

SAKARYA DİJİTAL GENÇLİK MERKEZİ (DİGEM) YÖNERGESİ

İçindekiler

1. Amaç, Kapsam.....	2
1.1. Tanımlar ve Kısaltmalar.....	2
1.2. Amaç ve Kapsam	2
1.3. Misyon.....	2
1.4. Vizyon.....	2
1.5. Hukuki ve Kurumsal Dayanak.....	2
1.6. Hedef Kitle.....	2
1.7. Yönetim ve Koordinasyon Yapısı	3
1.8. Değerlendirme Kurulu ve Karar Alma Mekanizması	3
1.9. Katılım Koşulları ve Başvuru Süreci	3
1.10. Disiplin Süreci ve Uygulamaları.....	3
1.11. İletişim ve Görünürlük Stratejisi	4
1.12. Günlük Giriş-Çıkış ve Takip.....	4
1.13. İzleme, Değerlendirme ve Raporlama	4
2. Faaliyet Alanları & Program İçeriği	4
2.1. Faaliyet Alanları.....	4
2.2. Mentorluk Sistemi ve Görev Tanımları	4
2.3. Eğitim Sınıfları	5
2.4. 3D ve Dijital Tasarım Atölyesi.....	5
2.5. Kariyer Sohbetleri.....	6
2.6. Ön Kuluçka Merkezi	6
2.7. Teknik Geziler.....	6
2.8. Sponsor & Melek Yatırımcı Buluşmaları.....	6
2.9. Yurtiçi & Yurtdışı İşbirlikleri & Paydaşlar.....	7
2.10. Çevrim İçi Etkinlikler	7
2.11. Sertifika & Belgelendirme	7

3.	Fikri Mülkiyet Hakları ve Diğer Konular	8
3.1.	Veri Güvenliği ve Gizlilik Politikası.....	8
3.2.	Fikri Mülkiyet Hakları	8
3.3.	Yürürlük ve Uygulama.....	8

1. Amaç, Kapsam

1.1. Tanımlar ve Kısaltmalar

Bu yönergede geçen bazı teknik terimlerin ve kısaltmaların tanımları aşağıda sunulmuştur:

DİGEM: Dijital Gençlik Merkezi

STEM: Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik alanları

Mentör: Genç katılımcılara rehberlik eden uzman kişi

Kurul: Digem Değerlendirme Kurulu

1.2. Amaç ve Kapsam

Bu yönerge, Sakarya Dijital Gençlik Merkezi'nin (DİGEM) kuruluş amacı, hedef kitlesi, faaliyet alanları, hizmet modeli ve paydaş ilişkilerini düzenlemektedir. DİGEM, gençlerin teknolojik gelişmelere uyum sağlayarak girişimcilik potansiyellerini hayata geçirebilmelerini, istihdam edilebilirliklerini artırmayı ve yerel ekonomiye katkı sağlamalarını amaçlamaktadır.

1.3. Misyon

Gençlerin dijital çağın gerektirdiği becerilerle donanmasını sağlamak; teknoloji, girişimcilik ve inovasyon alanlarında onlara ücretsiz eğitim, mentorluk ve kaynak sunarak Türkiye'nin sürdürülebilir kalkınmasına katkıda bulunmak.

1.4. Vizyon

Türkiye'nin en dinamik gençlik inovasyon merkezi olarak; küresel ölçekte başarılı girişimciler, dijital liderler ve sosyal inovatörler yetiştiren bir ekosistem oluşturmak.

1.5. Hukuki ve Kurumsal Dayanak

DİGEM, Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP) tarafından desteklenen “Bugünün Gençleri Geleceğin Meslekleri” projesi kapsamında Sakarya’da kurulmuştur. Proje, dijitalleşen dünyada gençlerin aktif rol alması için gerekli becerilerin kazandırılmasını hedefler.

1.6. Hedef Kitle

Merkezin faaliyetlerinden aşağıdaki hedef gruplar faydalanabilir:

- 15-29 yaş arası gençler

- Girişimcilik fikri olan bireyler
- Dijital beceri kazanmak isteyen işsiz veya geçici çalışan gençler
- Üniversite öğrencileri ve yeni mezunlar

DİGEM'e katılacak bireylerin; teknolojiye ilgi duyan, STEM alanlarında yorumlama kabiliyetinde olan, takım çalışmasına yatkın, etik değerleri benimsemiş ve yenilikçi düşünebilen bireyler olması beklenmektedir.

1.7. Yönetim ve Koordinasyon Yapısı

DİGEM, ilgili kamu kurumu çatısı altında faaliyet gösterir. Merkez bünyesinde oluşturulacak Koordinasyon Kurulu aşağıdaki işlevleri yerine getirir:

- Eğitim takvimi oluşturma ve kaynak planlaması
- İş birliklerini yürütme
- Performans değerlendirme ve raporlama
- Gençlerin geri bildirimlerini dikkate alarak iyileştirme planları yapma

1.8. Değerlendirme Kurulu ve Karar Alma Mekanizması

Yönergenin uygulanmasını denetleyen bir **Değerlendirme Kurulu** oluşturulur. Kurul bir başkan ve 3 üyeden oluşur. Kurul, üç aylık periyotlarla toplanır, faaliyetleri değerlendirir ve stratejik öneriler geliştirir.

1.9. Katılım Koşulları ve Başvuru Süreci

DİGEM programlarına katılım için çevrim içi başvuru formu doldurulması gereklidir. Bazı programlar ön değerlendirme testine, sınavına, yarışmasına bağlı olarak alım yapabilir. Bazı programlar online olarak planlanabilir. Online yapılan toplantı, eğitim veya çalışma etkinlikleri dijital olarak kayıt altına alınabilir ve DİGEM'in web sayfasında veya sosyal hesaplarında yayınlanabilir.

Başvurular, Kurul tarafından belirlenen kriterlere göre değerlendirilecektir. Katılım ücretsizdir ve belirli kontenjanlarla sınırlıdır.

Eğitim veya toplantılar sırasında fotoğraf, video, ses kaydı alınabileceğinden; katılımcılardan KVKK ve Açık Rıza Beyan Formu eğitim başlangıcında imzalatılır.

Eğitim sınıflarını, 3D ve Dijital Tasarım Atölyesini bireysel kullanım amacıyla kullanmak isteyenler için ön rezervasyon zorunludur.

1.10. Disiplin Süreci ve Uygulamaları

Merkez kurallarına uymayan katılımcılar için aşamalı bir uyarı sistemi uygulanır. Uyarı sistemi Değerlendirme Kurulu'nun alacağı kararlara göre işletilir.

- Sözlü uyarı
- Yazılı uyarı

- Geçici uzaklaştırma
- Kalıcı çıkarma

1.11. İletişim ve Görünürlük Stratejisi

Merkezin görünürlüğünü artırmak amacıyla sosyal medya, basılı materyaller, seminer ve fuar katılımları gibi iletişim kanalları aktif biçimde kullanılır. Logo, slogan, kurumsal kimlik ilkelerine ve kamu etik kurallarına bağlı kalınır.

1.12. Günlük Giriş-Çıkış ve Takip

DİGEM programlarına katılım için belirlenmiş kişiler için günlük takip çizelgesi ile giriş-çıkışların takibi yapılabilir. Program süresince takip çizelgesi katılımcılara imzalatılır.

1.13. İzleme, Değerlendirme ve Raporlama

Her faaliyet döneminde merkez performansı şu ölçütlere göre izlenir:

- Katılımcı sayısı ve çeşitliliği
- Mezuniyet sonrası istihdam durumu
- Kurulan girişim sayısı ve sürdürülebilirliği
- Gençlerin dijital beceri gelişimi

Raporlar UNDP ve SBB Strateji Geliştirme Dairesi Başkanlığı'na sunulmak üzere hazırlanır.

2. Faaliyet Alanları & Program İçeriği

2.1. Faaliyet Alanları

DİGEM'de sunulan başlıca faaliyetler şunlardır:

- Girişimcilik ve iş geliştirme eğitimleri
- Dijital pazarlama, sosyal medya yönetimi
- Tasarım odaklı düşünme ve problem çözme atölyeleri
- Mentörlük ve birebir kariyer danışmanlığı
- E-ticaret altyapısı kurma ve yönetme eğitimleri
- Dijital okuryazarlık, temel yazılım ve teknoloji kullanımı
- Ön kuluçka merkezi ve açık ofis desteği
- Toplumsal fayda odaklı hackathonlar, fikir yarışmaları ve yaratıcı etkinlikler
- Dezavantajlı bölgelerdeki gençlere ücretsiz eğitimler
- Sürdürülebilir kalkınma hedeflerine uygun projeler
- DİGEM, tüm faaliyetlerinde çevresel sürdürülebilirliği esas alır. Geri dönüştürülebilir malzemeler tercih edilir, enerji tasarrufu sağlayan donanımlar kullanılır.

2.2. Mentorluk Sistemi ve Görev Tanımları

Program süresince gönüllü ya da profesyonel mentorler katılımcılara teknik destek, yönlendirme ve kariyer danışmanlığı sunar. Mentorluk görevleri şunlardır:

- Haftalık bire bir görüşmeler
- Proje değerlendirme ve geri bildirim
- Psiko-sosyal destek

2.3. Eğitim Sınıfları

Dijital Gençlik Merkezi (DİGEM) bünyesinde oluşturulan eğitim sınıfları; gençlerin teknoloji, girişimcilik ve dijital becerilerini geliştirmek amacıyla modern altyapı ve donanımla desteklenmiş fiziksel ve çevrimiçi öğrenme ortamları sunar. Sınıflarda yüz yüze veya çevrim içi eğitim planlaması yapılmaktadır.

Eğitim sınıflarının kullanımı öncelikle DİGEM tarafından planlanan programlara ayrılmıştır. Bireysel kullanımlar için rezervasyon zorunludur. Ekipmanların kasıtlı tahribatında tazminat sorumluluğu kullanıcıya aittir.

2.4. 3D ve Dijital Tasarım Atölyesi

Dijital Gençlik Merkezi bünyesinde yürütülecek 3D ve Dijital Tasarım Atölyesi; gençlerin dijital üretim becerilerini geliştirmeyi, üç boyutlu düşünme yetilerini artırmayı ve yenilikçi tasarım kültürünü teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Bu atölye kapsamında katılımcıların; bilgisayar destekli tasarım (CAD), 3D modelleme, sanal gerçeklik(VR), artırılmış gerçeklik (AR), kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) gibi dijital tasarım alanlarında temel ve ileri düzey bilgi ve beceri kazanmaları hedeflenmektedir.

Atölye İçeriği:

- 3D modelleme yazılımlarının (Blender, Tinkercad, SketchUp vb.) tanıtımı
- Prototipleme ve dijital ürün tasarımı
- 3D yazıcı kullanımına giriş ve baskı süreçleri
- Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) ortamlarında nesne tasarımı
- Tasarım odaklı düşünme (Design Thinking) uygulamaları
- Gerçek sorunlara yönelik dijital çözüm geliştirme proje çalışmaları

Atölye Katılım Şartları ve Süreç:

Atölyeye katılım gönüllülük esasına dayanmakta olup, ön kayıt ile sınırlı kontenjan doğrultusunda kabul sağlanacaktır. Katılımcılardan temel bilgisayar kullanım bilgisi beklenmektedir.

Atölye Ürün Çıktıları:

Atölye sonunda katılımcıların kendi dijital tasarımlarını oluşturmuş olmaları, seçilen projelerin 3D yazıcıdan çıktılarının alınması ve DİGEM bünyesinde sergilenmesi planlanmaktadır.

Atölye Eğitimci ve Mentorluk:

Atölye süreci, alanında uzman eğitmenler ve dijital tasarım mentorleri eşliğinde yürütülecektir. Katılımcılara bireysel proje geliştirme aşamalarında destek sağlanacaktır.

2.5. Kariyer Sohbetleri

Hazırlanan program içeriğine göre alanında uzman ve tecrübeli kişiler ile kariyer söyleşileri planlanabilir. Bu söyleşiler yüz yüze veya çevrim içi katılımıla sağlanabilir. Katılımcılara bilgisi verilerek söyleşiler kayıt altına alınabilir ve dijital platformlarda paylaşımı yapılabilir.

2.6. Ön Kuluçka Merkezi

Erken aşamadaki girişimcilerin (startup'ların) fikirlerini prototip aşamasına taşımalarına destek olmak amacıyla;

- **Mentorluk,**
- **Açık Ofis İmkânı,**
- **Teknik altyapı,**
- **Networking imkanları,**
- **Minimum fon desteği** sağlamayı hedefler.

Ön Kuluçka Merkezi'ne kabul edilen girişimciler, belirlenen süre boyunca sağlanan imkanlardan yararlanır.

Katılımcıların DİGEM logosunu kullanma, melek yatırımcı ağına erişim gibi hakları, haftalık ilerleme raporu sunma, program bitiminde başarı hikayesi paylaşma, program sonunda demo gününe katılım gibi yükümlülükleri vardır.

2.7. Teknik Geziler

Dijital Gençlik Merkezi olarak, katılımcıların teknoloji ve inovasyon ekosistemini yakından tanımalarını sağlamak amacıyla program içeriğine göre iş yapan özel veya kamu kurumlarına teknik geziler düzenlenir. Bu geziler kapsamında;

- **Yerli ve yabancı teknoloji şirketlerinin ofis ziyaretleri,**
- **Ar-Ge merkezleri ve üretim tesislerinde incelemeler,**
- **Startup kuluçka merkezleri ve teknoparklara yönelik etkinlikler**

gerçekleştirilebilir. Katılımcılar, sektör profesyonelleriyle bir araya gelerek deneyim paylaşımında bulunma fırsatı elde ederler. Katılımcıların ziyaretler sonrasında teknik gezi raporu yazmaları istenebilir.

2.8. Sponsor & Melek Yatırımcı Buluşmaları

Genç girişimcilerin projelerini hayata geçirebilmeleri için finansman ve mentorluk desteği sağlamak amacıyla **Sponsor ve Melek Yatırımcı Buluşmaları** organize edilebilir. Bu etkinliklerde;

- **Startupların iş modellerini yatırımcılara sunmaları,**
- **Networking fırsatlarıyla stratejik ortaklıklar kurmaları,**
- **Yatırım alma süreçlerine dair eğitimler almaları**

hedeflenmektedir. Ayrıca, başarılı projeler doğrudan yatırımcılarla eşleştirilerek sürdürülebilir iş birlikleri teşvik edilir.

2.9. Yurtiçi & Yurtdışı İşbirlikleri & Paydaşlar

Dijital Gençlik Merkezi olarak, gençlerin küresel arenada rekabet edebilmeleri için ulusal ve uluslararası iş birlikleri geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu kapsamda;

- **Yabancı üniversiteler ve gençlik merkezleriyle değişim programları,**
- **Avrupa Birliği projeleri ve Erasmus+ girişimleri,**
- **Uluslararası startup yarışmalarına katılım ve partnerlikler**

desteklenmektedir. Üyelerimizin farklı kültürlerden akranlarıyla bir araya gelerek proje geliştirmeleri için gerekli altyapı sağlanır.

Ayrıca merkez, aşağıdaki kurumlarla aktif işbirliği içerisinde çalışır:

- **Sakarya Ticaret ve Sanayi Odası**
- **Sakarya Üniversitesi**
- **Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi**
- **Sakarya TEKNOKENT**
- **Yerel yönetimler, kamu kurumları ve STK'lar**
- **Özel sektör firmaları ve teknoloji girişimleri**

2.10. Çevrim İçi Etkinlikler

Dijitalleşen dünyada gençlerin uzaktan eğitim ve networking ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla **çevrim içi etkinlikler** düzenlenebilir. Bu etkinlikler şunları kapsar:

- **Webinar ve online eğitim serileri (Yapay Zeka, Dijital Pazarlama, Blockchain vb.),**
- **Sanal hackathon ve kodlama yarışmaları,**
- **Uluslararası konuklarla canlı söyleşiler ve mentorluk seansları**

Katılımcılar, etkinliklere istedikleri yerden erişim sağlayarak kendilerini geliştirme fırsatı bulurlar.

2.11. Sertifika & Belgelendirme

Gençlerin edindikleri bilgi ve becerileri belgeleyerek kariyerlerinde bir adım öne geçmelerini sağlamak amacıyla **sertifika ve belgelendirme programları** sunulabilir. Bu programlar:

- **Dijital okuryazarlık ve teknoloji odaklı eğitim sertifikaları ve katılım belgeleri,**
- **Uluslararası geçerliliği olan proje yönetimi ve girişimcilik belgeleri,**
- **Staj ve eğitim programlarına katılım belgeleri,**

şeklinde tasarlanabilir. Katılımcılar, başarıyla tamamladıkları her program için Dijital Gençlik Merkezi ve partner kurumlar tarafından onaylı belgeler almaya hak kazanırlar.

3. Fikri Mülkiyet Hakları ve Diğer Konular

3.1. Veri Güvenliği ve Gizlilik Politikası

- Dijital Gençlik Merkezi, üyelerin kişisel verilerinin 6698 sayılı KVKK uyarınca korunmasını sağlar.
- Etkinlik kayıtlarında toplanan veriler yalnızca merkezin faaliyetleri kapsamında kullanılır.
- Üyeler, veri paylaşım izinlerini dijital platform üzerinden yönetebilir.

3.2. Fikri Mülkiyet Hakları

- Merkez bünyesinde geliştirilen projelerin fikri mülkiyet hakları katılımcıya aittir. Sakarya Büyükşehir Belediyesi, İletişim ve Görünürlük Stratejisi'ne göre proje çıktılarını kullanma hakkına sahiptir.
- Paydaşlarla yapılan iş birliklerinde telif haklarına ilişkin sözleşmeler imzalanır.
- Eğitim materyallerinin izinsiz çoğaltılması yasaktır.

3.3. Yürürlük ve Uygulama

Bu yönerge yayımlandığı tarihte yürürlüğe girer. Uygulama ve güncellemeler DİGEM Değerlendirme Kurulu yetkisi altındadır.