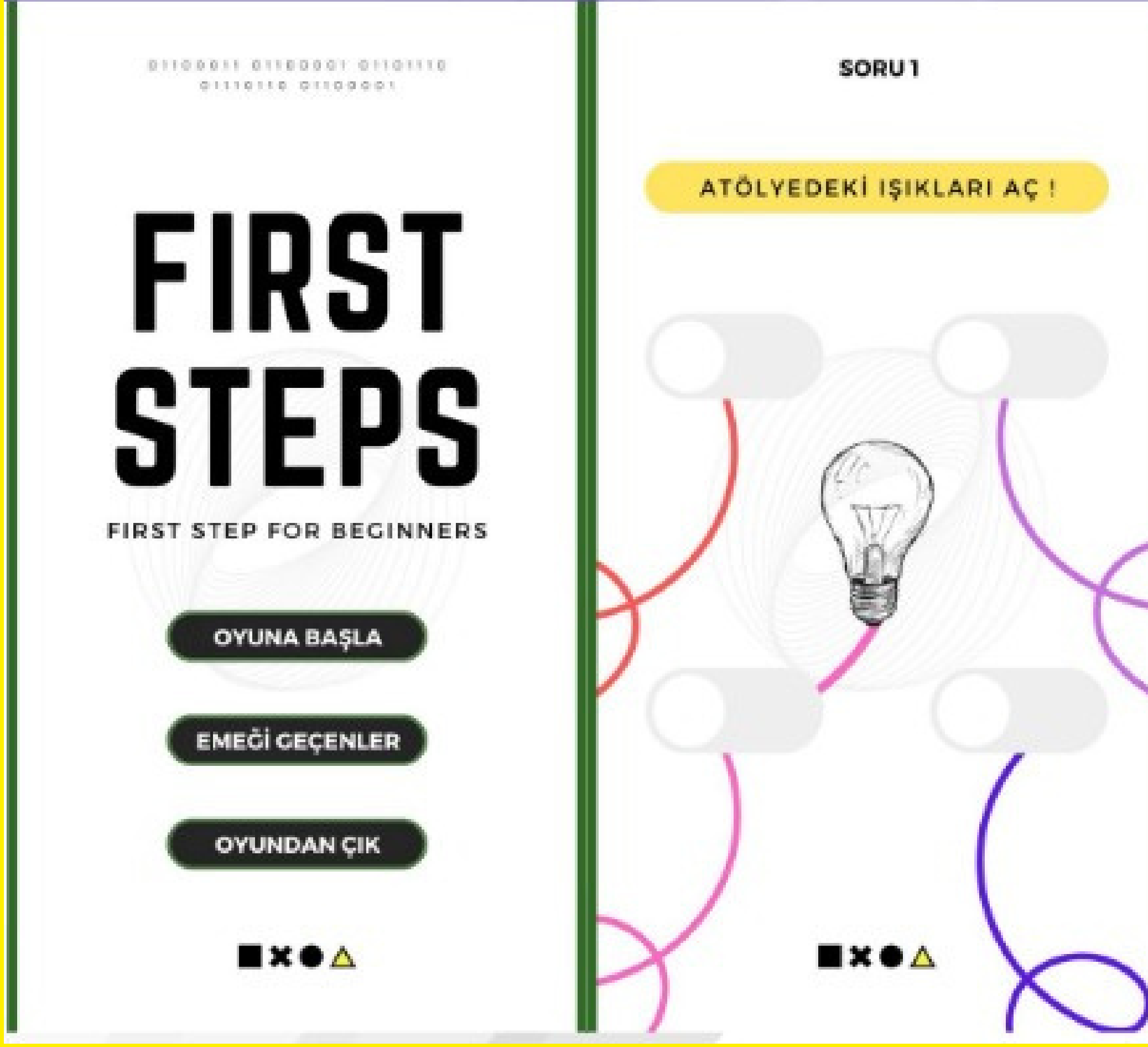
Projeye Dahil Olan Kişiler

Takım Üyeleri:

Yazılım, tasarım ve PR ekipleri proje sürecinde aktif olarak yer aldı. Her bir ekip, kendi alanında senaryo, yazılım, kodlamasına uygun üyeler ile bir araya geldi.

Danışmanlar ve Mentörler:

Proje sürecinde danışmanlar ve mentörler, takıma rehberlik etti, teknik destek sağladı ve proje yönetimine katkıda bulundu. Özellikle oyun tasarımı ve teknik altyapı konularında uzmanlık sağlayacak kişilerin desteği bize büyük bir destek sağladı.





Sponsor Bulmak

Proje Odaklı Sponsorluk

Proje odaklı sponsorluklarımızı belirli projeleri veya etkinlikleri finanse etmek için alıyoruz. Bu tür sponsorluklar, projenin belirli ihtiyaçları için özel olarak tahsis ediliyor. Proje odaklı sponsorluk ararken, potansiyel sponsorlara projemizin ayrıntılarını, hedeflerini, beklediğimiz sonuçları ve toplum üzerindeki olumlu etkisini açıkça belirtiyoruz. Ayrıca, projenin sponsorunun marka imajıyla nasıl uyumlu olduğunu ve onlara nasıl görünürlük sağlayacağını da vurguluyoruz. Örneğin, Çorum'da kurduğumuz kız FLL takımı SPARC'ın Ankara'da gerçekleşecek Regional'a katılımı için ulaşım ve konaklama ücretini tematik sponsorlarımız karşıladı. Bu sponsorluk ile STEAM alanında çalışan kadın oranının yükselmesini amaçladılar.

Ar-Ge aşaması sonrası yapılacak girişimler veya projeler için sponsor bulmak, projenin sürdürülebilirliğini ve başarı şansını artırmak için kritik bir adımdır. Bu sponsorlar tercihlerine göre doğrudan veya dolaylı destek sağlayabilirler.

Doğrudan sponsorlar, finansman, ekip ve mentorluk sağlayabilirken; dolaylı sponsorlar eğitim, işbirliği ve araştırma desteği sağlayabilirler. Bu sponsorluklara dahil olmak adına sektörel etkinliklere katılmak ve fonlara dahil olmak sizlere bir çözüm sağlayabilir, sosyal medyanın aktif kullanımı ile projenizin geniş kitlelere yayılmasına ve medyaya tanıtılmasına zemin hazırlayabilirsiniz.

Aynı zamanda destekçilerinizin projeye sağlayabileceği katkılar için de etkili bir analiz yapılmalıdır. Projeye uygun sponsorların seçiminde de ulaşılması hedeflenen kitle, sorunların belirlenmesinden ölçülmesine kadar her detay önceden planlanmalı ve aday sponsorlar buna göre seçilmelidir.

Aynı zamanda projenin yürütüldüğü aşamada çıkabilecek yeni masraflar ve yeni ihtiyaçlar projenin ilerleyişinde belirli sıkıntılar doğurabilir. Bunları olabildiğince engellemek için hem takım genelinde, hem de proje özelinde bir bütçe planlaması yapmak çok önemlidir.



Sorunlar ve Sorunlara Çözüm Bulmak

Bu bölümde, takımların gerçekleştirdiği sosyal sorumluluk ve farkındalık projeleri sırasında karşılaşılabilecekleri olası sorunları ve bu sorunlara karşı nasıl çözümler üretilebileceğinin açıklaması bulunuyor. Projelerde karşılaşılan zorluklar, planlama aşamasından uygulama sürecine kadar çeşitli alanlarda ortaya çıkabilir. Örneğin, planlama aşamasında yeterli kaynaklara erişim sağlayamama, takım içi iletişim eksiklikleri ve koordinasyon sorunları gibi problemlerle karşılaşılabılır, uygulama sürecindeyse zaman yönetimi, bütçe kısıtlamaları ve teknik aksaklıklar bu problemleri oluşturuyor.

Ayrıca, toplumla etkileşim halindeyken kültürel farklılıklar ve yanlış anlaşılımlar da ortaya çıkabiliyor. Bu sorunları belirlemek ve çözüm yolları geliştirmek, projelerin başarısı için kritik öneme sahiptir. İletişim eksikliklerini gidermek için düzenli toplantılar ve etkili iletişim araçları kullanılabilir. Kaynak yetersizliklerini aşmak için sponsorluklar ve bağış kampanyaları düzenlenebilir, katılımcılar projelere dahil olabilir. Zaman yönetimi konusunda daha etkili olabilmek adına ayrıntılı bir zaman çizelgesi oluşturabilir ve her aşamanın düzenli takibi yapılabilir. Teknik aksaklıklarda ise önceden hazırlık yapar, yedek planlar oluşturulur ve gerekli eğitimler alınır.

Böylece, projelerin daha sürdürülebilir ve etkili olmasını amaçlıyoruz. Sorunları teker teker ele alarak, çözüm odaklı bir yaklaşım benimsemek, takımların projelerinin başarısını ve topluma katkısını artıracaktır.



SPARC'ın Farklı Alanlarda Yürüttüğü Projelerde Karşılaştığı Bazı Sorunlar ve Çözümler

Tohum Topu Projesi

Tohum topu projemiz, Akdeniz yangınlarında zarar gören bitki örtüsüne destek vermek amacıyla hayata geçirildi. Bu projemizde 4 oturum gerçekleştirerek, afet bölgesine, takım üyelerimiz tarafından, atölyemizde bölgenin toprak çeşidine uyumlu gübreden yapılmış tohum toplarını, afet bölgesinde anlaştığımız FRC takımlarıyla işbirliğinde drone'lar ile attık.

Bu projemizde karşılaştığımız ana sorun toprağa attığımız tohumların, afet bölgesindeki toprak tipine %100 uyumlu olmaması sebebiyle kullandığımız tohumların hedeflenen amaca ulaşamamasıydı.

Biz de projenin başarılı bir şekilde tamamlanması için atölyemizde tohumları bizzat kendi üyelerimizle geliştirerek, tohumları yangın bölgesine uyumlu gübreler ile harmanlayarak tohum topları oluşturduk.

Sesimi Duy Beni Tanı Projesi

Sesimi duy beni tanı projemiz 5 oturumdan oluşan yaş, ırk, cinsiyet, ayırt etmeksizin herkesin toplumdaki tabuları yıkmak adına yaptığımız yüzyüze ve online yapılan konferanslarda oluşmaktadır.

Bu konferanslarda misyonumuz herkesin kendini ait hissedebileceği, toplum içinde bir birey olarak söz hakkının ve yerinin olduğunu hatırlatmaktır.

Bu konferanlarımızdan üçüncüsü olan LGBTQIA+ oturumunda, toplumun belirli kesimlerinden aldığımız karşıt fikirli tepkiler ve insanları özgürleştirmek adına yaptığımız bu konferanslarda onları rahatsız edecek yorumlarda bulunan kullanıcılara eriştik.

Katılımcılarımızdan aldığımız geri dönüşler sonrasında gizliliği esas almaya başladık. KVKK formları gereğince aldığımız bilgileri anonim hale getirip, konferans katılımcılarını Google Forms ile yapılan değerlendirmelerimizden geçtikten sonra onaylamaya karar verdik.



Tohum Topu Projesi

SESİMİ DUY, BENİ TANI!
3. Konferans

Psikolog Hazal Yılmaz ile
**"LGBTQ+ ZORBALIĞI, AYRIMCILIK, Cİ
NSEL YÖNELİMLER KONUSUNDA FARKIN** #sparcfarkındadır



Adana'da Kompost Projesi

Adana Kompost, 45 kişilik bir ekipten ve 3 oturumdan oluşan bir projemizdi. Bu projede, Adana bölgesindeki belirli pazarlara gidilerek orada kalan atıkların içerisindeki yabancı maddeleri (ip, kapak, lastik, poset vs.) ayıkladık ve gübre oluşumu için ilgili birimlere gönderdik. Bu projede Adana'dan takımımıza katılan bir arkadaşımızın geldiği yerde yaşadığı zorlukları anlatmasıyla o bölge üzerinde çalışmaya karar verdik.

Bir başka sebebi ise Adana'nın bir deprem bölgesi olması ve yaşanan felaket sebebiyle o bölgedeki çiftçilerin gübre ihtiyacının karşılanamamasıydı. En uygun konumun seçilmesi için bu uygulamaya katılan belediyeler ile iletişime geçtik.

Karşılaştığımız bir diğer engel, biyobozunur atıklardan elde ettiğimiz gübreleri çiftçilerimize ulaştırmaktı. O bölgedeki çiftçilerin ihtiyaç duydukları gübre miktarını hesaplamak ve buldukları konumu daha kolay bulabilmek, aynı zamanda 10 ton gübreyi daha ulaşılabilir kılmak adına Yüreğir Belediyesi ile işbirliği yaptık.

Yaşam Ünitesi Projesi

Yaşam ünitesi, karşılaştığımız sorunlar çerçevesinde en dikkate alınması gereken projelerimizden biriydi. 6 Şubat depreminin yaralarını sarmak için deprem bölgelerine kurduğumuz ünitelerin, gerek finansmanını oluşturmak gerek bölgelere ulaşımın neredeyse imkansız hale gelmesi gerek de takım üyelerinin Güneydoğu Anadolu ile sürekli iletişim halinde bulunamaması bizi en zorlayan noktaydı.

Bu süreçte 2016'da Hatay'ın Payas ilçesinde kurduğumuz Türkiye'nin en büyük STEM merkezi olan Payastem ayağımızdan destek aldık. Idea Universal'ı deprem bölgesinde karşıladılar, saha çalışmalarında yer alarak ve veri toplayarak SPARC'ı temsil ettiler.

Finansmanın oluşumu birden fazla sponsora dayalıydı. Bir ünitenin hazır hale gelmesi 12000 dolar olduğundan, bir robotik takımımızın bunu karşılaması pek mümkün değildi. Bu süreçte iletişim halinde kaldığımız, bölgeye ulaşımı kolay ve maddi destek sağlayabilecek vakıflar ve şirketlerle gerekli toplantıları gerçekleştirip iki adet ünitenin kurulmasına destek olduk.



Adana'da Kompost Projesi



SPARC 5665

Yaşam Ünitesi



günlük
10.000 L
içme suyu

ulaşılan
500.000
kişi



Sabun Atölyesi Projesi

Sabun Atölyesi projemizde, Tanzanya ve Madagaskar'da bulunan, hijyen eksikliği çeken bölgeleri tespit ettik ve bölgede bulunan ev hanımlarına sabun üretim eğitimi verdik. 5 oturumdan oluşan, 1 hafta süren bu eğitimde ana problemimiz katılımcıları nasıl ve hangi kriterlere göre seçeceğimiz ve bu katılımcılarla nasıl iletişim kuracağımızdı.

Projeyi iş birliğinde yürüttüğümüz Idea Universal'a bu sıkıntılarımızdan bahsettik ve onlarla bu konuyu etraflıca tartıştıktan sonra katılımcı seçimini, bölgeye diğer projeleri dolayısıyla hakim olduğu için Idea Universal'a bıraktık. Takım üyelerimizin Tanzanya ve Madagaskar'a gitmesi imkansız olduğu için projenin ar-ge, sponsor bulma kısmında yer aldık ve Idea Universal'ın saha çalışmaları ve veri toplamasından yararlandık.

SteamLine Mentör Ağı

SteamLine Türkiye, dünya genelinde ilk ve tek olan mentör ulaşım ağıydı. Hedefi, hem ulusal hem de uluslararası steam kültür etkileşimini artırmak ve verdiği eğitimler çerçevesinde ortak bir hedef oluşturmaktı.

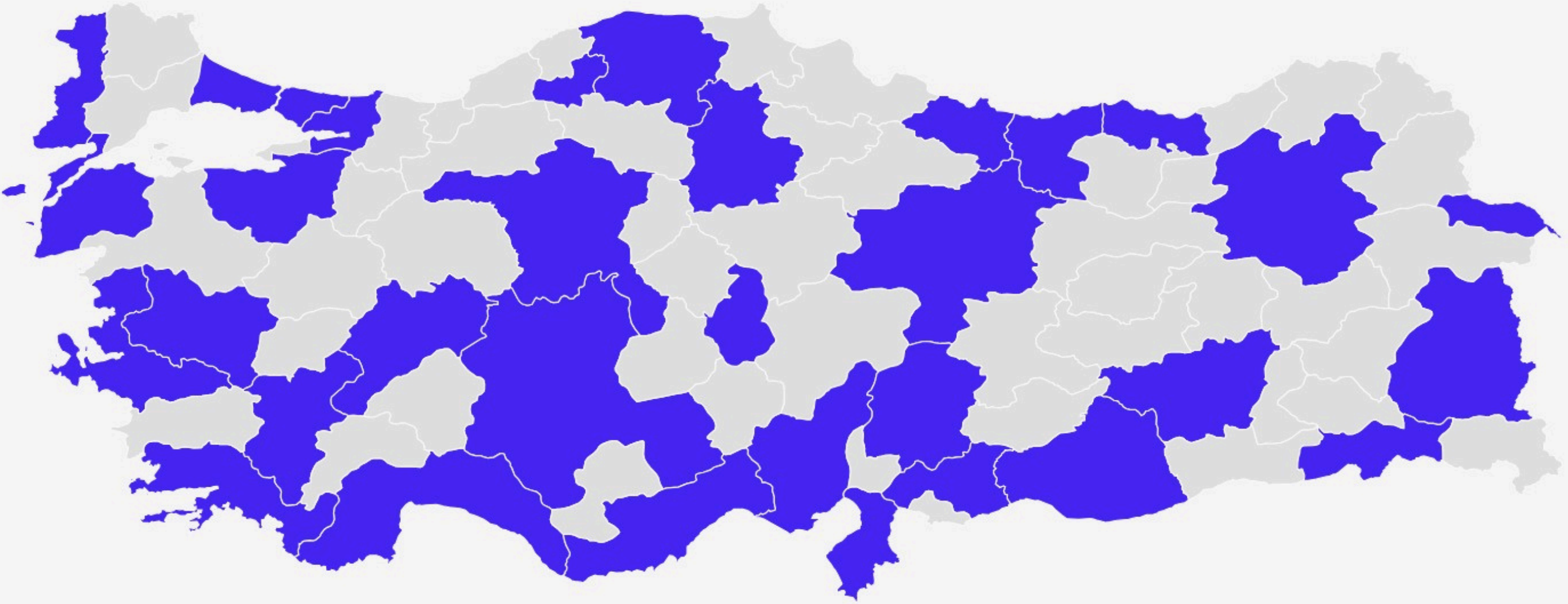
Her şehirden bir mentör seçimi yapmak, zorlu bir süreç demektir. Çünkü şehirlerden sorumlu olacak mentörlerin de bu sektöre en az bizim kadar bağlı olması gerekiyordu. Aynı zamanda mentörlerimizle belirli süreçlerde iletişim halinde kalmamız zorunluydu. Mentör seçimleri için ulaşım imkanlarına göre gerek yüzyüze gerek internet üzerinden toplantılarınızı gerçekleştirip, bizim teklif sunduğumuz veya bize başvuruda bulunan mentörlerimizi titizlikle seçtik.

Karşılaştığımız sorunlardan bir diğeri de ilk paragrafta bahsettiğimiz iletişim sıkıntısıydı. Özellikle yurt dışından sorumlu mentörlerin seçimleri sonrası, iletişiminin devam etmesi gerek saat farklılıklarından gerek de mentörlerin kişisel hayatlarından dolayı zordu. Bu sebeple hem kendi standartlarımıza mümkün olan mertebede uyacak hem de bu işe gönülden bağlanacak mentörleri ekibimize kattık. Ulaşımın aksadığı mentörleri ortak bir görüşte birleştirip yeni bir mentör seçimi gerçekleştirdik veya yolumuza beraber devam edip yeni bir program oluşturduk.



Sabun Atölyesi Projesi

STEAMLINE MENTOR AĞIMIZ



Güncel Steamline Türkiye Haritası (11.06.2024)



Proje Sürdürülebilirliği

SPARC 5665 takımı olarak var olan projelerimizi devam ettirebileceğimiz şekilde planlamak, hayata geçirmek ve daha sonrasında bu projelerin sürdürülebilirliğini sağlayabilmek bizler için çok önemli. Ancak sürdürülebilirlik konusunda asıl amacımız “süregelen projeleri aynı şekilde devam ettirmek” bakış açısından olabildiğince uzaklaşmak. Yaptığımız projeleri olduğu gibi devam ettirmekten ziyade aldığımız geri dönüşlerin de yardımları ile projelerimizi geliştirmek ve amacından sapmamak suretiyle günümüz şart ve ihtiyaçlarına uyarlamak.

2015'ten beri sürdürdüğümüz Afrika projesinden aldığımız geri dönüşler bizi aynı hedefi güden sabun atölyesi projesinin fikir aşamasına götürdü. Benzer bir şekilde 6 çevrimiçi konferanstan oluşturduğumuz “Sesimi Duy, Beni Tanı” projemizin başarısı sayesinde bu sene “Tech İstanbul”da “Women In STEAM” konferansını yüzyüze gerçekleştirebildik.

Bizim için projelerimizin başarısı devamlılığından önce gelmektedir. Bu sebepten kaynaklı başarı elde edemediğimiz projelerin neden daha az başarılı olduğunun analizini yaptıktan sonra odağımızı sürdürülebilirlik potansiyeli daha yüksek olan projelerimize yöneltiyoruz.



Etki Oluşturmak

Yaptığımız her projenin arkasında sosyal sorumluluk olduğu gibi, bıraktığımız etkinin toplum üzerinde kalıcı olması da var. Bu projelerin arkasındaki motivasyonumuz, toplumun her kesiminden insana hitap etmek ve dünyada kalıcı bir etki bırakmak. NASA ve Idea Universal gibi uluslararası kurumlarla işbirliği yaparak dünyanın her yerinden insanlara yardım eli uzatıyor ve coğrafi sınırların doğurduğu problemleri en aza indirmeye çalışıyoruz. Bu süreç boyunca çabalarımızın ödüllendirilmesi yerine bıraktığımız etkinin kalıcı olmasını ve kendi potansiyelimizi keşfetmeyi hedefliyoruz.

Bu projelerimiz ile toplumda bıraktığımız etkiyi daha ölçülebilir bir şekilde sınıflandırarak istatistiksel olarak analiz edebiliyoruz. Bu istatistiklerden yola çıkarak projenin gelecek aşamalarını belirliyor ve projenin son bulması yerine sürekli olarak eklemeler yaparak sürdürülebilir bir şekilde devam etmesini sağlıyoruz. Siz de bu yöntem ile projelerimizin sunum ve tanıtım aşamalarında başarı elde edebilirsiniz.

Diğer takımlara destek olma amacımız kendi deneyimlerimizi onlara aktararak FIRST toplumunda kalıcı bir etki bırakmak ve herkesin FIRST programlarından aldığı verimi arttırmaktır. Böylece hep birlikte daha çok insana ulaşabilecek ve toplu etkimizi artırabileceğiz.



D  **ĞUŞ**
GRUBU