

Bu proje Avrupa Birliđi ve Türkiye Cumhuriyeti tarafından finanse edilmektedir



İstanbul Tasarım Raporu 2024



T.C. SANAYİ VE
TEKNOLOJİ BAKANLIđI




İTÜ




İstanbul Tasarım Raporu 2024

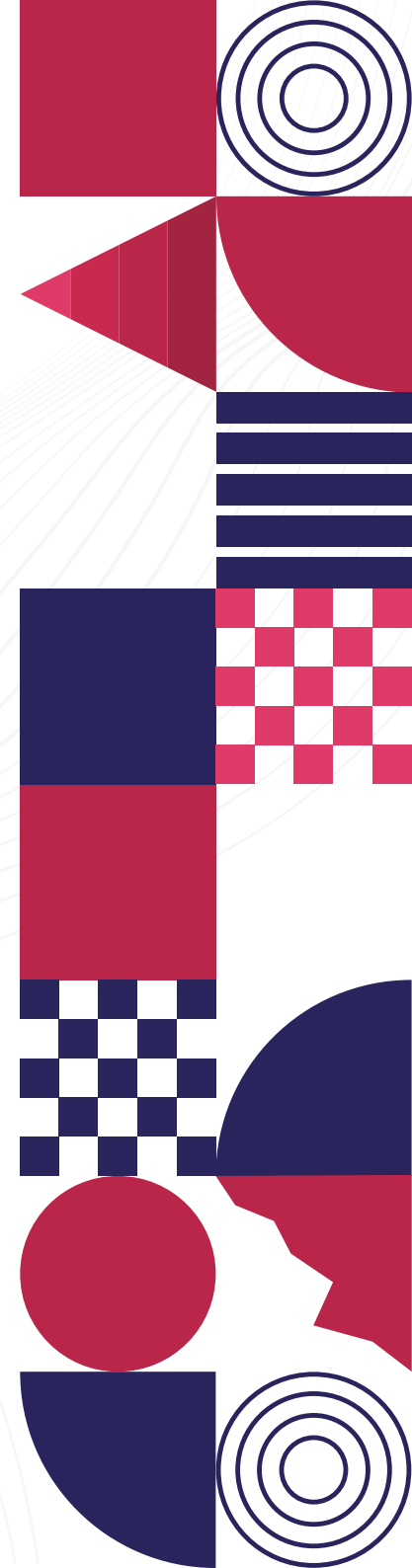
Bu rapor tıklanabilen etkileşimli bir pdf'tir.

Raporun ilgili bölümlerine tüm yolu kaydırmak yerine,
sayfa başlıklarını kullanarak ulaşabilirsiniz.

Raporun ana sayfasına geri dönmek için buna tıklayın. 

Raporun ilgili başka bir bölümüne gitmek için buna tıklayın. 

Raporun sayfalarında ileri gitmek için bunlara tıklayın





İçindekiler

Şekil ve Tablo Listesi	4-5	5. Türkiye ve İstanbul Endüstriyel Tasarım Ekosistemi ve Ağ Analizi	48
Kısaltmalar	6	5.1 Tasarım ve Prototipleme Merkezleri	49
Katkıda Bulunanlar	7	5.2 İnovasyon ve Girişimcilik için Yardımcı Merkezler	58
Yönetici Özeti	8	5.3 Kullanıcı Deneyimi Şirketleri	60
1. Giriş	10	5.4 Teknoparklar/Teknoloji Geliştirme Bölgeleri	61
1.1. Kavramsal Arka Plan	11	5.5 Üniversiteler	62
1.2. Çalışmanın Kapsamı	11	5.6 Tasarım Alanındaki Diğer Kurum ve Kuruluşlar	63
2. Araştırma Metodolojisi	12	5.7 Endüstriyel Tasarım Yararlanıcıları	64
2.1. Masa Başı Araştırması	13	5.8. KOBİ’ler ve Endüstriyel Tasarımcılar Ağ Analizi	66
2.2. Kanaat Önderleri ile Derinlemesine Görüşmeler	13	6. Tasarım Stratejileri ve Politikaları	71
2.3. Kantitatif Aşama: Bilgisayar Destekli Anket	14	6.1. Avrupa Birliği Tasarım Girişimleri	72
2.4. İSO ETP’nin Potansiyel Kullanıcıları ile Derinlemesine Görüşmeler	15	6.2. Türkiye Kalkınma Planları	75
2.5. Veri İşleme ve Analiz Metodolojisi	15	6.3. Fikri Mülkiyet Hakları	81
3. Dünyada ve Türkiye’de Yaratıcı Ekonomi ve Yaratıcı Endüstriler	16	6.4. Öneriler	83
3.1. Yaratıcı Ekonomi ve Yaratıcı Endüstri	17	6.5. Potansiyel Büyüme Alanları	84
3.2. Dünya Çapında Yaratıcı Endüstrilerin Kapsamı, Olgular ve Rakamlar	18	7. Sonuç	87
3.3. Türkiye’de Yaratıcı Endüstriler	21		
3.4. İstanbul’da Yaratıcı Endüstriler	25		
4. Dünyada ve Türkiye’de Tasarım Ekonomisi	28		
4.1. Tasarım Kategorileri	29		
4.2. Dünyada Tasarım	34		
4.3. Türkiye’de Tasarım	43		



Şekil Listesi

Şekil 1	İstanbul Tasarım Raporu araştırma planı	13	⊗
Şekil 2	“Yaratıcı üç dişli mızrak” yaklaşımı	17	⊗
Şekil 3	Yaratıcı Ekonomi Haritası	19	⊗
Şekil 4	Kültürel ve yaratıcı sektörlerin küresel ekonomide payları	20	⊗
Şekil 5	Yaratıcı ürün ve hizmetlerin küresel ihracatı, 2010-2020	20	⊗
Şekil 6	Türkiye’de yaratıcı ekonominin büyüklüğü	22	⊗
Şekil 7	Türkiye’de yaratıcı ekonomide çalışan kişilerin iş alanlarına dağılımı, 2018	23	⊗
Şekil 8	Çalışan sayısına göre illerin yaratıcı kültür endüstrisinde yoğunlaşma oranı, 2019	24	⊗
Şekil 9	İstanbul Yaratıcılık Ağı Haritası	26	⊗
Şekil 10	“Hizmet Olarak Her Şey” modelinin maliyet ve gelir analizi	31	⊗
Şekil 11	Endüstriyel tasarımda kullanıcı etkileşimi ve estetik işlev	33	⊗
Şekil 12	Endüstriyel tasarım başvuru sayısına göre ülke sıralaması	45	⊗
Şekil 13	Ekosistem modeli	48	⊗
Şekil 14	2017 yılında Türkiye’deki 3D yazıcı kurulumlarının haritası	53	⊗
Şekil 15	3D yazıcıların en çok kullanıldığı sektörler	54	⊗
Şekil 16	İstanbul Sanayi Odası üyeleri AR-GE merkezlerinin dağılım haritası	55	⊗
Şekil 17	İstanbul’da tasarım merkezlerinin dağılım haritası	56	⊗
Şekil 18	İstanbul Sanayi Odası (İSO) üyelerinin konumu	65	⊗
Şekil 19	Julie H.Hertenstein’a göre endüstriyel tasarım ve finansal performans arasındaki ilişki	68	⊗
Şekil 20	TMMOB’ye göre Türkiye’de sektörlere göre uzmanlık	69	⊗
Şekil 21	TMMOB’ye göre Türkiye’de tasarım faaliyetlerine göre uzmanlık	70	⊗
Şekil 22	NEB girişimi zaman çizelgesi	74	⊗
Şekil 23	Rekabet gücünü artırmak için öncelikli sektörler	76	⊗
Şekil 24	Devlet desteklerinin özeti	78	⊗
Şekil 25	2016-2020 yılları arasında finanse edilen proje sayısı ve fonların TL cinsinde tutarları	79	⊗
Şekil 26	Uygulama tasarım sayısının ilk üç sektöre göre dağılımları	82	⊗
Şekil 27	Kanaat Önderleri görüşmelerinden elde edilen Güçlü Yönler, Zayıf Yönler, Fırsatlar ve Tehditler (SWOT) Analizi	83	⊗



Tablo Listesi

Tablo 1 Görüşülen KOBİ temsilcilerinin sektörlere göre dağılımı	14	⊙
Tablo 2 Farklı kültürel ve yaratıcı ekonomi kavramlarının kapsadığı sektörlere örnekler	18	⊙
Tablo 3 Kültür ekonomisi ve kültürel istihdam istatistikleri	21	⊙
Tablo 4 Kültürel mal ve hizmetlerin 2020 yılı ihracat ve ithalat verileri	22	⊙
Tablo 5 Türkiye ve İstanbul’da yaratıcı sektörlerde yer alan işletme ve çalışan sayıları, 2019	24	⊙
Tablo 6 Yaratıcı endüstrilerin proje bütçeleri	25	⊙
Tablo 7 Tasarım kategorileri	29	⊙
Tablo 8 Dünya çapında tasarım fuarları	34	⊙
Tablo 9 Dünya çapında tasarım konferansları	35	⊙
Tablo 10 Dünya çapında tasarım ödülleri ve yarışmaları	36	⊙
Tablo 11 Türkiye’de fuarlar, yarışmalar, zirveler ve ödüller	44	⊙
Tablo 12 A’ Tasarım Ödülüne layık görülen tasarımcı sayısına göre Dünya Tasarım Sıralaması.	46	⊙
Tablo 13 Ödül kazanan ilk 30 Türk tasarımcı/firma	47	⊙
Tablo 14 Türkiye’de çocuklara yönelik maker oluşumları	50	⊙
Tablo 15 Türkiye’deki FabLab’ler	51	⊙
Tablo 16 İstanbul’daki tasarım merkezlerinin ana faaliyet alanları	54	⊙
Tablo 17 İstanbul’daki mühendislik şirketlerinin sayısı	57	⊙
Tablo 18 İstanbul’daki mimarlık şirketlerinin sayısı	57	⊙
Tablo 19 İstanbul’daki bazı kuluçka merkezleri	58	⊙
Tablo 20 İstanbul’daki teknoparklar ve teknoloji geliştirme bölgeleri	61	⊙
Tablo 21 Türkiye ve İstanbul’da tasarımla ilgili üniversitelerin ve bölümlerin sayısı	62	⊙
Tablo 22 İstanbul’daki üniversitelerin tasarımla ilgili bölümlerinin sayısı	62	⊙
Tablo 23 Tasarım faaliyetlerine katkı sağlayan öncü kurum ve kuruluşlar	63	⊙
Tablo 24 Şirket sayısına göre İstanbul’daki ilk 10 sektör	64	⊙
Tablo 25 İstanbul’daki şirket sayısına göre ilk 500 sanayi kuruluşunun ilk 10 sektörü	64	⊙
Tablo 26 İhracat ve Ar-Ge harcamalarına ilişkin KOBİ verileri	76	⊙
Tablo 27 Kalkınma Ajansları tarafından yürütülen yaratıcı endüstriler ve tasarım projelerine örnekler	77	⊙
Tablo 28 Dosyalanan tasarım ve patent sayısı	81	⊙
Tablo 29 Çalışan sayısına göre yenilikçi işletmelerin yüzdesi	84	⊙
Tablo 30 NACE koduna göre yenilikçi işletmelerin yüzdesi	85	⊙



Kısaltmalar

AR-GE Araştırma ve geliştirme

BEDA Avrupa Tasarım Derneği Bürosu (The Bureau of European Design Associations)

BT Bilgi Teknolojileri

ETMK Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

GSKD Gayri safi katma değer

GSYH Gayri safi yurtiçi hasıla

IoT Nesnelerin İnterneti (Internet of things)

İSO İstanbul Sanayi Odası

İSO ETP İstanbul Sanayi Odası Endüstriyel Tasarım ve Prototipleme Merkezi

İSTKA İstanbul Kalkınma Ajansı

KOBİ Küçük ve Orta Büyüklükteki İşletme

KOSGEB Küçük ve Orta Ölçekli İşletmeleri Geliştirme ve Destekleme İdaresi Başkanlığı

NASAA Ulusal Eyalet Sanat Ajansları Birliği (National Assembly of State Arts Agencies)

STB Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı

STEM Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (Science, technology, engineering, and mathematics)

STK Sivil Toplum Kuruluşu

TMMOB Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği

TÜİK Türkiye İstatistik Kurumu

UNCTAD Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı (United Nations Conference on Trade and Development)

UNESCO Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)

UX Kullanıcı Deneyimi (User Experience)

XaaS Hizmet Olarak Her Şey (Anything As a Service)

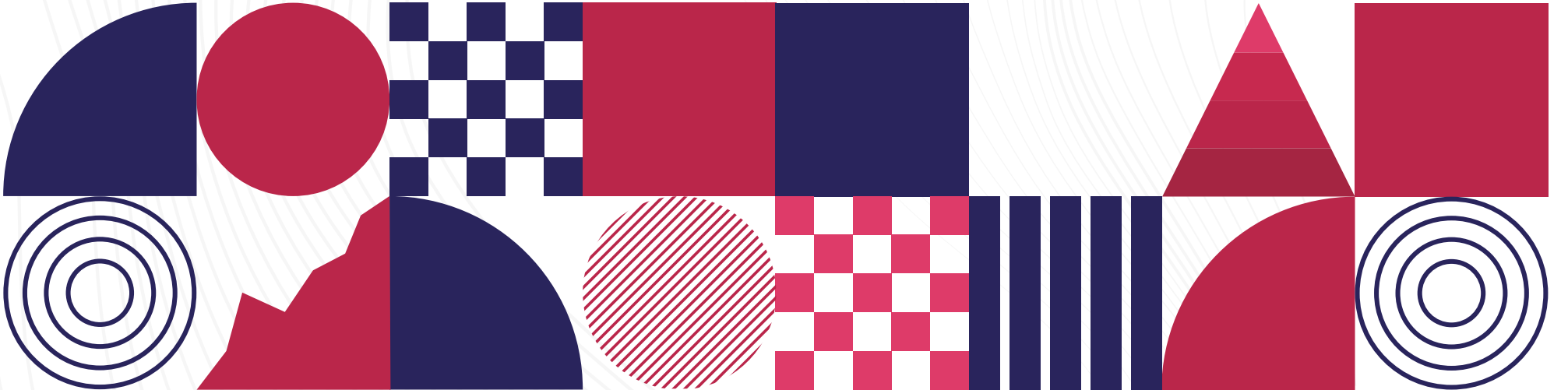


Katkıda Bulunanlar

Bu araştırma, Avrupa Birliği ve Türkiye Cumhuriyeti mali işbirliği çerçevesinde finanse edilen ve Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı tarafından yürütülen Rekabetçi Sektörler Programı kapsamında gerçekleştirilen “**Idea4Istanbul (İstanbul için Endüstriyel Tasarım Ekosistemi Eksenli)**” projesi kapsamında yapılmıştır.

Yazan: Ferruccio Fenoglio (Ekip Lideri Kilit Uzman)

Ek Katkıda Bulunanlar: İffet İyigün Meydanlı (Endüstriyel Tasarım Kilit Uzmanı) Ayça Kabaoğlu, Burcu Yiğiter, Volkan Altınok



Yönetici Özeti

İstanbul Tasarım Raporu, İstanbul'daki tasarım ekonomisinin potansiyelini güncel bilgi ve rakamlar, karşılaştırmalı analizler, paydaşlar ve uzman görüşleriyle sunmaktadır. Tasarım ekonomisi, yaratıcı ekonominin daha geniş çerçevesi içinde ele alınmış ve ardından farklı sektör ve alanlardaki küresel eğilimlere referanslar oluşturularak **Endüstriyel Tasarımın İstanbul'un Küçük ve Orta Ölçekli Büyüklükteki İşletmelerinin (KOBİ) rekabet gücünü artırma potansiyeline** odaklanılmıştır.

Rapor, yeni kurulan İstanbul Sanayi Odası Endüstriyel Tasarım ve Prototipleme Merkezi (İSO ETP) tasarım merkezinin İstanbul'daki tasarım ekosisteminin yapısını, bağlantı ve ihtiyaçlarını belirlemeye; bu ekonominin yerel ve küresel paydaşlarını daha iyi anlamasına yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla rapor, **İstanbul'un tasarım ekosistemi ni iyileştirebilecek tasarım stratejilerini ve merkezin konseptini geliştirebilecek bilgi** temelini sağlayacak niteliktedir.

Araştırmanın metodolojisi, masa başı araştırması ve proje bölgesindeki kanaat önderleri, endüstriyel tasarımcılar ve KOBİ temsilcileriyle yapılan görüşmelerden oluşur.

Rapor içerisinde, **Yaratıcı Ekonomi** ve **Yaratıcı Endüstriler** tanımlanmış ve ekonomi üzerindeki genel etkiyi anlamak için dünya çapında veriler sunulmuştur. Yaratıcı Ekonomi kapsamında, Sosyal, Hizmet, Medya ve Dijital Ürünler ve İmal Edilmiş Ürün Tasarımı olarak bölümlere ayrılan tasarım faaliyetlerine özel bir önem verilmiştir. Tasarımın ulusal zenginlik için önemi vurgulanmış ve çeşitli ülkelerde verilen desteklerden örnekler sunulmuştur. Türk tasarımının güçlü yönleri; nicel veriler, başarılar ve tasarımda liderlik örnekleri ile verilmiştir. Her devlet, Tasarımı ülkenin zenginliği için kilit bir bileşen olarak kabul etmektedir.

Sürdürülebilirlik, enerji verimliliği, kapsayıcılık, **İnsan Odaklı Tasarım ve Döngüsel Ekonomi** gibi trendler ve güncel zorlayıcı hedefler yeni bir tür tasarım gerektirir ve Türk Endüstriyel Tasarımcıları bu yeni pazar fırsatları dalgasına dahil olma potansiyeline sahiptir.

Tasarımın farklı alanları arasında sinerji vardır. **Sanat, Medya ve Dijital Tasarım** marka imajını güçlendirmeye yardımcı olur. **Hizmet Olarak Her Şey (XaaS)** trendi, üretici şirketlerin ürünlerinin yaşam döngüsü maliyetine daha fazla odaklanarak ürün mülkiyetini korumalarını gerektirdiğinden, **Hizmet Tasarımı, Endüstriyel Tasarım** üzerinde bir etkiye sahiptir. **Sosyal Tasarım**, yeni ürünler için yeni beklentiler ve ihtiyaçlar yaratmaktadır.

Bu raporda, Türkiye ve İstanbul'daki Tasarım Ekosistemi tanımlanmış, ana aktörler listelenmiş ve ağıın öneminin bir analizi önerilmiştir. Araştırma bulguları aşağıdaki sorunları vurgulamaktadır:

- Tasarımcılar arasında birlik eksikliği ve gerçek bir topluluk oluşturamama
- Üreticiler ve tasarımcılar arasındaki yanlış anlamalar: KOBİ'lerin tasarımcıları üretim odaklı profesyonellerden ziyade sanatçılar olarak algılaması ve tasarımcıların KOBİ'leri fikirlerini uygun bir karşılık ödemediği kullanmakla suçlaması
- Tasarımcıların diğer çalışma alanlarına veya ülkelere göç etmesine sebep olan, tasarımda sinai ve fikri mülkiyet haklarının yeterince korunmaması
- KOBİ'lerin genellikle daha esnek ve zayıf yapılandırılmış olma eğiliminde olmaları ve çoğunlukla özel tasarımcılara, kullanıcı araştırmacılarına veya Ar-Ge uzmanlarına sahip olmamaları. Günlük işleri nedeniyle yenilikçi projelere çok zaman ayıramamaları ve risk almaya meyilli olmamaları. KOBİ'lerin yenilikçi ürünler geliştirmekten ziyade taklit etmeye daha yatkın olmaları

İSO ETP'nin misyonu bu kritik noktaların üstesinden gelmek ve Endüstriyel Tasarımcılar ile KOBİ'ler arasındaki ilişkiyi güçlendirmektir. İSO ETP operasyonları için öneriler şunlardır:

- Tasarım ekosisteminde yer alan ve hizmetlerinde uzmanlaşmış diğer kuruluşlarla rekabet etmek yerine bir "iş birliği merkezi" oluşturmak
- En yüksek kalitede hizmet sunumunu sağlamak için alanında uzmanlaşmış kuruluşlar ve liderlerle ortaklık ve iş birliği yapmak
- Tasarımcıların ve üreticilerin başarı öykülerini yaymak, tasarım ve inovasyona olan ilgiyi artırmak için tasarım etkinlikleri ve destekleyici programlar düzenlemek
- Endüstriyel Tasarım müfredatını malzeme, üretilebilirlik için tasarım, ürün maliyetlendirme, finans ve iş yeterliliği konularında bilgi sahibi olacak şekilde geliştirmek

Yönetici Özeti

- Endüstriyel Tasarımcılar, KOBİ'ler ve başarılı ürün inovasyonu için gerekli diğer uzmanlar için eşleştirme etkinlikleri ve bir platform sağlamak
- Yeni teknolojiler ve tasarım yöntemleri konusunda eğitim sağlamak.
- Rapor, Avrupa Birliği ve Türkiye Tasarım stratejilerini özetlemiş ve Kanaat Önderlerinin Endüstriyel Tasarım desteğine yönelik politikalar hakkındaki önerilerini bir araya getirmiştir. Ana politika önerileri şunlardır:
- KOBİ'leri inovasyona yatırım yapmaları ve yeni trendlerden doğan fikirlerle yeni pazarlara (özellikle komşu Avrupa'da) girmeleri için desteklemek
- Gelişmekte olan ülkelerle rekabete ayak uydurmak için üniversitelerin ve tasarım merkezlerinin inovasyon potansiyelinden yararlanmak
- Yeni teknolojiler için ulusal bir stratejik tedarik üssünün geliştirilmesine katkıda bulunmak (örneğin, 3D baskı için toz, ileri teknolojik üretim makineleri, IoT bileşenleri, vb.)
- Endüstriyel tasarım üniversitelerinde malzeme, üretilebilirlik için tasarım, ürün maliyetlendirme, finans ve iş becerileri konularında ek derslerin geliştirilmesini kolaylaştırmak
- İSO ETP gibi uluslararası, ulusal ve bölgesel programlardan gelecek finansmana kolay erişim olan topluluk oluşturma ortamlarını ve durumlarını desteklemek
- İnsan kaynakları becerilerinin takdir edilmesini desteklemek ve endüstriyel tasarım profesyonellerinin yurt dışından geri dönüşünü kolaylaştıracak uygun ekonomik avantajlar ve vergi politikaları yoluyla değerlerini tanımak
- Dış iş birliğine açık tüm merkezlerde mevcut üst düzey ekipmanların kamuya açık bir veri tabanını oluşturmak için bir program başlatmak.





1. Giriş

İstanbul Tasarım Raporu 2024

- 1.1. Kavramsal Arka Plan 11 >
- 1.2. Çalışmanın Kapsamı 11 >



1.1. Kavramsal Arka Plan

Tasarım nedir?

Literatürde Tasarımın çeşitli tanımları yapılmıştır:

Tasarım fikirlerin şekillendirilmesidir.

Tasarım, bir yeniliğin yapılmadan önce görünümünü, işlevini veya işleyişini göstermek için üretilen bir plan veya çizimdir.

Tasarım neyi, neden ve nasıl değiştireceğine veya yapacağına dair seçimler yaparak, tanımlanmış kriterleri karşılamak için inovasyon yapıp yapmayacağını ve nasıl yapacağını anlama ve değerlendirme süreci ve zihniyettir.ⁱ

Inovasyon nedir?

Inovasyon, tanımlanmış bir ortamı değiştirme eylemidir.

Inovasyon, yeni mal veya hizmetlerin piyasaya sürülmesi ya da sunulan mal veya hizmetlerin iyileştirilmesiyle sonuçlanan fikirlerin pratikte uygulanmasıdır.

Yaratıcılık nedir?

Yaratıcılık, geleneksel düşünme veya hareket etme biçimlerini aşma ve yeni ve orijinal fikirler, yöntemler veya nesnelere geliştirme becerisidir.

Yaratıcılık, keşfedilecek yeni seçeneklerle mevcut duruma meydan okuyarak yenilik yapma konusunda bize güven verir.

Endüstriyel tasarım nedir?

Endüstriyel Tasarım, endüstri tarafından son kullanıcı için üretilen ürünleri, işlevsellik, hedef kitlenin beğenisi, kullanıcı ihtiyaçları gibi kriterlere göre kavramsal olarak geliştiren ve üretime uygun yeni ürünler olarak projelendiren meslektir.ⁱⁱ

Endüstriyel tasarımcı, insan ile endüstriyel yöntemlerle üretilmiş ürünler arasındaki ilişkiyi kurar.

1.2. Çalışmanın Kapsamı

İstanbul Tasarım Raporu, İstanbul'daki tasarım ekonomisinin potansiyelini güncel veriler ve rakamlar, karşılaştırmalı analizler, paydaş ve uzman görüşleri ile incelemektedir. Tasarım ekonomisini daha geniş bir yaratıcı ekonomi çerçevesi içinde konumlandıran rapor, farklı sektör ve alanlardaki küresel eğilimlerle ilgili olarak İstanbul'daki tasarım potansiyellerine de odaklanmaktadır.



ⁱ Bootcamp (website), Difference between innovation, creativity, and design, <https://bootcamp.uxdesign.cc/innovation-vs-creativity-vs-design-def0c35de283>

ⁱⁱ ETMK (website) (2021), "Definition", <https://www.etmk.org.tr/endustriyel-tasarim.php?d=en>



2. Araştırma Metodolojisi

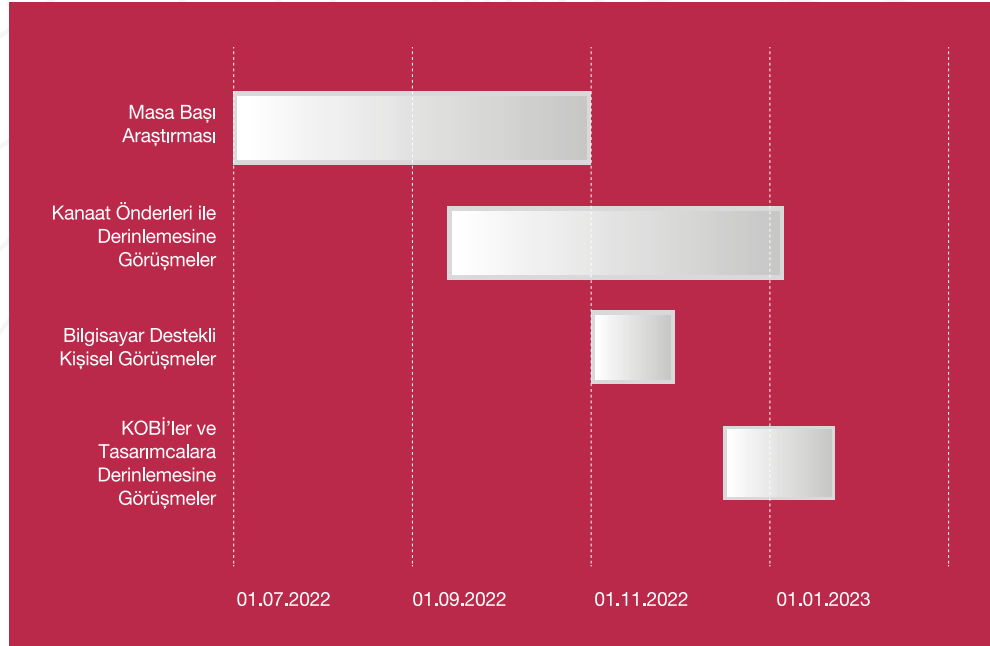
2.1. Masa Başı Araştırması	13
2.2. Kanaat Önderleri ile Derinlemesine Görüşmeler	13
2.3. Kantitatif Aşama: Bilgisayar Destekli Anket	14
2.4. İSO ETP’nin Potansiyel Kullanıcıları ile Derinlemesine Görüşmeler	15
2.5. Veri İşleme ve Analiz Metodolojisi	15

İstanbul
Tasarım
Raporu
2024



2. Araştırma Metodolojisi

Dört aşamadan oluşan araştırma sürecinin zaman çizelgesi aşağıdaki şemada izlenebilir:



Şekil 1 İstanbul Tasarım Raporu araştırma planı

Her bir aşamanın kapsamı ve metodolojisi, aralarındaki etkileşim mantığı ile aşağıdaki paragraflarda açıklanmaktadır.

2.1. Masa Başı Araştırması

Araştırmanın bu aşamasında İstanbul'da ve dünyada tasarım dünyasına ilişkin verilerin derlenmesi, tasarım paydaşlarının belirlenmesi, bu paydaşlar tarafından yayınlanan birikmiş veri ve raporların incelenmesi, tasarım ekosisteminin ulusal ve küresel düzeydeki konumunun belirlenmesi amaçlanmıştır.

2.2. Kanaat Önderleri ile Derinlemesine Görüşmeler

Tasarım ve yaratıcı endüstriler, merkez yönetimi ve tasarım/yaratıcı endüstriler ağı hakkında deneyim ve kapsamlı bilgiye sahip 10 kilit kanaat önderiyle derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler sonucunda, ihtiyaç duyulan ve karşılanmayan hizmetler, diğer benzer merkezlerin etkinliği (motive ediciler, kolaylaştırıcılar ve engeller), boşluklar ve özellikle ISO ETP tarafından karşılanacak tasarım hizmetlerindeki fırsatlar hakkında önemli bilgiler elde edilmiştir.

Görüşmelerde aşağıdaki konular ele alınmıştır:

- **Türkiye'de Tasarım Ekonomisi**
 - Mevcut durum (rekabetçi büyüme yolları, Türkiye'nin küresel rekabetteki yeri)
 - İstanbul ölçeğinde tasarım ekonomisi
- **Dünyada Tasarım Ekonomisi**
 - Kilit Aktörler/azÜlkeler
 - Trendler ve Yenilikler
 - Kurumlara ve Sektörlere Göre Süreçler
- **Endüstriyel Tasarım ve Türkiye'deki Merkezlere Genel Bir Bakış**
- **Genel Tavsiyeler**



2.3. Kantitatif Aşama: Bilgisayar Destekli Anket

Araştırmacılar, İSO ETP'nin hedef sektörleri arasından seçilen KOBİ'lerle bilgisayar destekli anketler gerçekleştirmiştir. Anket sonuçları, KOBİ yapısını, tasarıma olan ilgiyi, tasarım hizmetlerini ve özellikle İSO ETP hizmetlerine ilişkin beklentilerini belirlemek için nicel bir analiz yapma imkânı sunmaktadır.

Aşağıdaki tabloda gösterilen sektörlerden 167 KOBİ ile görüşülmüştür. Tablo 1'de görüşme yapılan temsilcilerin sektörleri ve görüşme sayıları incelenebilir.

Tablo 1 Görüşülen KOBİ temsilcilerinin sektörlere göre dağılımı

Sektör	Görüşme yapılan KOBİ sayısı	Sektör	Görüşme yapılan KOBİ sayısı
Plastik Hammaddeler ve Plastik Enjeksiyon Ürünleri	16	Kâğıt ve Kâğıt Ürünleri Endüstrisi	6
Özel Amaçlı Makine Endüstrisi	13	İnşaat Ürünleri Endüstrisi	5
Elektrik, Elektronik, IT ve Kablo Endüstrisi	12	Metal Şekillendirme, Isıl İşlem ve Kaplama Endüstrisi	5
Metal Aletler, Hırdavat ve Isı Ekipmanları Endüstrisi	11	Konfeksiyon Yan Sanayi	4
Metal İşleme Endüstrisi	11	Aydınlatma Ekipmanları Endüstrisi	4
Plastik İnşaat Malzemeleri Endüstrisi	10	Bağlantı Elemanları, Tel ve Tel Ürünleri Sektörü	4
Metal Yapı ve Yapı Parçaları Endüstrisi	10	İklimlendirme Ekipmanları Endüstrisi	3
Plastik Ambalaj Endüstrisi	10	Metal Ev ve İşyeri Aletleri Endüstrisi	2
Genel Amaçlı Makine ve Bileşenler	9	Kara Taşıtları Yan Sanayi	2
Değerli Metaller ve Kuyumculuk Endüstrisi	6	Alüminyum Ürünleri Endüstrisi	2
Ev Mobilyaları Endüstrisi	6	Demir Çelik ve Sıcak Haddelenmiş Ürünler Sektörü	2
Enerji ve Elektrikli Ekipman Endüstrisi	6	Deniz, Hava ve Demiryolu Ana ve Yan Sanayileri	1
İlaç, Tıbbi Cihazlar	6	Kauçuk ve Kauçuk Teknolojileri Endüstrisi	1



2.4. İSO ETP'nin Potansiyel Kullanıcıları ile Derinlemesine Görüşmeler

Nicel ankete katılanlar çoğunlukla Yaratıcı Olmayan Endüstrilerden olduğu için (Yaratıcı ve Yaratıcı Olmayan Endüstrilerin tanımı için bkz. Bölüm 3), nitel anket dengeyi sağlamak amacıyla Yaratıcı Endüstri katılımına daha fazla yer vermiştir.

Derinlemesine görüşmelerde, 10 Tasarımcı ve 10 KOBİ temsilcisi İstanbul'daki tasarım ekosistemi hakkındaki görüşlerini paylaşmıştır. Görüşmelerde aşağıda belirtilen konulara dair düşünceler sorulmuştur:

- Tasarım süreci,
- Tasarım sürecinin KOBİ'nin iş süreçlerine nasıl dahil edildiği,
- Tasarıma atfedilen önem,
- KOBİ'ler ve tasarımcılar arasında yaratılan engeller,
- Tasarım konusunda başarılı olmak için gerekenler,
- İstanbul'daki tasarım ekosisteminde tasarımcıları bekleyenler,
- Farklı alanlarda ihtiyaç duyulan destekler,
- Daha tasarım odaklı bir üretim dünyası için yapılabilecekler.

Buna ek olarak, bir Tasarım Merkezi hakkında çeşitli önerilerde bulunulmuştur: hangi çalışma modeli benimsenmeli, hangi hatalardan kaçınılmalı ve iş birliğini kolaylaştırmak için hangi mekanizmalar uygulanmalı.

2.5. Veri İşleme ve Analiz Metodolojisi

Kantitatif aşamada, bir istatistiksel analiz programı olan SPSS kullanılmıştır. CAPI (Bilgisayar Destekli Kişiselleştirilmiş Görüşmeler) ile toplanan veriler kodlanmış ve SPSS sistemine girilmiştir. Veriler kodlanırken açık uçlu sorular kodlanarak analize dahil edilmiştir.

Kalitatif aşamada ses kaydı alınmış ve transkript oluşturulmuştur. Transkriptler görüşme kılavuzu doğrultusunda incelenerek alt kategori ve sınıflandırmalara göre bir araya getirilmiştir. Böylece verilen cevaplardaki ortak ve ayrışan noktalar ortaya çıkarılmıştır. "Tematik Analiz" yöntemi ile görüşmelerden ortaya çıkan odak noktaları belirlenmiştir. Ayrıca sorun ya da çözüm gibi temalar sınıflandırılarak analiz edilmiştir.



3. Dünyada ve Türkiye'de Yaratıcı Ekonomi ve Yaratıcı Endüstriler

3.1. Yaratıcı Ekonomi ve Yaratıcı Endüstri	17	›
3.2. Dünya Çapında Yaratıcı Endüstrilerin Kapsamı, Olgular ve Rakamlar	18	›
3.3. Türkiye'de Yaratıcı Endüstriler	21	›
3.4. İstanbul'da Yaratıcı Endüstriler	25	›

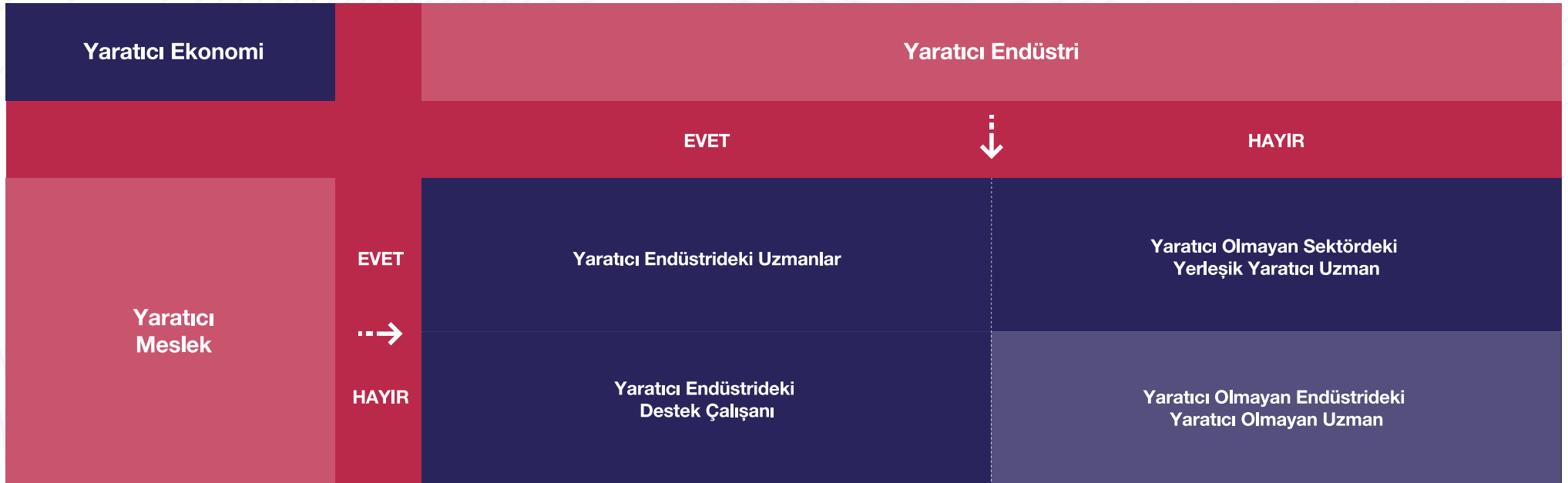
İstanbul
Tasarım
Raporu
2024





3.1. Yaratıcı Ekonomi ve Yaratıcı Endüstri

Yaratıcı Ekonomi ve **Yaratıcı Endüstri** tanımları, Şekil 2’de gösterilen “yaratıcı mızrak yaklaşımı” [creative trident approach] ³ (Higgs, Cunningham ve Bakhshi 2008) ile iyi bir şekilde açıklanmaktadır. Bu yaklaşım, üç geniş çalışan sınıfının çapraz bir istihdam sınıflandırmasını önermektedir, yani i) Yaratıcı endüstrilerde yaratıcı pozisyonlarda çalışanlar (uzman yaratıcılar); ii) Yaratıcı endüstrilerde yaratıcı olmayan pozisyonlarda çalışanlar (destek çalışanları) ve iii) Yaratıcı olmayan endüstrilerde yaratıcı pozisyonlarda çalışanlar (yerleşik yaratıcılar) Yaratıcı Ekonomi; Yaratıcı Endüstri ve Yaratıcı olmayan sektörlerde çalışan yaratıcı mesleklerin toplamıdır.



Şekil 2 “Yaratıcı üç dişli mızrak” yaklaşımı



3.2. Dünya Çapında Yaratıcı Endüstrilerin Kapsamı, Olgular ve Rakamlar

Yaratıcı Endüstrilerin çeşitli tanımları kullanılmaktadır ve her ülkenin kendine ait bir tanımı vardır. İngiltere Kültür, Medya ve Spor Bakanlığı (DCMS) yaratıcı endüstrileri “bireysel yaratıcılık, beceri ve yeteneğe dayanan ve fikri mülkiyetin geliştirilmesi yoluyla zenginlik ve istihdam yaratma potansiyeline sahip” endüstriler için bir şemsiye terim olarak tanımlamıştır (DCMS, 1998).

Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı'nın (UNCTAD) *Yaratıcı Ekonomi Görünümü 2022 raporu*, farklı kültürel ve yaratıcı ekonomi kavramlarını göstermektedir:

Tablo 2 Farklı kültürel ve yaratıcı ekonomi kavramlarının kapsadığı sektörlere örnekler

Kanada kültür uyudusu yaklaşımı	Kültür alt alanları: arşivler, kütüphaneler, kültürel miras; doğal miras; sahne sanatları; festivaller ve kutlamalar; orijinal görsel sanatlar; sanat reproduksiyonları; fotoğrafçılık; el sanatları; reklamcılık; mimarlık; tasarım; kitaplar; süreli yayınlar; gazeteler; diğer yayınlanmış eserler; film ve video; toplanan bilgiler; yayıncılık; interaktif medya; ses kaydı; müzik yayıncılığı Çapraz alanlar: eğitim ve öğretim; yönetim, finansman ve profesyonel destek	Amerikalılar Arası Kalkınma Bankası (IDB) turuncu ekonomi	Geleneksel ve sanatsal faaliyetler: görsel sanatlar; sahne sanatları; Yaratıcı endüstri: el sanatları; yayıncılık; görsel-işitsel; fonografik; iç tasarım; grafik sanatlar; illüstrasyon; mücevher; video oyunları; reklamcılık; moda Yaratıcı destek faaliyetleri: ürün tasarımı; ambalaj tasarımı; pazarlama
Eşmerkezli daireler modeli	Temel yaratıcı sanatlar: edebiyat; müzik; sahne sanatları; görsel sanatlar. Diğer temel yaratıcı endüstriler: film; müzeler; galeriler; kütüphaneler; fotoğrafçılık Daha geniş kültürel endüstriler: miras hizmetleri; yayıncılık ve basılı medya; televizyon ve radyo; ses kaydı; video ve bilgisayar oyunları İlgili sektörler: reklamcılık; mimarlık; tasarım; moda	UNCTAD yaratıcı ekonomi	Yaratıcı ürünler: sanatsal ürünler; görsel-işitsel ürünler; tasarım; yeni medya; sahne sanatları; yayıncılık; görsel sanatlar. Yaratıcı hizmetler: araştırma ve geliştirme lisansları ve hizmetleri; yazılım lisansları ve hizmetleri; görsel-işitsel lisanslar ve hizmetler; bilgi hizmetleri; reklam, pazar araştırması ve mimarlık; kültürel, rekreasyonel ve miras hizmetleri
Birleşik Krallık Dijital Kültür, Medya ve Spor Bakanlığı (DCMS) yaratıcı endüstriler	Yaratıcı endüstriler: reklamcılık ve pazarlama; mimarlık; el sanatları; tasarım ve tasarımcı modası; film, TV, video, radyo ve fotoğrafçılık; IT yazılımı ve bilgisayar hizmeti; yayıncılık; müzeler, galeriler ve kütüphaneler; müzik performansı ve görsel sanatlar.	UNESCO kültür ekonomisi	Ana kültürel alanlar: kültürel ve doğal miras; performans ve kutlama; görsel sanatlar ve el sanatları; kitaplar ve basın; görsel-işitsel ve interaktif medya; tasarım ve yaratıcı hizmetler İlgili alanlar: turizm; spor ve rekreasyon

Kaynak: Creative Economy Outlook Report 2022, UNCTAD ⁴

Otis College of Art and Design (ABD) tarafından yapılan tanım, aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi pragmatik ve kapsamlı bir matris kullanarak sektörlerin bir listesini sunmaktadır.

Eğlence ve dijital medya						Yaratıcı ürünler ve mallar		Moda			Sahne sanatları	
Reklamcılık ajansları	Kitap, süreli yayın, gazete toptancıları	Kablolu yayıncılık	Ticari fotoğrafçılık	Özel bilgisayar programlama hizmetleri	Veri işleme, barındırma ve ilgili hizmetler	Elektrikli aydınlatma armatürleri	Reklamcılıkla ilgili diğer hizmetler	Diğer tüm deri ürünleri ve yan ürünleri imalatı	Konfeksiyon üretimi	Konfeksiyon toptancılığı	Sanat galerileri	Dans toplulukları
Diğer tüm bilgi hizmetleri	Grafik tasarım	Kütüphaneler ve arşivler	Pazarlama araştırması ve kamuoyu yoklaması	Medya satın alma ajansları	Medya temsilciliği	Mobilya imalatı	Çömlek, seramik ve sıhhi tesisat armatürleri imalatı	Kozmetik imalatı	Ayakkabı imalatı	Ayakkabı toptancılığı	Güzel sanatlar okulları	Müzeler
Diğer tüm yayıncılar	Tebrik kartı yayıncıları	Sinema filmi dağıtımı	Gazete yayıncıları	Süreli yayın yayıncıları	Fotoğraf stüdyoları, portre	Mobilya toptancılığı	Preslenmiş, üfleme cam, cam eşya imalatı	Mücevhe imalatı	Mücevher toptancılığı	Diğer özel tasarım hizmetleri	Müzik grupları	Diğer sahne sanatları toplulukları
Sanatçılar ve menajerleri	Bağımsız sanatçılar, yazarlar, vs.	Sinema filmi/video üretimi	Post prodüksiyon hizmetleri	Radyo istasyonları	Yazılım yayıncıları	Endüstriyel tasarım hizmetleri	Tekstil fabrikaları üretimi	Tekstil fabrikaları üretimi	Kadın el çantası üretimi		Tiyatro toplulukları	
Kitap yayıncıları	İnternet Yayıncıları	Haber Sendikaları	Basım ve Destek Faaliyetleri	Ses Kayıtcıları	Televizyon yayıncıları	Diğer çeşitli metalik olmayan mineral ürünlerin imalatı	Oyuncak imalatı	Mimarlık hizmetleri	Taslak oluşturma hizmetleri	İç mekân tasarımı	Peyzaj tasarımı	Süs ve mimari metal işleri imalatı
							Oyuncak toptancılığı	Mimarlık ve ilişkili hizmetler				

Şekil 3 Yaratıcı Ekonomi Haritası

Kaynak: The Creative Economy: 2020 Otis Report On The Creative Economy, OTIS College of Art and Design ⁵

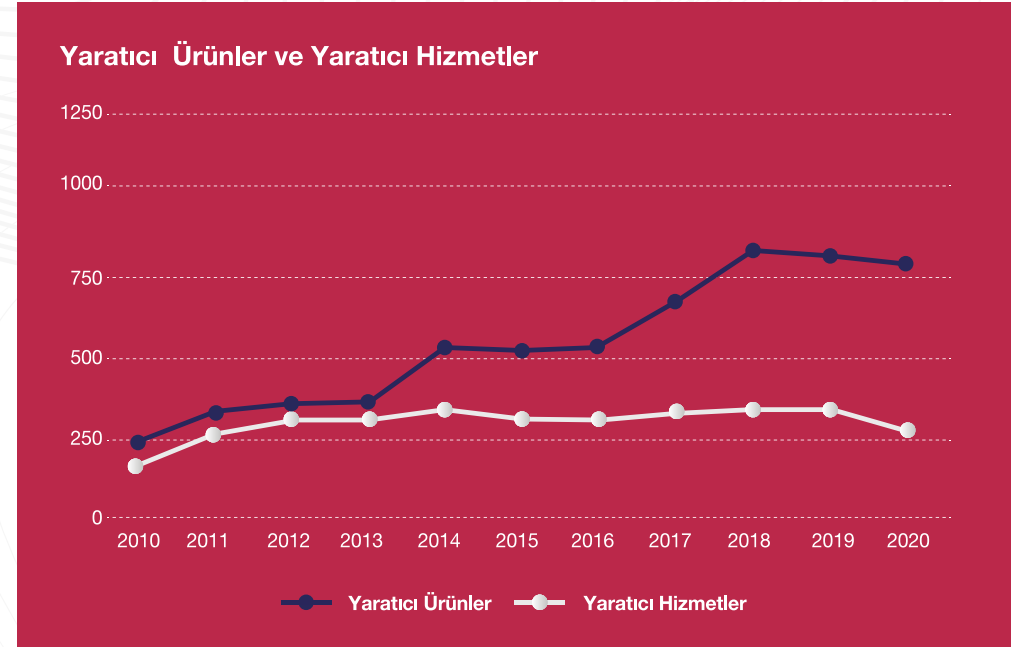
Birleşmiş Milletler Genel Kurulunda, 2021 yılı **Sürdürülebilir Kalkınma için Uluslararası Yaratıcı Ekonomi Yılı** ilan edilmiştir. Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı'nın 2021'deki on beşinci oturumu olan Bridgetown Sözleşmesi, yaratıcı ekonominin ulusların ekonomik büyümesine önemli bir katkıda bulunduğu ve gelişmekte olan ülkelerin ekonomilerini çeşitlendirmeleri ve yeni, yüksek büyüme oranına sahip sektörlerle sızmaları için yeni bir umut olduğuna işaret eder.⁶ UNESCO'nun 2022'de yayınladığı son rapor, dünya çapında Yaratıcı Endüstrilerin Gayri Safi Yurtiçi Hasıla (GSYH) rakamlarını da ortaya koymaktadır:



Şekil 4 Kültürel ve yaratıcı sektörlerin küresel ekonomide payları

Kaynak: Reshaping policies for creativity: addressing culture as a global public good, UNESCO⁷

UNCTAD'ın *Yaratıcı Ekonomiye Bakış 2022 raporunda*, COVID-19 salgınının sebep olduğu küçük bir düşüş dışında yaratıcı hizmetlerin değerinde önemli artışlar gösteren çeşitli ticaret rakamları yer almaktadır.



Şekil 5 Yaratıcı ürün ve hizmetlerin küresel ihracatı, 2010-2020

Kaynak: Creative Economy Outlook Report 2022, UNCTAD⁸



Yazılım hizmetleri (2020’de toplam yaratıcı hizmetler ihracatının %39,3’ünü oluşturmaktadır) ve araştırma ve geliştirme (%33,2) en çok ihraç edilen yaratıcı hizmetlerdir. Bunları reklam, pazar araştırması ve mimarlık (%14,8), görsel-işitsel (%8,6), bilgi (%3,5) ve kültürel, eğlence ve miras hizmetleri (%0,5) takip etmektedir. İhracata, gelişmekte olan ekonomilere kıyasla gelişmiş ülkeler hakimdir: Ar-Ge ve görsel-işitsel hizmetlerin küresel ihracatının %90’ından fazlası gelişmiş ülkeler tarafından gerçekleştirilmektedir.

Yeni ve gelişmekte olan teknolojiler bazı yaratıcı sektörleri değiştirmektedir. 3D baskı, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik (AR/VR), blok zincir, bulut bilişim, dronlar ve Nesnelerin İnterneti (IoT) dördüncü sanayi devrimini tetiklemiştir. E-ticaret ve internet yayıncılığı (streaming) gibi iş modelleri küresel olarak daha fazla tüketiciye ulaşabilmektedir. Yapay zekâ kullanan çevrimiçi platformlar müzik ve film tercihlerini kişiselleştirebilmektedir. Katmanlı üretim ya da 3D baskı, el sanatları üretebilir hale gelmiştir. Blok zincir teknolojisi, benzersiz dijital sanat eserlerinin orijinalliğini ve sahipliğini belgelendirmeye yardımcı olabilir. Dron teknolojisi reklamcılık, yayıncılık ve foto muhabirliği, televizyon ve film yapımı dahil olmak üzere medya üretimini etkileyebilir. Sanal gerçeklik, bilgisayar oyunlarında ve sahne sanatlarında sürükleyici bir deneyimi teşvik edebilir.

3.3. Türkiye’de Yaratıcı Endüstriler

Yaratıcı Endüstrilerin Kapsamının tanımı her ülkede farklıdır.

Türkiye’de ne Yaratıcı Endüstriler ne de Tasarım Sektörü/Endüstrisi kapsamı resmi olarak tanımlanmamıştır. Ancak Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), Türkiye Yaratıcı Endüstrisini ölçmek için temel olarak alınabilecek kültür endüstrilerinin 2020 yılı çıktısına ilişkin rakamlar sunmaktadır.

Sektörler	İstihdam	İşletme Sayısı	Ciro Milyar TL
TOPLAM	251.232	80.241	89.94
Kayıt ortamlarının basılması ve çoğaltılması	50.276	11.903	20.80
Mimari Faaliyetler	37.336	13.448	9.01
Mücevherat ve ilgili eşyaların imalatı	27.129	5.557	16.36
Özel dükkanlarda gazete ve kırtasiye perakende satışı	25.493	13.579	5.21
Müzik/ video/ TV eğlenceleri	19.569	4.469	8.31
Fotoğrafçılık faaliyetleri	16.370	9.699	1.31
Özel tasarım faaliyetleri	12.544	5.109	2.91
Yaratıcı sanat ve eğlence faaliyetleri	11.154	5.367	N/A
Gazete yayıncılığı	10.534	1.234	2.01
Yayıncılık faaliyetleri	10.093	1.351	6.38
Özel mağazalarda perakende kitap satışı	8.783	2.143	3.67
Kitap yayıncılığı	6.885	1.413	3.91
Haber ajansı faaliyetleri	3.702	471	1.03
Tercüme ve yorumlama faaliyetleri	3.610	1.974	0.48
Dergi ve süreli yayın yayıncılığı	3.139	858	0.73
Kütüphaneler, arşivler, müzeler ve diğer kültürel faaliyetler	1.699	112	N/A
Özel mağazalarda müzik ve video kayıtlarının perakende satışı	1.493	1.097	0.11
Müzik enstrümanları imalatı	677	255	0.10
Bilgisayar oyunu yayıncılığı	618	134	4.61
Video kaset ve disk kiralama	128	68	0.00

Tablo 3 Kültür ekonomisi ve kültürel istihdam istatistikleri

Kaynak: TÜİK⁹

TÜİK Kültür Ekonomisi İstatistiklerine göre Türkiye 2020 yılında 60 milyar TL’lik kültür endüstrisi çıktısına sahiptir; bunun %56’sı devlet tarafından sağlanırken %44’ü vatandaşlar tarafından sağlanmıştır. **Kültür endüstrileri GSYH’nin yaklaşık %1,2’sini oluşturmaktadır.**

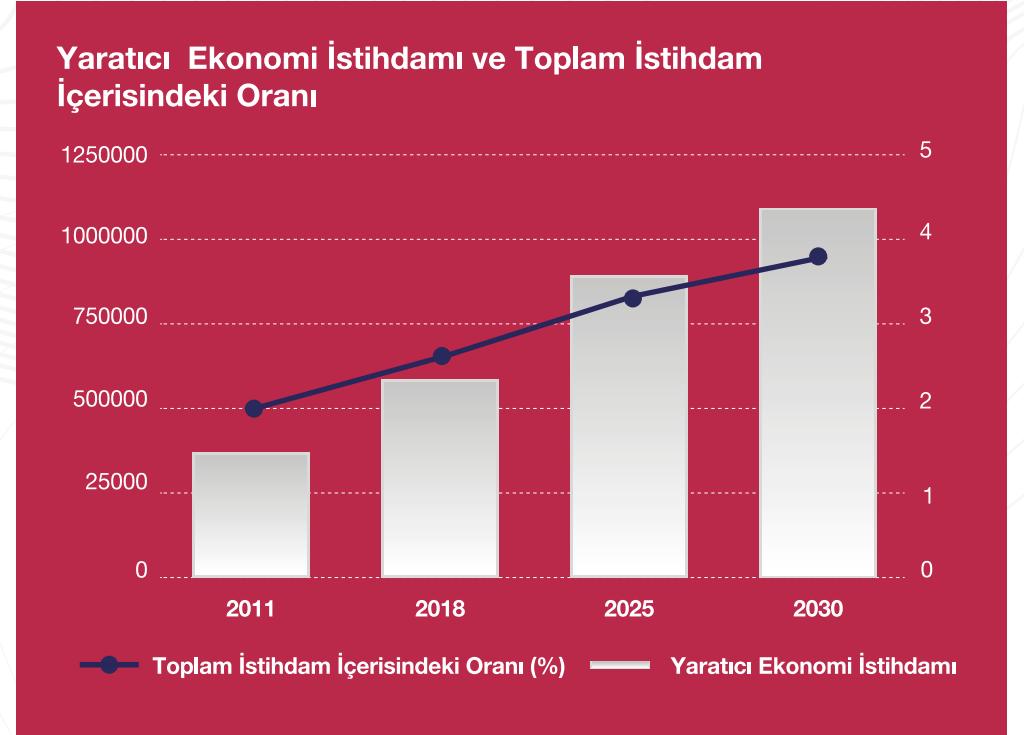
Tablo 4, kültürel mal ve hizmetlerin ithalat ve ihracat verilerini göstermektedir. Bunların büyük bir bölümünü, film ve TV programlarının ithalat ve ihracat endüstrisi nedeniyle görsel-işitsel ürünler oluşturmaktadır.

Tablo 4 Kültürel mal ve hizmetlerin 2020 yılı ihracat ve ithalat verileri

Milyar TL	Toplam	Kültürel Miras, arşivler ve kütüphaneler	Kitap ve yazılı basın	Görsel Sanatlar	Gösteri sanatları ve ortak kutlamalar	Görsel-İşitsel medya	Mimarlık tasarım ürünleri	El sanatları
2020 İhracat	41.3	0.0	1.8	0.3	0.1	41.3	41.3	41.3
2020 İthalat	29.1	0.0	6.0	1.1	0.3	29.1	29.1	29.1

Kaynak: TÜİK ¹⁰

Deloitte’un *Yaratıcı Ekonominin Geleceği* raporu (Ocak 2021) “Yaratıcı Meslekler”in kapsamını aşağıdaki gibi tanımlamaktadır: Reklamcılık ve Pazarlama, Mimarlık, El Sanatları, Tasarım (ürün, grafik, moda tasarımı), Film / TV / Video / Radyo / Fotoğrafçılık, IT / Yazılım / Bilgisayar Hizmetleri, Yayıncılık, Müzeler / Galeriler / Kütüphaneler, Müzik / Performans / Görsel sanatlar. ¹¹

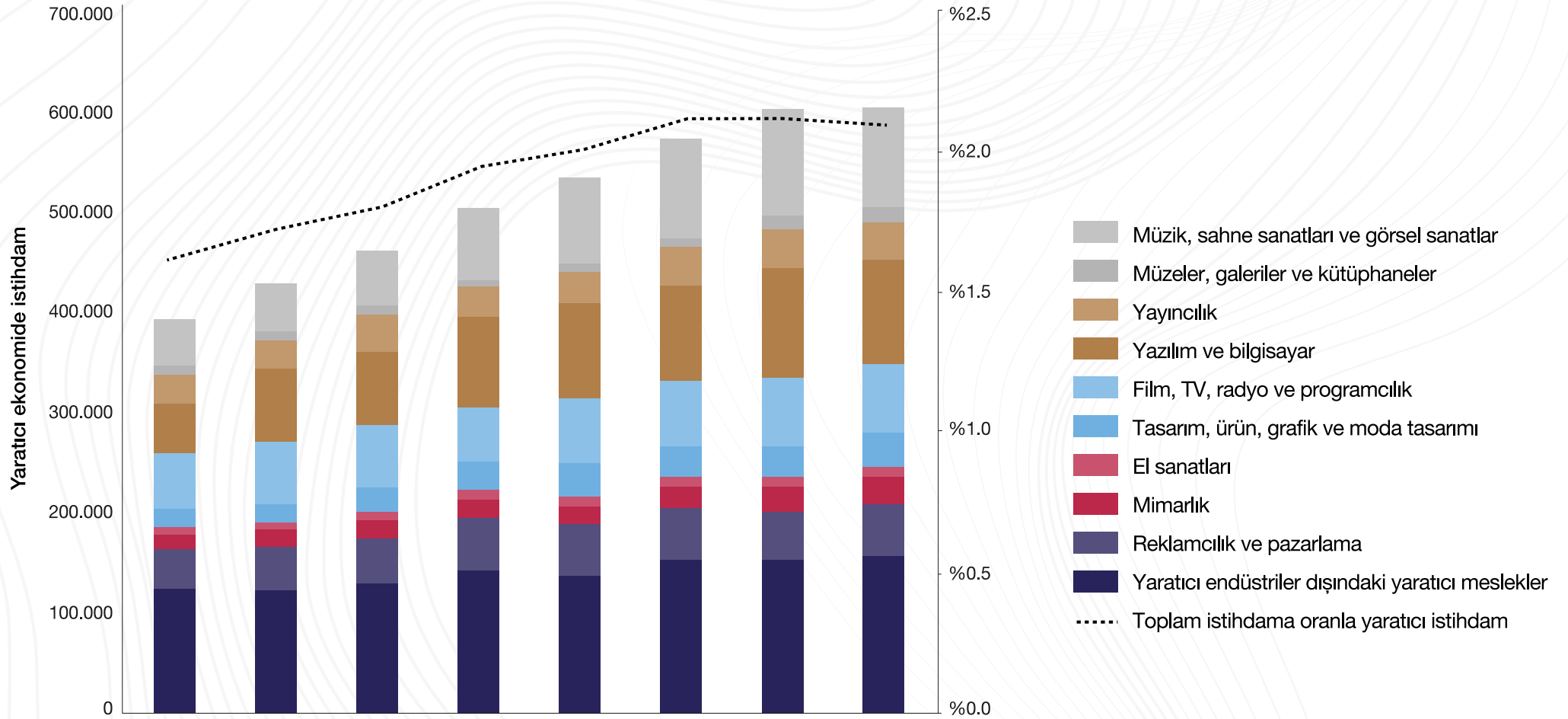


Şekil 6 Türkiye’de yaratıcı ekonominin büyüklüğü

Kaynak: The Future of Creative Economy [Yaratıcı Ekonominin Geleceği], Deloitte ¹²

Ana ölçüt olarak istihdamı kullanan rapora göre **Türkiye’de 2018 yılında Yaratıcı Ekonomi sektöründe çalışan yaklaşık 600 bin kişi bulunmaktadır.** İstihdam sayısı 2011’den 2018’e 200 binin üzerinde artış göstermiştir.

Türkiye – Yaratıcı Ekonomi Dağılımı 2018



Şekil 7 Türkiye’de yaratıcı ekonomide çalışan kişilerin iş alanlarına dağılımı, 2018

Kaynak: The Future of Creative Economy, Deloitte

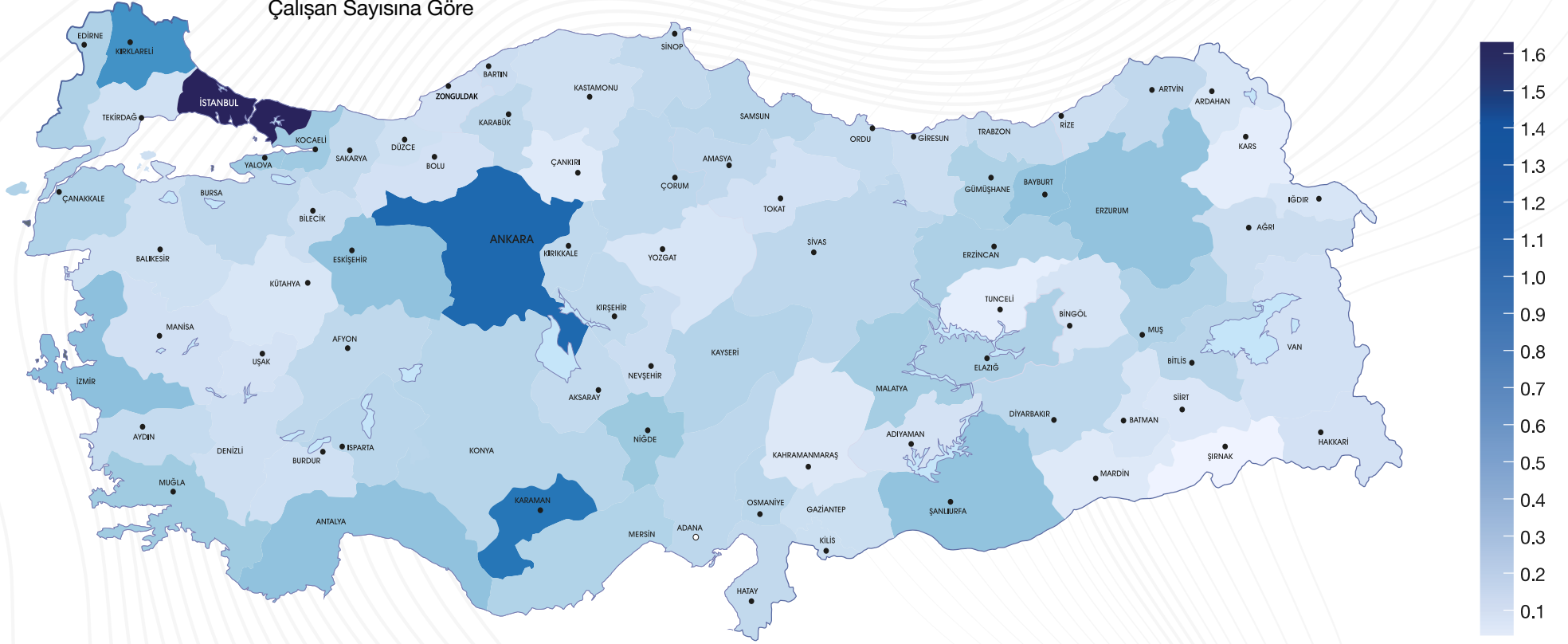


Yaratıcı ekonominin içindeki insan kaynağının önemli bir bölümünü müzik, yazılım ve tasarımla ilgili alanlar, film, radyo ve fotoğraf gibi görsel sanatlar, yayıncılık ve reklamcılık oluşturuyor. Bununla beraber yaratıcı iş gücünün büyük bir kısmı yaratıcı endüstrilerin dışında çalışıyor. “Kültürel Yaratıcılık Endüstrileri Envanter Raporu”nun kültür endüstrileri kapsamı ve tanımı Deloitte’un küresel raporuyla örtüşmektedir.”

Tablo 5 Türkiye ve İstanbul’da yaratıcı sektörlerde yer alan işletme ve çalışan sayıları, 2019
Kaynak: TOSYÖV 2021 Türkiye Yaratıcı Kültür Endüstrileri Envanteri ¹³

2019	İşletme Sayısı	Çalışan Sayısı	Ciro (Milyar TL)
Türkiye	48.038	250.028	107
İstanbul	26.255	164.839	81

Yoğunlaşma Oranı (2019)
Çalışan Sayısına Göre



Şekil 8 Çalışan sayısına göre illerin yaratıcı kültür endüstrisinde yoğunlaşma oranı, 2019
Kaynak: TOSYÖV 2021 Türkiye Yaratıcı Kültür Endüstrileri Envanteri

İstanbul, işletme sayısı (%79,5), çalışan sayısı (%66) ve ciro (%75) bakımından Yaratıcı Endüstriler arasında en büyük paya sahiptir.



3.4. İstanbul’da Yaratıcı Endüstriler

İstanbul zengin bir tarihe ve kültüre sahip bir şehirdir ve bu durum yaratıcı endüstrilerdeki canlılığa da yansımaktadır. Sanatsal ve kültürel üretim konusunda köklü bir geleneğe sahip olan şehir, bu yönüyle Türkiye’de ve daha geniş bir bölgede yaratıcı endüstriler için bir merkez haline gelmiştir.

İstanbul’da film, televizyon, müzik, yayıncılık, reklamcılık ve tasarım gibi çok çeşitli yaratıcı endüstriler bulunmaktadır. Bu endüstriler şehrin ekonomisine önemli ölçüde katkıda bulunmakta ve İstanbul’un yaratıcı bir merkez olarak öne çıkmasına yardımcı olmaktadır.

Şehir, sanatçıların ve yaratıcıların çalışmalarını sergilemeleri ve izleyicilerle etkileşime geçmeleri için bir platform sağlayan çeşitli müzeleri, galerileri ve kültür merkezlerini barındırmaktadır.

İstanbul’da yaratıcı endüstrilerin büyümesindeki bir diğer önemli faktör de şehrin güçlü **film endüstrisidir**. İstanbul, şehirde bulunan çok sayıda stüdyo ve yapım şirketiyle gelişen bir film endüstrisine sahiptir. Türk film endüstrisi güçlü bir uluslararası üne sahiptir ve İstanbul, dünyanın dört bir yanından film yapımcılarını ve film meraklılarını çeken İstanbul Uluslararası **Film Festivali** de dahil olmak üzere birçok festival düzenlenmektedir.

Müzik endüstrisi de İstanbul’daki yaratıcı endüstrilere önemli bir katkı sağlamaktadır. Zengin bir müzik geleneğine sahip olan şehir, **İstanbul Caz Festivali** ve **İstanbul Müzik Festivali** gibi pek çok müzik festivaline ve yerel yeteneklerin yetiştirilmesine ve tanıtılmasına yardımcı olan çeşitli kayıt stüdyolarına ve plak şirketlerine ev sahipliği yapmaktadır.

Bu geleneksel yaratıcı endüstrilere ek olarak **İstanbul, kuluçka merkezleri ve hızlandırıcılarla büyüyen bir start-up ekosistemini teşvik eden dijital medya ve teknoloji gibi gelişmekte olan birçok endüstriyi de barındırır.**

İstanbul Yaratıcılık Ağı Projesi

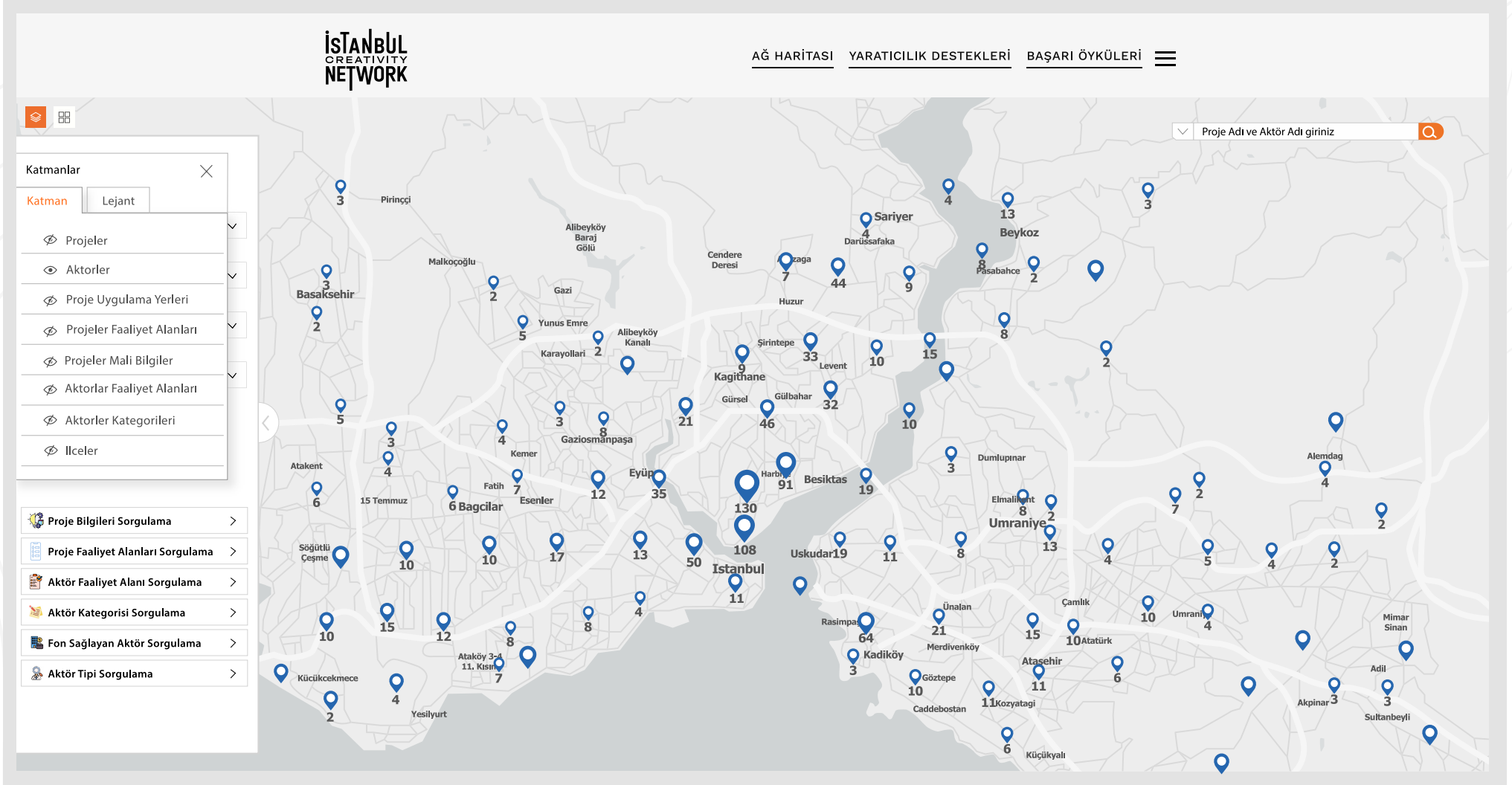
İstanbul Kalkınma Ajansı (İSTKA) tarafından İstanbul’un yaratıcı endüstriler ekosistemini bir ağ veri tabanı ile desteklemek için bir proje başlatılmıştır. Tasarım ekosisteminin önemli sorunlarından biri “nereye” sorusu olup **İstanbul Yaratıcılık Ağı** bu sorunu çözmek için 2022 yılında tasarlanmıştır. Proje kapsamında üretim süreçlerinin ana kaynağı olarak yaratıcılık ve tasarımdan yararlanan yaratıcı ekonomi aktörlerini içeren web tabanlı bir ağ ve ilişki haritası oluşturulmuştur. Bu interaktif harita; sektör, aktör, uygulama alanı veya bütçe ve güncel değerlendirmeler gibi finansal verilere göre filtreleme yapılmasına olanak tanımaktadır.

Haritaya göre **İstanbul’un yaratıcı endüstri ekosistemde Yaratıcı Endüstriyle ilgili 1.524 aktör bulunmaktadır**. Bu listenin çoğunluğunu yaratıcı tasarım faaliyetlerinin gerçekleştirildiği platformlar/alanlar oluşturur. En büyük grup ise belediyelerin yaratıcı tasarım kültürüne çeşitli etkinliklerle katkı sağlayan “Kültür Merkezleri”dir.

Tasarım ve yaratıcılık birbiriyle bağlantılıdır ve **Yaratıcı Endüstriler** sektörü **Tasarımı** da içermektedir. Proje, 91 milyon TL’si finanse edilen Yaratıcı Endüstrilerin toplam proje bütçesinin yaklaşık 250 milyon TL’sini haritalandırmaktadır. Bu tablolar projelerin dağılımını gösterir: ¹⁴

Tablo 6 Yaratıcı endüstrilerin proje bütçeleri

Yeni Medya Sanatları	185	Kültürel Bölgeler	39
Yaratıcı Hizmetler	76	Yayıncılık	26
Tasarım	70	Görsel Sanatlar	20
Kültürel İfadeler	65	Performans Sanatları	19
Görsel-İşitsel Sanat	48	Multimedya	2



Şekil 9 İstanbul Yaratıcılık Ağı Haritası



İstanbul Bölge Planı

İstanbul Kalkınma Ajansı (İSTKA), İstanbul’un gelişme alanlarını belirleyerek İstanbul Bölge Planı’nı hazırlamıştır.¹⁵ Plan, “**Yaratıcı ve özgür vatandaşlarıyla yenilik ve kültür kenti eşsiz İstanbul**” sloganı etrafında bütüncül bir yaklaşım izlemektedir. Bu yaklaşım, kente hizmet sunan tüm kamu kurumları tarafından benimsenmektedir. Plan, Yaratıcı Endüstrilerin geliştirilmesi ve desteklenmesine büyük önem vermektedir.

“Yaratıcı ve girişimci insanlarıyla, teknolojik ve yeşil dönüşümde öncü, herkes için yüksek yaşam kalitesi sunan, dirençli İstanbul” vizyonu ile ortaya konulan 2024-2028 Bölge Planı’nda bu yaklaşım korunmakla birlikte İstanbul’un yaratıcı endüstriler potansiyeli bu alanın geleceğini şekillendirmekte olan yeni teknolojiler ve şehrin güçlü girişimcilik ekosistemiyle iç içe ele alınmaktadır. Yeni teknolojilerle gelişen yaratıcı sektörler ve yaratıcı topluluklar, tüm kentte kültürel ve düşünsel zenginlik sağlayacak, özellikle kadın ve gençlerin istihdamı için geniş imkanlar sunacaktır.

Invest in İstanbul Platformu, İstanbul’daki yatırım destek hizmetlerini birleştirmek için özel olarak kurulan ve İSTKA tarafından koordine edilen bir yapıdır.¹⁶ İstanbul’un yatırım fırsatlarını tanıtmayı ve uluslararası yatırımcılara İstanbul’da iş kurmaları için gerekli tüm bürokratik adımlarda yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Platform, Türkiye’nin Yaratıcı endüstri üretiminin %70,5’inin İstanbul’da gerçekleştiğini vurgulamaktadır.

Çok sayıda sanat ve yaratıcılık etkinliğini ağırlayan İstanbul, 2017 yılından bu yana **Yaratıcı Şehirler Ağı** üyesidir.¹⁷ Ağ verilerine göre İstanbul,

- İstanbul Tasarım Bienali, Türkiye Tasarım Haftası, EcoDesign Konferansı ve Fashion Week İstanbul gibi her yıl uluslararası üne sahip 20’den fazla tasarım etkinliğinin ev sahibidir.
- 41 kongre merkezi ve 225 sanat galerisi dahil olmak üzere önemli bir kültürel altyapıya sahiptir. İstanbul’un kültürel mekânları sadece 2016 yılında uluslararası film, müzik ve tiyatro festivalleri, sanat ve tasarım bienalleri de dâhil olmak üzere 4.315 etkinlik düzenlemiştir. İstanbul ayrıca tasarımla ilgili eğitim programları sunan 27 üniversiteyi de barındırmaktadır.





4. Dünyada ve Türkiye’de Tasarım Ekonomisi

4.1. Tasarım Kategorileri	29	›
4.2. Dünyada Tasarım	34	›
4.3. Türkiye’de Tasarım	43	›

İstanbul
Tasarım
Raporu
2024





4. Dünyada ve Türkiye’de Tasarım Ekonomisi

Tasarım Ekonomisi sadece Yaratıcı Ekonominin önemli bir bileşeni değil, aynı zamanda uluslarda ve yaratıcı olmayan endüstrilerde refah ve karlılığı artırmanın da temel unsurudur.

Tasarım, ürün ve hizmetlerin işlevselliğini ve estetiğini geliştirerek talep ve satışların artmasını sağlar. Tasarım aynı zamanda sistemlerin ve süreçlerin verimliliğini ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için de kullanılabilir, bu da maliyet tasarrufu ve üretkenlik artışı sağlar. Tasarımla yaratılan yeni ürünler, hizmetler ve deneyimler inovasyonu ve ekonomik büyümeyi teşvik eder: güçlü ve ayrılmış bir marka kimliği bir şirketin rekabet avantajını ve değerini artırır. Tasarım aynı zamanda sosyal ve çevresel sorunları ele almak için güçlü bir araçtır ve sosyal ve ekonomik faydaları artırır.

4.1. Tasarım Kategorileri

Tasarım, literatürde farklı şekilde kategorize edilmiştir. Birleşik Krallık Tasarım Konseyi 2015 yılından beri yayınladığı *Tasarım Ekonomisi Raporu*’nda Tasarım ekonomisinin kapsamını şöyle çizer: Dijital Tasarım, Endüstriyel Tasarım/Ürün Tasarımı, Mimari ve Yapı Tasarımı, Grafik Tasarım, Moda Tasarımı, Reklamcılık, Multi-disipliner Tasarım.¹⁸ 1944 yılından beri tasarım literatürüne şekil veren konsey son zamanlarda “Design for Public Good” [Kamu Yararı için Tasarım] konseptini tanımlamış ve **Sosyal Tasarımın** rolünü tartışmaya açmıştır. Tüm bunlar göz önünde bulundurularak bu raporda aşağıdaki tasarım kategorileri tanımlanmıştır.¹⁹ Tasarım Konseyi’nin tanımları Tasarım Sağlayıcıları olarak ekonomiye katkıda bulunurken bunların yararlanıcıları da ekosisteme dahil edilmiştir.

Tablo 7 Tasarım kategorileri

Tasarım	Sosyal	Hizmet	Dijital	Ürün
Tasarım Sağlayıcıları	Sosyal Tasarımcılar	Hizmet Tasarımcıları	Medya ve Dijital Tasarımcılar	Endüstriyel Tasarımcılar
Yararlanıcılar	Topluluklar	Hizmet Şirketleri	Medya ve Dijital Ürün Şirketleri	Üreticiler

Farklı tasarım kategorileri arasında sinerjiler vardır. Aşağıdaki bölümlerde Endüstriyel (veya Ürün) Tasarımın diğer tasarım kategorileriyle yani Sosyal, Hizmet ve Dijital Tasarım ile ilişkisi ele alınmaktadır.



Sosyal Tasarım

Sosyal Tasarım, bireyler ve toplumlar için yaşam kalitesini artırmayı amaçlar. Sadece ürünlerin ve mekânların fiziksel tasarımını değil, aynı zamanda kullanıldıkları sosyal, kültürel ve ekonomik bağlamı da dikkate alan bütünsel bir yaklaşımdır. **Sosyal Tasarımın temel ilkelerinden biri, tasarımcıların topluluklarla ve kullanıcılarla yakın bir şekilde çalışarak onların ihtiyaçlarını ve isteklerini karşılayan çözümleri beraber ürettikleri “ortak yaratım” fikridir.** Bu katılımcı yaklaşım, bir ürünü veya mekânı kullanacak olan insanların kendileri için işe yarayacak çözümler üreteceği inancına dayanır.

Sosyal Tasarım, mimarlık, kentsel tasarım ve hizmet tasarımı da dahil olmak üzere çok çeşitli alanlara uygulanabilir. Mimari ve kentsel tasarımda bu, engelliler ve yaşlılar da dahil olmak üzere herkes için erişilebilir binalar ve alanlar tasarlamak anlamına gelebilir. Hizmet tasarımında, erişimi ve kullanımı kolay ve bunları kullanan kişilerin ihtiyaçlarını karşılayan hizmetler tasarlamak olabilir.

Sosyal Tasarımın temel zorluklarından biri, farklı insan gruplarının ihtiyaç ve isteklerini dengelemektir. Örneğin, engelliler için erişilebilir bir bina tasarlamak, binanın daha pahalıya inşa edilmesini gerektirebilir. **Sosyal Tasarımcılar**, değişime direnç gösterebilecek toplulukların direnciyle de karşılaşabilirler. **Sosyal Tasarım**, insanları tasarım sürecinin merkezine koyarak ve tasarımların kullanılacağı sosyal, kültürel ve ekonomik bağlamı göz önünde bulundurarak daha yaşanabilir, sürdürülebilir ve eşitlikçi ürünler, mekânlar ve hizmetler yaratabilir.

Sosyal Tasarım, endüstriyel ürünler için yeni fikirler yaratabilir veya **Endüstriyel Tasarım** üzerinde etkisi olan trendleri destekleyebilir. Örneğin, şehirler için yeni mimari çözümler veya yeşil ve dögüsel ekonomi konusunda artan farkındalık **Endüstriyel Tasarımı** etkilemektedir.

Hizmet Tasarımı

Hizmet Ekonomisi sürekli büyümekte ve daha karmaşık hale gelmektedir. Yeni teknolojiler (akıllı telefonlardan IoT’ye kadar) sahayı sürekli değiştirir. İleriyi gören kuruluşlar, müşteri yolculuklarını iyileştirmek ve daha esnek iç süreçler ve iş akışları oluşturmak için çalışmaktadır.

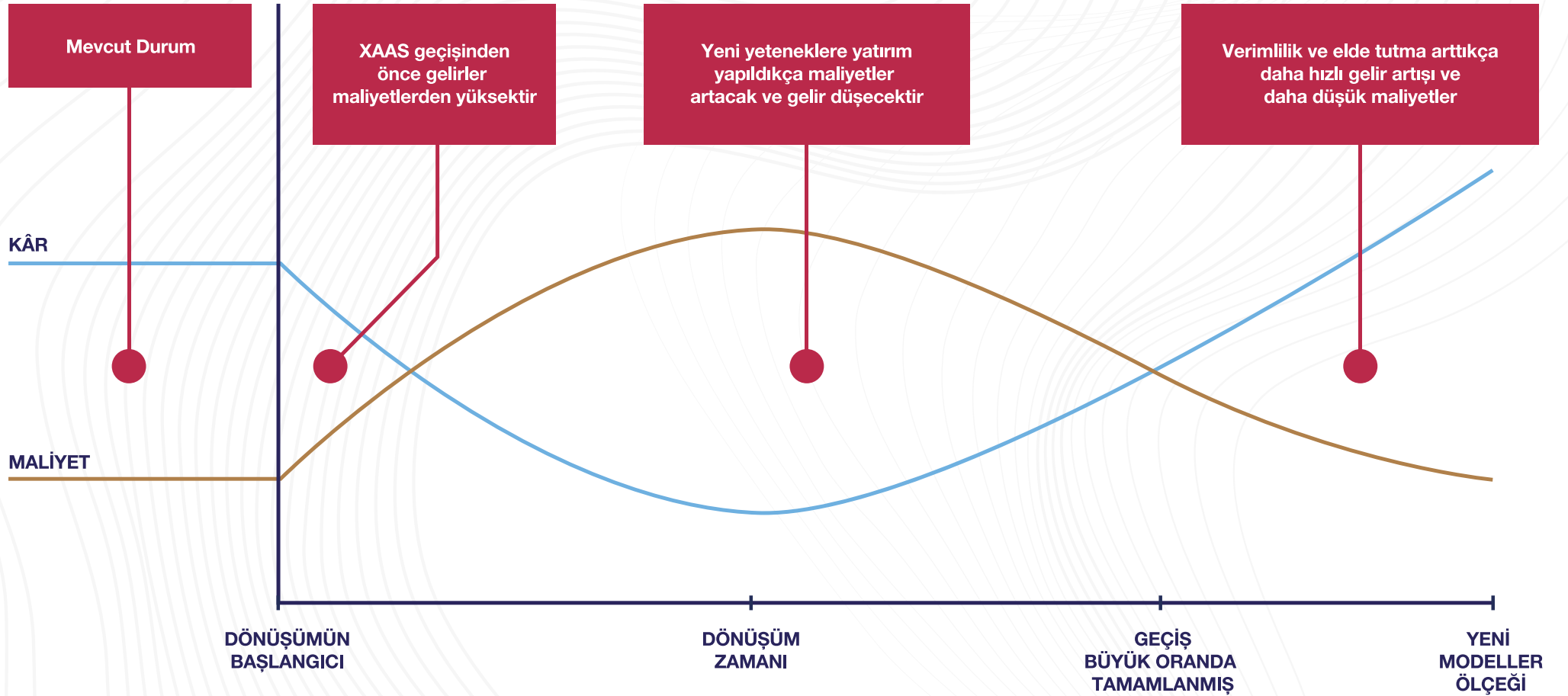
Hizmet Tasarımının Endüstriyel Tasarım üzerindeki güçlü bir etkisi de **XaaS (Everything-As-A-Service [Hizmet Olarak Her Şey])** trendidir. Giderek artan bir şekilde imalat sanayileri ürünlerinin mülkiyetini ellerinde tutmakta ve bunun yerine hizmet satmaktadır: **Bu eğilim dögüsel ekonomi stratejilerini teşvik etmekte, uzun ömürlü ürünleri, kullanım aşamasının yoğunlaştırılmasını, bakım, onarım, yeniden kullanım ve yeniden üretimi desteklemektedir.** Bu da sürdürülebilirlik hedefleri üzerinde dramatik bir olumlu etkiye sahiptir.

Hizmet Olarak Her Şeyi (XaaS) sunmak, insanların arabalara değil, hareketliliğe; çamaşır makinelerine değil, temiz giysilere; böcek ilaçlarına değil, bitki korumaya veya verime ihtiyaç duyduklarını kabul eder. Fayda/sonuç/performans sunmak her şeyi değiştirir. XaaS örnekleri arasında saatlik türbin gücü (Rolls-Royce), Hizmet Olarak Lastik (Michelin), araba paylaşımı (ShareNow), Parça Başına Ödeme (TRUMPF) veya Hizmet Olarak Aydınlatma (Signify) gibi modeller yer almaktadır.

Sistemik bir perspektiften bakıldığında, üretici sahipliği sürdürülebilir ürün tasarımı tercihlerini yönlendirmenin en zarif yollarından biridir. Tasarım ve optimizasyon süreci, karar vericilerin tasarım seçeneklerinin karmaşıklığını ve çevresel etkilerini anlamalarını gerektirir – böylece hem ekonomik hem de çevresel potansiyeli aynı anda geliştirebilirler. **Tasarımcılar tüm Ürün ve İşletim Modeli Tasarımlarını, yani İnşa aşaması tasarımını (ürün kalitesi ve güvenilirliği, malzeme ve üretilebilirlik), Kullanım aşaması tasarımını (enerji verimliliği ve iş hacmi, maksimum kullanım, onarım, servis, bakım ve güncellemeler) ve Dögü aşaması tasarımını (yeniden kullanım, yenileme, yeniden üretim, geri dönüşüm) değerlendirmelidir.**



Sermaye varlığı işlem modelinden abonelik modeline geçiş de yeni bir Finansal tasarım gerektirmektedir. Bu durum, ürün satışından hizmet satışına geçişin bir yatırım dönemi gerektirdiğini ve daha sonra daha yüksek karlılıkla geri kazanıldığını (literatürde “balığı yutmak” olarak bilinir) gösteren Fish Modeli (bkz. Şekil 10) ile ifade edilmektedir. ²⁰



Şekil 10 “Hizmet Olarak Her Şey” modelinin maliyet ve gelir analizi
Kaynak: Teknoloji Hizmetleri Endüstrisi Birliği (TSA), 2013



XaaS modelleri, maliyetli ön yatırımları ortadan kaldırdığı için tüketimi demokratikleşirebilir. Örneğin bir merkez, bir kiralama sözleşmesi sunarak KOBİ'lerin pahalı yeni teknolojilere erişimini kolaylaştırabilir veya otomotiv endüstrileri bir araba satın almak yerine kat edilen kilometre için ödeme teklif edebilir. Üreticiler mülkiyeti üstlendiğinde, tüketiciler artık kullanım sonunda atık malzemelerle veya teknik eskime ile uğraşmak zorunda kalmaz. Özetle, bu etkiler yüksek kaliteli ürünleri hem B2C (Business to Consumer) hem de B2B (Business to Business) müşteriler için daha erişilebilir ve kullanışlı hale getirir.

Döngüsel XaaS modelleri bölgesel değer yaratma ve istihdama fayda sağlayabilir. Döngüsel ürün ve işletme modelleri, ithalatla kolayca ikame edilemeyen yerel hizmet faaliyetleri gerektirir. Hizmetler tipik olarak endüstriyel ürünlerin bulunduğu yerlerde sunulur. Onarım veya yenileme ve diğer kullanım aşaması hizmetleri, yerel istihdama katkıda bulunan emek yoğun işlerdir. Aynı zamanda, gelişmiş hizmetler ve dijital çözümler çoğu XaaS modelinin merkezinde yer alır ve bilgi yoğun faaliyetlere ve işlere olan talebi daha da artırır. XaaS modelleri, yerelleştirilmiş değer zincirlerini ve yüksek kaliteli işlerin onshoring'ini güçlendirmek için çok uygundur.

XaaS modelinin çevre üzerinde de olumlu bir etkisi olabilir çünkü döngüsel ekonomi, madencilik veya arazi kullanımına bağlı ormansızlaşma gibi kaynak tüketimini azaltır.

Medya ve Dijital Ürün Tasarımı

Medya ve dijital ürün tasarımı, medya oluşturmak, dağıtmak ve tüketmek için kullanılan web siteleri, mobil uygulamalar ve yazılımlar gibi dijital ürünlerin tasarlanması ve geliştirilmesi sürecini ifade eder. **Medya ve dijital ürün tasarımı; tasarım, teknoloji ve kullanıcı deneyimi araştırmalarından elde edilen beceri ve bilgilerden yararlanan çok disiplinli bir alandır.**

Medya ve dijital ürün tasarımının temel ilkelerinden biri **kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı**dır. Bu yaklaşım, kullanıcıların ihtiyaçlarını ve davranışlarını anlamaya ve kullanımı kolay, erişilebilir ve kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayan ürünler tasarlamaya odaklanır. Kullanıcı araştırması, kullanılabilirlik testi ve kullanıcı geri bildirim bu yaklaşımın temel bileşenleridir.

Medya ve dijital ürün tasarımındaki tasarımcılar, görsel olarak çekici, işlevsel ve kullanımı kolay ürünler oluşturmak için geliştiriciler, mühendisler, proje yöneticileri ve diğer paydaşlardan oluşan çapraz fonksiyonlu ekiplerle yakın bir şekilde çalışırlar. Gezinmesi kolay ve sorunsuz bir kullanıcı deneyimi sağlayan etkileşimli tasarımlar oluşturmak için şablon hazırlama, prototip oluşturma ve kullanıcı arayüzü tasarımı gibi çeşitli araçlar ve teknikler kullanırlar.

Medya ve dijital ürün tasarımı, endüstriyel tasarımcıların müşterileriyle etkileşime geçmeleri için yeni ve yenilikçi yollar sağlar. Örneğin sosyal medya platformları, şirketlerin müşterileriyle bağlantı kurmasına, geri bildirim almasına ve ürünleri hakkında bilgi vermesine olanak tanır. Bu da marka sadakati oluşturmaya ve müşteri memnuniyetini artırmaya yardımcı olur. Ürünlerin yazılım içeriği endüstriyel tasarımda daha fazla esneklik sağlar ve Kullanıcı Arayüzü tasarımı ürün başarısının kilit bir unsuru haline gelir. Medya ve dijital ürün tasarımı, web siteleri, sosyal medya, reklamlar, arayüzler vb. gibi çeşitli platformlar aracılığıyla marka için tutarlı bir görsel kimlik oluşturulmasını sağlar. Tasarım öğeleri, renk, tipografi ve imgelerdeki bu tutarlılık, markanın imajını güçlendirmeye ve tüketiciler tarafından tanınabilir hale getirilmesine katkıda bulunur.



Endüstriyel Tasarım

Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (ETMK), Endüstriyel Tasarımı, “Endüstride son kullanıcı için üretilen ürünlerin, işlevsellik, hedef kitleye uygunluk ve kullanıcının ihtiyaçları gibi kriterler göz önünde bulundurularak düşünsel olarak geliştirilmesi ve üretime uygun yeni bir ürün olarak projelendirilmesi” olarak tanımlamaktadır.” yerleştirilmediir.

Endüstriyel Tasarım, amacı “çok miktarda üretilmesi gereken ürünlerin malzeme, işlem sayısı ve işçilik gibi maliyetlerini optimize ederek ekonomik büyümeyi sağlamak” olan, “endüstriyel yöntemlerle üretilen nesnelere ile insan arasındaki ilişkiyi kurmaya yönelik bir meslek” olarak ifade edilmektedir.

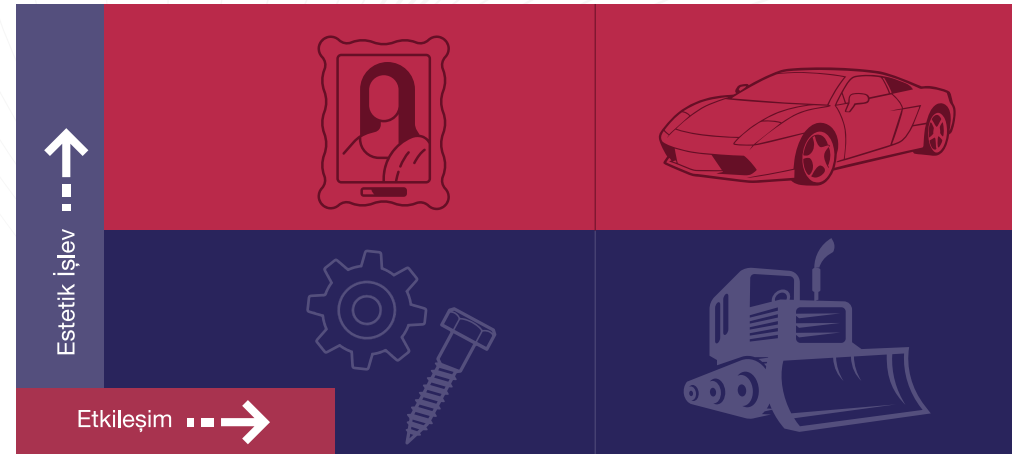
Endüstriyel Tasarım alanındaki önemli trendlerden biri de **Tasarım Odaklı Düşünme** veya **İnsan Merkezli Tasarımdır**. Güçlü yeni teknolojiler insan davranışlarını hızla değiştirmekte ve derin insan ihtiyaçlarının ve değerlerinin teknoloji veya kârdan daha önemli olduğu inancı yayılmaktadır. Birçok AB programı sürdürülebilirlik, kapsayıcılık, güzellik ve kültür gibi insan ihtiyaçlarını merkeze almayı amaçlar (Yeni Avrupa Bauhaus, Craft Urban Movement, NEB Lab, Creative Europe 2021-27, CHARM-EU Winter School Pilot Programı, Ecade, The European Conference on Arts, Design& Education ve daha fazlası).

İnsan Merkezli Tasarım (İMT) veya **Tasarım Odaklı Düşünme** yeni bir kavram değildir: kökenleri 1958 yılında Stanford Üniversitesi tasarım programında, mühendislik tasarımının insan merkezli olması gerektiği fikrini ilk kez ortaya atan Profesör John E. Arnold’a kadar uzanır. Bu anlayışa göre, **müşteriler ve kullanıcılar yeni ürün fikirlerine ve iyileştirmelerine dahil edilmeli, ürün deneyimleri olumlu duygular yaratmalı ve müşterilerin ihtiyaçları ve motivasyonları derinlemesine anlaşılmalıdır**. “Üretilebilirlik için Tasarım”, “Değer Mühendisliği”, “Biçim İşlevi İzler” ve tasarımcıların ve mühendislerin öğrendiği temel ilkeler bugün başarılı olmak için yeterli değildir. Müşterilerin deneyimlerini gözlemlemek için yeni araştırma yöntemleri gerekir. UX Design ve uygulamalı etnografi, örtük detayları kaydetmek ve analiz etmek için kullanılmaktadır. Marka imajı ve tarzı artık sadece üst düzey pazarla sınırlı değil; sofistike iletişim ve Pazarlama hem B2C hem de B2B’de kilit öneme sahiptir. Davranış analizi, etnografi, müşteri empatisi, duygular ve iletişim anlayabilmek için psikoloji, sosyoloji ve sanat becerilerine ihtiyaç vardır.

Sanat ve **Endüstriyel Tasarım** birbiriyle yakından ilişkilidir ancak farklı amaçları ve uygulamaları vardır. **Sanat** genellikle bir fikri veya duyguyu ifade etmek, bir mesajı iletmek veya sadece estetik nitelikleri için takdir edilmek üzere yaratılır. **Endüstriyel Tasarım** ise mobilya, ev eşyaları ve tüketici elektroniği gibi ürünleri işlevsel, verimli ve görsel olarak çekici hale getirmek amacıyla yaratma ve geliştirme sürecidir. Birçok endüstriyel tasarımcı aynı zamanda sanatçı olduğundan ve endüstriyel tasarım ilkeleri birçok sanat eserine ilham verdiğinden, bu iki alandaki aktörler genellikle örtüşür.

Sanatsal eserlere dijital çözümler getirildiğini ya da sanatın markalaşmayı ve teknolojik yetenekleri teşvik ettiği görülmektedir. Sanat ve tasarım arasında güçlü ilişkiler vardır. Bazen işlevler tersine döner; örneğin, Coca-Cola şişeleri veya Campbell kutuları gibi başarılı endüstriyel ürünleri yeniden üreten Andy Warhol’un pop artına karşılık, sanatın bir markayı unutulmaz kılmak için kullanıldığı Fortunato Depero (Fütürist) veya Alphonse Mucha’nın (Art Nouveau) ticari posterlerinde olduğu gibi.

Şekil 11’deki şema, sanat ve düz mühendislik üretimine karşı Endüstriyel Tasarımın yaratıcılık alanını rasyonelleştirmeye yardımcı olur.



Şekil 11 Endüstriyel tasarımda kullanıcı etkileşimi ve estetik işlev



4.2. Dünyada Tasarım

Endüstriyel tasarım, ürünlerin işlevselliğini, kullanıcı deneyimini ve estetik çekiciliğini etkilediği için her ülkenin sanayi sektörünün önemli bir unsurudur. **İyi tasarlanmış bir ürün inovasyonu teşvik edebilir, rekabet gücünü artırabilir ve ülkenin ekonomik büyümesine katkıda bulunabilir.** Ancak bu hedeflere ulaşmak için finansman, mentörlük ve uzmanlık gibi değerli kaynaklar sağlayabilecek dış destek kuruluşları da dahil olmak üzere tüm ekosistemin katılımı gerekir. Endüstriyel tasarımcılar bu tür kuruluşlarla iş birliği yaparak, yenilikçi ve başarılı ürünler yaratmalarını destekleyebilecek geniş perspektiflere, kaynaklara ve ağlara erişim sağlayabilirler.

Tasarım ödülleri, bu alanda mükemmelliğin tanınmasına ve teşvik edilmesine hizmet ederek yenilikçiliği ve rekabeti daha da artırır. Devlet desteği ve tasarım ödülleri, tasarımın kalitesini ve toplum üzerindeki etkisini artırarak daha iyi bir dünya yaratılmasına yardımcı olur.

Tablo 8 Dünya çapında tasarım fuarları

Fuarlar/Tarih
Valencia Dünya Tasarım Başkenti 2022 Tüm Yıl
Madrid Tasarım Festivali 1 Şubat - 31 Mart 2022
Stockholm Tasarım Haftası 7 - 13 Şubat 2022 ve 5-11 Eylül 2022
Interiors Avustralya ve Denfair 10 - 12 Şubat 2022
Nomad St Moritz 1 - 5 Mart 2022
Melbourne Tasarım Haftası 17 - 27 Mart 2022
Maison & Objet 24 - 28 Mart 2022
Maison & Objet 8 - 12 Eylül 2022

Milan Tasarım Haftası ve Salone del Mobile 5 - 10 Nisan 2022
DesignMarch İzlanda 4 - 8 Mayıs 2022
Object Rotterdam 20 - 22 Mayıs 2022
Design Shanghai 9 - 12 Haziran 2022
NYCxDesign ve ICFF 10 - 20 Mayıs 2020 ve 15-17 Mayıs 2020
Clerkwenwell Tasarım Haftası 24 - 26 Mayıs 2022
Design Miami/Basel 14 - 19 Haziran 2022
3 Gün Tasarım Danimarka 15- 17 Haziran 2022
Oslo Tasarım Fuarı 31 Ağustos - 2 Eylül 2022
Helsinki Tasarım Haftası 8 - 18 Eylül 2022
Stockholm Mobilya ve Aydınlatma Fuarı 6 - 9 Eylül 2022
Tasarım Çin Beijing 21 - 23 Eylül 2022
Aydınlatma+Bina 2 - 6 Ekim 2022
Biennale Interieur 20-24 Ekim 2022
Dutch Tasarım Haftası 22 - 30 Ekim 2022
Orgatec 25 - 29 Ekim 2022
Tasarım Miami 30 Kasım - 4 Aralık 2022



Tablo 9 Dünya çapında tasarım konferansları

Konferanslar	Tarih	Konferanslar	Tarih
QRCA 2022 Yıllık konferans (hibrit)	Ocak	DesignOps küresel konferans	Haziran
Tasarım Sistemini Savunmak (Webinar)	Ocak	Küresel FinTech Tasarım zirvesi	Haziran
UXDX Community USA WEST	Ocak	UXPA 2022	Haziran
Ürün dünyası	Şubat	UXDX APAC 2022	Haziran
UX360 araştırma zirvesi	Şubat	HCI INTERNATIONAL 2022	Haziran
ProductCon	Şubat	#mptcon Dijital Amerikalar	Temmuz
Dave Malouf’un DesignOps webinarı (webinar)	Şubat	An event apart	Ağustos
Deneyim tasarım konferansı	Şubat	PDC 2022 (hibrit)	Ağustos
Etkileşim haftası	Mart	UX Avustralya	Ağustos
Araştırmayı ilerletmek	Mart	Ürün tasarım haftası	Ağustos
UX Avustralya tasarım araştırması (hibrit)	Mart	productCon	Eylül
Dizayn meseleleri Pop-up	Mart	Kullanıcı araştırması Londra	Eylül
UX Kopenhag	Mart	UX STRAT USA	Eylül
UXDX USA 2022 (hibrit)	Mart	IxDD 2022	Eylül
CHI 2022 (hibrit)	Nisan	Tasarım Meseleleri (hibrit)	Eylül
Enformasyon mimarlık konferansı 2021	Nisan	Etki	Ekim
ProductCon San Fransisko (hibrit)	Nisan	Amuse	Ekim
Confab	Nisan	UXDX EMEA	Ekim
Üründe kadınlar	Mayıs	An event apart	Ekim
İşten düşmelere	Mayıs	UX salon	Ekim
Girişim tasarım sistemi: Nasıl tasarlanır ve ölçeklenir (webinar)	Mayıs	UX STRAT Asya	Kasım
ACE! (hibrit)	Mayıs	Clearleft’in öncü tasarımı	Kasım
Tasarım2022	Mayıs	UX Brighton	Kasım
La product konferansı	Haziran	Ürün yükseltme konferansı 2022 (hibrit)	Kasım
Pixel öncüleri	Haziran	An event apart San Fransisko	Aralık
UX STRAT Avrupa	Haziran		



Tablo 10 Dünya çapında tasarım ödülleri ve yarışmaları

Dünya Çapında Tasarım Ödülleri ve Yarışmaları	Dünya Çapında Tasarım Ödülleri ve Yarışmaları
LG Life Good Ödülü	IALD Aydınlatma Tasarım Ödülleri
IF Tasarım Ödülü	Londra Uluslararası Yaratıcı Yarışma
Lexus Tasarım Ödülü	JEC Kompozit İnovasyon Ödülleri
LIT Aydınlatma Tasarım Ödülleri	FIT Spor Tasarım Ödülleri
SVIEF En İyi 30 İnovasyon Ödülü	Graphis Tasarım Yıllık Yarışması
Yeşil Konsept Ödülü	Tasarım Eğitir Ödülü
Yeşil Ürün Ödülü	Hava Ödülleri (Drone Ödülleri)
BIG İnovasyon Ödülleri	Kadın İnovasyon Ödülleri Ürünleri
iLuxury Ödülleri	Red Dot Ödülü Ürün Tasarımı
Edison Ödülleri	Herkes İçin Uluslararası Tasarım Vakfı İyi Uygulama Ödülleri
Spark Tasarım ve Mimarlık Ödülleri	Hillbrand Ödülleri
Dünya Markası Tasarım Ödülleri	Dieline Ödülleri
SBID Uluslararası Tasarım Ödülleri	Cresta Ödülleri
Amazon Launchpad İnovasyon Ödülleri	IEEE Standartlar Birliği Ödülleri
Altın Rozet Tasarım Ödülü (Tayvan)	Duvar Kağıdı Uzay Ödülleri
Tek Renk Ödülü	MUSE Tasarım Ödülleri
ICIS İnovasyon Ödülleri (Kimya Edüstrisi)	3D Baskı Endüstrisi Ödülleri
IEEE Ödülleri	Basitçe Açık Ödüller
Küresel Su Ürünleri İnovasyon Ödülü	NY Ürün Tasarım Ödülleri
Altın Pin Konsept Tasarım Ödülü (Tayvan)	Uluslararası Tasarım Ödülleri
DMI Tasarım Ödülleri	
James Syson Ödülü	



ABD’de Tasarım

ABD İşgücü İstatistikleri Bürosu (BLS), sanat, tasarım, eğlence ve medyanın 2019-2029 yılları arasında istihdam üzerinde güçlü bir etki yaratmasını beklendiğini açıklamıştır. ²¹ IBIS World raporu, sadece grafik tasarımcıların pazar büyüklüğünün 14 milyar ABD doları olduğunu ve 133.551 işletmenin 174.483 çalışan yarattığını belirtir. Türkiye’de olduğu gibi ABD’de de tasarım sektörü serbest çalışanlar ya da az sayıda çalışanı olan küçük grafik tasarım şirketi sahipleri tarafından yönlendirilmektedir.

National Assembly of State Arts Agencies’in (NASAA) ABD’nin yaratıcı ekonomisine ilişkin raporu da yaratıcı sektörlerde çalışanların serbest meslek sahibi olma ihtimalinin 3,6 kat daha fazla olduğunu teyit etmektedir. Dahası, Yaratıcı Ekonominin tamamına yayıldığına, yaratıcı pazar ABD GSYİH’sine 1,09 Trilyon USD katkıda bulunmakta ve yaratıcı sektör perakende ticaret sektöründen sonra ikinci sırada yer almaktadır. ²²

ABD, yaratıcı ekonomik çıktının her ekonomi üzerinde katlanarak artan bir etkisi olduğunu bilir. NASAA raporu, kâr amacı gütmeyen sanatın geliştirilmesi için yapılan 166 milyar USD’lik harcamanın 28 milyar vergi geliri, 64,4 milyar ihracat ve 36,4 milyar ithalatta bağlantılı olmasının nedeninin bu olduğunu ifade eder. Dolayısıyla sanata yönelim yatırım temellidir. ABD’de 2020 yılında 4,6 milyon kültür ve sanat işi yaratılmıştır ve bu rakam ülkede yaratılan tüm işlerin %3’ünü oluşturur. ABD hükümeti, “kırsal topluluklarda sadece bir sahne sanatları organizasyonunun, yerel işletmelerin yenilikçi ve tasarımla bütünleşmiş olma şansını iki katına çıkardığını” öne sürmektedir. NASAA raporu ayrıca, yenilikçi ve tasarımla bütünleşmiş işletmelere sahip kırsal alanların ekonomik durgunluklardan daha hızlı kurtulduğunu ve ortalama haftalık kazançlarda daha hızlı büyüme görüldüğünü belirtmektedir.

ABD’de Endüstriyel Tasarımın en güçlü yönlerinden biri teknolojilerle olan yakın ilişkisidir. Amerikalı tasarımcılar, yeni malzemelerin ve üretim süreçlerinin kullanılmasından dijital araçların ve bilgisayar destekli tasarımın kullanılmasına kadar yeni teknolojileri çalışmalarına dahil etme konusunda ön saflarda yer almıştır. Bu da ABD’li tasarımcıların yenilikçi ve son derece işlevsel ürünler yaratmasına olanak sağlamıştır. ABD’de endüstriyel tasarımın gücüne katkıda bulunan bir diğer faktör de ülkenin canlı ekonomisidir. ABD, dünyanın en büyük firmalarının ve çok uluslu şirketlerinin çoğuna ev sahipliği yapmakta ve yeni ürünler için sürekli bir talep yaratmaktadır. Son olarak ABD, yaratıcılığı ve yeniliği teşvik eden destekleyici ve girişimci kültürüyle tanınır. Bu, dünyanın dört bir yanından birçok yetenekli tasarımcıyı cezbetmiş ve genç tasarımcılar için destekleyici bir ortam sunmuştur.

İtalya’da Tasarım

Kültürel gelişimin desteklenmesi, İtalya Cumhuriyeti Anayasası’ndaki temel ilkelerin bir parçasıdır. Statista’nın *İtalyan Kültür Ekonomisi Raporu*, İtalyan Kültür Bakanlığı’nın 2021 yılında miras ve kültürel faaliyetleri finanse etmek için yaklaşık 2,7 milyar avroluk bir bütçe ayırdığını ve bu desteğin önemli bir kısmının kültürel sanatların icrasına yönelik olduğunu belirtmiştir. İtalya’da STK iş birliği de yüksektir. ²³ Kültür ve tasarım çalışmalarının ana STK’sı, “sürdürülebilirlik, yenilikçilik ve güzelliğe odaklanan işletmeleri, toplulukları ve zekayı birleştirmek ve onlara güç vermek” amacıyla kurulan Symbola Vakfı’dır. ²⁴ İtalyan Ticaret, Sanayi, Zanaat ve Tarım Odaları Birliği (Unioncamere) ve Symbola Vakfı, İtalya’da sanat ve kültürün finansal etkisini analiz etmek için CROSSINO adlı bir “kültürel ve yaratıcı üretim sistemi” projesi geliştirmiştir. Sistem, piyasanın iki farklı bileşenini “çekirdek” ve “yaratıcı güdümlü” işletmeler olarak birleştirmektedir. Çekirdek pazar, sanat ve kültür endüstrisiyle sıkı sıkıya ilişkili faaliyetleri kapsar. Yaratıcılığa dayalı piyasa ise doğrudan sanat ve kültürle bağlantılı olmayan ancak yaratıcılığı kullanan sektörlerde faaliyet gösteren yaratıcı ve kültürel profesyonellerin ekonomik katkısına odaklanmaktadır.

Crossino’nun raporuna göre, **2021 yılında İtalya’da kültürel ve yaratıcı üretim sistemi tarafından yaratılan katma değer yaklaşık 88,6 milyar avroya ulaşmıştır.** ²⁵ Kültürel ve yaratıcı üretim sisteminin “çekirdek” pazarna odaklanıldığında, şu yedi sektör dikkate alınmaktadır: mimari ve tasarım, iletişim, müzik ve görsel-işitsel sanatlar, kitaplar, basılı medya ve yayıncılık, video oyunları ve yazılım, müzeler ve benzeri kültürel kurumlar ve sahne sanatları. 2021 yılında İtalya’da video oyunları ve yazılım sektörünün katma değeri 2019 yılına kıyasla %11,5 artarak yaklaşık 14 milyar avroya ulaşmıştır. Buna karşılık, müzeler, kütüphaneler ve benzeri kültür kurumlarının katma değeri, COVID-19 salgını nedeniyle aynı dönemde yaklaşık 388 milyon avro azalmıştır.

İtalya, sinerjilerden yararlanarak yaratıcı ve tasarımla ilgili pazarlara yatırım yapmaktadır. Başarı aynı zamanda STK’lar ve Devlet işbirliğinin bir sonucudur.

Bu kültürel bağlamda, **İtalyan Endüstriyel Tasarımı zengin ve hikayeli bir geçmişe sahip-tir ve yaygın olarak dünyanın en önemli tasarım geleneklerinden biri olarak kabul edilmektedir.** İtalyan tasarımcılar işçiliğe olan tutkuları ve detaylara gösterdikleri özenle tanınırlar ve çalışmaları biçim, işlev ve estetiğe odaklanır. İtalyan tasarım okulları ve üniversiteleri son derece saygındır ve öğrencilerinin kendilerini tasarım alanında bir kariyere hazırlayan çok yönlü bir eğitim almalarını sağlamak için endüstri ile yakın iş birliği içindedirler. İtalya’da endüstriyel tasarımın gücüne katkıda bulunan bir diğer faktör de ülkenin özellikle lüks markalarda gelişen imalat sektörüdür.



İngiltere’de Tasarım

İngiltere Tasarım Konseyi tarafından yürütülen **Tasarım Ekonomisi 2021 Araştırma Programı**, tasarımın değerine ilişkin bugüne kadarki en kapsamlı değerlendirmeyi sunmayı amaçlar. Bu üç yıllık proje, tasarımın geniş kapsamlı değerini araştırmanın yanı sıra, tasarımın daha adil, sağlıklı ve yenileyici bir dünyanın inşasında oynayabileceği rolü de ele almaktadır.

Üç yıllık araştırma programı interaktif bir dijital platformda bulunmaktadır. Tasarım Ekonomisi 2021, politika yapıcılar, iş dünyası liderleri, kamu sektörü profesyonelleri, mimarlar ve tasarımcılar için büyüyen bir kaynak niteliğindedir. Program, aşağıdakiler de dahil olmak üzere bir dizi konuyu incelemektedir: ²⁶

- Tasarımın sosyal ve çevresel değeri
- Tasarımın ekonomik değeri
- İş dünyasının tasarım anlayışı ve kullanımı
- Kamu sektörünün tasarım anlayışı ve kullanımı
- Kamunun tasarım anlayışı
- Tasarım kullanımında bölgesel farklılıklar
- Tasarım ekonomisinin zaman içinde nasıl gelişebileceği ve değişebileceği.

Tasarım Ekonomisi 2021 Araştırma Programı Faaliyetleri: ²⁷

- Gezegen için Tasarım Festivali 2022
- Londra Tasarım Festivali

2010 yılından bu yana **İngiltere Tasarım Konseyi**, hükümetin, işletmelerin ve toplulukların tasarımın ne olduğunu ve getirdiği ekonomik, sosyal ve çevresel faydaları daha iyi anlamalarına yardımcı olma konusunda önemli ilerleme kaydetmiştir.

İngiltere Tasarım Konseyi’nin başarıları: ²⁸

- Tasarıma yatırılan her 1 sterlinin 20 sterlin getiri sağladığını gösteren 5 bin işletme
- Kamu sektörü inovasyonunda tasarım için yeni bir pazar yaratarak konsey personelinin %93’ünün tasarım becerilerini geliştiren 100’den fazla yerel konsey

- Yerel yönetimlerde ve STK’larda mekanların kapsayıcı ve sürdürülebilir olmasını sağlamak için uzman tasarım tavsiyesi sunan 1 000 benzersiz kalkınma planı.

İngiltere Tasarım Konseyi İnsanlar, Mekanlar ve Ekonomik Değer Raporu

Rapor, Birleşik Krallık Tasarım Ekonomisi Araştırması’nın çıktıları arasında yer alır. Raporunda öne çıkan bazı başlıklar şunlardır: ²⁹

- 2019’da tasarım ekonomisi İngiltere ekonomisine **97,4 milyar sterlinlik** gayrisafi katma değer (GSKD) katkısında bulunarak **toplam İngiltere GSKD’sinin %4,9’unu** oluşturmıştır.
- 2010-2019 yılları arasında İngiltere ekonomisinin iki katı oranında büyümüştür. Tasarım ekonomisi büyük bir işverendir.
- 2020 yılında 1,97 milyon kişi, yani Birleşik Krallık’taki her yirmi işçiden biri **tasarım ekonomisinde** çalışmaktadır. Bunların **1,62 milyonu tasarımcıdır**.
- Tasarımcıların %77’si finans, perakende ve inşaat gibi tasarım dışı sektörlerde çalışmaktadır.
- Hem zanaat hem de giyim sektörleri 2010 ve 2019 yılları arasında GSKD katkılarında sırasıyla %59 ve %18 oranında daralma yaşamıştır.

British Council Aktiviteleri

British Council, yaratıcı ekonomilerin kapsamını tanımlamaya ve büyüyen alanları belirlemeye yatırım yapmaktadır. *Yeni ve Değişen Dinamikler Raporu*, yaratıcı ekonomilerin kültürel faaliyetlerden yenilikçi tasarıma nasıl evrildiğine dair net bir zaman çizelgesi sunar. Raporunda şöyle deniyor: “Hızlı bir küreselleşme döneminde pek çok ülke, yaratıcı endüstrilerin temsil ettiği kültür ve ticaret kombinasyonunun bir ülke ya da şehir için ayırt edici bir imaj yaratarak rakiplerinden sıyrılmasını sağlayan güçlü bir yol olduğunun farkındadır.” ³⁰ Ülkelerin yaratıcı ekonomileri tanımlama ve bu ekonomilere yatırım yapma konusundaki artan ilgisinin nedeni de budur. British Council ayrıca, yaratıcı insanların iş hayatına atılmalarına öncülük etmek için **The Creative Enterprise**



Toolkit³¹ adlı bir start-up programı ve bağımsız platformların faaliyetlerini sürdürmelerine yardımcı olmak için **The Creative HUBkit** adlı bir program başlatmıştır.³² **British Council Türkiye** ayrıca **Creative HUBs** adlı ortak bir programı da desteklemektedir: Türkiye'deki yaratıcı merkezler ağını belirleyecek **The Map and The Territory projesi**.³³ Projenin detayları aşağıda Merkezler bölümünde verilecektir.

Birçok ülke son beş yılda tasarım yaklaşımını hızlandırarak öncelikle tasarım sektörünün kapsamını tanımlamıştır. İngiltere ve Almanya ise tasarım ekonomisinin kapsamını ve hacmini net bir şekilde tanımlayabilen az sayıdaki ülkeden ikisidir.

Ayrıca, her ülkenin 'tasarımcıları' farklı bir şekilde kategorize ettiğini de belirtmek gerekir. Bu nedenle, ülkeler arasında niceliksel karşılaştırma yapmak çok anlamlı değildir.

İrlanda'da Tasarım

İrlanda, tasarıma **İş-Yetenek Yaratmanın** bir parçası olarak yaklaşmaktadır. 2019 yılında Hükümet, **Future Jobs Ireland**'ı başlatmıştır, projenin amacı inovasyon ve teknolojik değişimin benimsenmesi, verimliliğin ve işgücüne katılımın artırılması ve becerilerin ve yeteneklerin geliştirilmesidir. Şirketlerin MedTech, FinTech, Advanced Manufacturing ve AgriFood gibi birçok sektörde çözümler tasarlamasına, geliştirmesine ve uygulamasına yardımcı olmak için İrlanda'nın en ileri teknolojik alanlardaki kapasitesinin fark edilmesi ve kolaylaştırılması gerekmektedir. Bunu yapmak için İrlanda, üç tasarım disiplinine odaklanan **Together for Design** Projesini başlatmıştır: Dijital Tasarım (İnteraktif Medya, UI & UX Tasarımı, Dijital Medya, Etkileşim Tasarımı, Multimedya Tasarımı ve Web Tasarımı dahil); Ürün Tasarımı (Ürün Tasarımı İnovasyonu, Süreç Tasarımı, Endüstriyel Tasarım, Üretim Tasarımı, Mühendislik dahil); **Stratejik Tasarım** (Hizmet Tasarımı, Tasarım Düşüncesi, Ortak Tasarım, Tasarım Yönetimi, Tasarım İnovasyonu dahil).³⁴

Proje şu aşamalardan oluşmaktadır:

- Sektörün mevcut ve gelecekteki becerilerini ve yetkinliklerini etkileyen ana eğilimlerin ve değişim faktörlerinin gözden geçirilmesi
- Önde gelen ülkelerde tasarım becerilerinin sağlanmasında en iyi uygulamaları belirlemek için üst düzey masa başı uluslararası politika incelemesi
- Sektörün dijital tasarım, ürün tasarımı ve stratejik tasarımla ilgili mevcut işgücü profilini tanımlamak için yapılan önceki çalışmalara dayanmak
- 2025'e kadar beş yıl boyunca kurum için gelecekteki tasarım becerileri gereksinimlerini belirlemeye yönelik bir modelleme çalışması
- Eğitim ve öğretim sağlayıcılarının mevcut ilgili becerilerinin tedarik profili
- Ekonominin beceri ihtiyaçları ve gereklilikleri göz önünde bulundurularak beceri tedarikinde tespit edilen boşlukları gidermek için kantitatif ve kalitatif araştırmanın sonuçlarına dayalı bir dizi öneri
- Miktar ve çeşitlilik de dahil olmak üzere beceri tedarikinde tespit edilen boşlukların hem tasarım hem de işletme sektörlerinde nasıl ele alınabileceğine ilişkin bir değerlendirme
- Beceri talebi ihtiyaçları konusunda kilit bilgi sahiplerine yönelik yapılandırılmış bir anketin tasarlanması ve dağıtılması
- Üç tematik çalıştaydan çıkan fikir ve önerilere genel bir bakış.



Almanya’da Tasarım

Almanya Ekonomi Bakanlığı, *2020 Kültürel ve Yaratıcı Endüstriler İzleme Raporu*’nu derlemek üzere bir araştırma yürütmüş ve kültürel ve yaratıcı endüstrilerin temel ekonomik göstergelerini değerlendirmiştir. Raporda müzik, kitap, sanat, film, yayıncılık, sahne sanatları, tasarım, mimarlık, basın, reklamcılık ve yazılım/oyun sektörleri ele alınmıştır. “Diğer” başlıklı on ikinci alan, kültürel ve yaratıcı endüstrilerin bu on bir alt pazarından birine sokulamayan endüstrileri içermektedir (örneğin, fotoğraf laboratuvarları veya serbest tercümanlar). Almanya’nın Kültürel ve Yaratıcı Endüstrileri raporuna göre, temel rakamlar aşağıdaki gibidir: ³⁵

İngiltere tasarım sektörü kapsamına endüstriyel alanlardaki tasarımı da dahil etmektedir. Almanya ise tüm endüstrilerdeki ve sanat gibi yaratıcı sektörlerdeki tasarım faaliyetlerini kapsamaktadır.

- 174 milyar avro ciro
- Marjinal istihdamda 299.467 kişi
- Marjinal serbest meslek sahibi 599.511 kişi
- GSYİH içindeki payı %3,1
- 1,8 milyon iş gücü
- 1,2 milyon çekirdek (tasarım/yaratıcı) işgücü
- 258.790 işletme.

Hollanda’da Tasarım

Hollanda, yaratıcı endüstrilerin kapsamını, öncü bir sektör olarak çizmektedir. **Yaratıcı Endüstri Üst Sektörü**; mimarlık, tasarım, moda, medya ve ICT, oyun ve pop müzik gibi çeşitli disiplinlerden oluşmaktadır. Bu Üst Sektör, diğer sektörlerde inovasyonun teşvik edilmesinde ve sağlık, güvenlik ve enerji gibi alanlarda toplumsal zorlukların çözümlenmesinde önemli bir rol oynar. Yaratıcı endüstrinin 2011 yılında En İyi Sektör kabul edilmesinin büyük bir etkisi olmuştur. Üst düzey ekibin çabalarının yanı sıra “**Yaratıcı Endüstri**” teriminin kullanılmaya başlanması sektörün kendini daha iyi organize etmesini ve çeşitli alt sektörler arasında dayanışma duygusu yaratmayı sağlamıştır.

Hollanda, ülkenin dünyada daha fazla varlık gösterdiği oyun ve mimariye daha fazla odaklanmaktadır. Bu nedenle kapsamı belirsizdir ve ülkenin internette kamuya açık bir tasarım raporu yoktur.

Üst Sektör Yaratıcı Endüstrisi Hollanda’da 179.000 tam zaman eşdeğeri (TZE) istihdam sağlamaktadır ve bu rakam Hollanda istihdam piyasasının %2,56’sını temsil etmektedir. Hollanda yaratıcı endüstrisi; tasarım, mimari, moda, dans, TV formatları veya bilgisayar oyunları gibi çeşitli alanlarda sağlıklı bir büyüme dönemi yaşamakta ve aynı zamanda önemli ölçüde uluslararası beğeni kazanmaktadır. Bu pek de sürpriz olmayabilir. Hollanda uzun bir mimari ve iç tasarım geleneğine sahiptir. **De Stijl hareketi** ve 1920’lerdeki **Amsterdam Mimarlık Okulu** gibi mimari ve tasarım fikirleri Hollanda mimarisi ve tasarımı üzerinde derin bir etki oluşturmuştur. Bu fikirler yurtdışında da karşılık bulmuş ve Rietveld gibi De Stijl üyeleri tarafından yaratılan iç mekân ve mobilya tasarımları dünyaca ün kazanmıştır. Bu tasarım felsefesi, örneğin çağdaş ürünlerde, grafik tasarımda ve modada da açıkça görülmektedir. Mimarlık ve oyun sektörü çoğunlukla KOBİ’lerden oluşurken bunların çok azı 100’den fazla çalışana sahiptir, medya ve reklam şirketleri ise oldukça büyük olabilmektedir. Moda ve endüstriyel tasarım, serbest çalışan tasarımcılar, KOBİ’ler, daha büyük tasarım büroları ve ayrı tasarım departmanlarına sahip şirketlerin bir karışımını desteklemektedir. Bunların sonuncusu olan tasarım departmanı olan şirketler Hollanda Yaratıcı endüstriler hacminin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. ³⁶



Finlandiya’da Tasarım

Finlandiya, yüksek kaliteli zanaat ve tasarım konusunda uzun süredir uluslararası bir üne sahiptir ve şu anda dijital becerilerdeki insan sermayesinde Avrupa ülkelerine liderlik etmektedir. Finlandiya’nın ulusal tasarım politikası olan **Design Finland Programı, 2012 Dünya Tasarım Başkenti Helsinki**’nin ve 1999 girişimi Design 2005’in başarısı üzerine inşa edilmiştir ve tasarımı Finlandiya inovasyonunun ve endüstrisinin merkezine yerleştirmek için arz ve talep tarafındaki tüm paydaşları bir araya getirmektedir. Erken çocukluk döneminden itibaren tasarım okuryazarlığı, öğrencilerin “yaparak öğrendikleri” olgu temelli müfredat yoluyla diğer derslerin içinde öğretilmektedir. Vizyon, farklı mesleklerden tüm Finlandiya vatandaşlarının “çeşitli temel becerilere” sahip olması ve bunları kullanmasıdır.³⁷

İsveç’te Tasarım

İsveç, özellikle mobilya ve tekstil alanlarında güçlü bir tasarım geleneğine sahiptir. **İsveç Endüstriyel Tasarım Vakfı (SVID)**, tasarımı öne çıkarmak ve bilgiyi yaymak için işletmeler, kamu hizmetleri ve araştırmacılarla birlikte çalışır.³⁸ Bunun bir parçası olarak SVID, **Swedish Design Research Journal**’ı yayınlamaktadır. Küresel bir turne sergisi olan **Swedish Design Moves**, İsveç değerlerini ve ifadesini yansıtmak için çağdaş üreticilerin ve tasarımcıların çalışmalarını sergilemektedir. İsveç hükümeti tarafından finanse edilen bu sergi, İsveç tasarımı, modası ve mimarisi hakkında uluslararası farkındalığı teşvik etmektedir. Stockholm’deki ana tasarım merkezi **İsveç Mimarlık ve Tasarım Merkezi (ArkDes)**, etkinlikler, sergiler, eğitim programları ve tartışmalar düzenliyor.³⁹ Her yıl düzenlenen **Stockholm Mobilya ve Işık Fuarı**, İskandinav tasarımı için dünyanın en büyük buluşma yeridir. 2018 yılında İsveç Hükümeti, sürdürülebilirlik ve evrensel tasarımı, tasarım ve mimariye entegre eden **Tasarlanmış Yaşam Ortamı Politikasını** uygulamaya koymuştur.⁴⁰ **İsveç, dijital becerilerde insan sermayesi açısından Avrupa ülkeleri arasında ikinci sırada yer alıyor** ve dijitalleşme fırsatlarını geliştirme konusunda dünyanın en iyisi olmayı hedeflemektedir. 2019 yılında İsveç’in endüstrisini ve refahını desteklemek için ulusal yapay zekâ araştırma ve inovasyon merkezi **AI Innovation of Sweden** açılmıştır.

Singapur’da Tasarım

Singapur da tasarım sektörünün kapsamını belirlemek ve yenilikçilik ve rekabetçilik adına geliştirilecek plan ve projeleri düzenlemek için diğer ülkelere benzer bir yol izlemektedir. Mayıs 2015’te, **tasarım sektörünü büyütme ve Singapur’da tasarımın rolünü genişletmek için yeni bir ana plan olan Tasarım 2025**’i geliştirmek üzere tasarım endüstrisi, iş dünyası, akademi ve hükümet liderlerinden oluşan 16 üyeli bir komite kurulmuştur. Bu çaba, Ekonomik Kalkınma Kurulu ile **Singapur Tasarım Konseyi** tarafından desteklenmiştir. Bulgulara göre, tasarım firmalarının %86’sı uluslararası alanda büyümek için yeterli kaynak ve iş deneyimine sahip olmayan mikro-KO-Bİ’lerden oluşmaktadır. Design Singapore Council tarafından yapılan bir ankete göre, tasarım firmalarının sadece %45’i deniz aşırı pazarlardan gelir elde etmiştir ve bu, her bir firma için toplam gelirin yaklaşık %30’unu oluşturmaktadır.⁴¹ Tasarım 2025 Ana Planında şu stratejiler öne çıkmaktadır:

Singapur aynı zamanda odak alanlarını belirleme ve özellikle ihracata yönelik olarak inovasyon kültürünü geliştirmek için KOBİ’leri güçlendirme aşamasındadır.

- Tasarımın ulusal beceri setine dahil etmek
- İşletmelerde ve devlette tasarımın rolünü genişletmek
- Tasarım firmalarının rekabetçiliğinin güçlendirmek
- Tasarımın topluma kazandırmak
- Singapur Tasarım markasını geliştirmek.



Yeni Zelanda’da Tasarım

Tasarımın Yeni Zelanda için Değeri raporu, tasarımın Yeni Zelanda ekonomisine toplam katkısının 2016 yılında **10,1 milyar dolar (GSYH’nin %4,2’si)** olduğunu ortaya koymuştur.⁴² Rapor, tasarımın daha geniş ekonomi ve endüstri içinde nereye oturduğunu tanımlar. Tasarımın GSYH’ye katkısının %46’sını oluşturan ürün tasarımı ve interaktif tasarım açık ara en büyük tasarım disiplinleri olmuştur. Ulusal bir tasarım stratejisinin yokluğunda bu proje, tasarımın yatırım gerektiren bir sektör olarak tanınması için hükümetten destek istemektedir. 2015’te kurulan **Auckland Co-Design Lab**, yenilikçi fikirler ve çözümler geliştirmek üzere kamu sektörü ve topluluklarla çalışan çok disiplinli ekipleri bir araya getirmek için yerel ve merkezi Hükümetler arasında kurulmuş bir iş birliğidir. Sorunları anlamak ve sorunlu alanları ele almak amacıyla günlük hizmetlerin karmaşıklığına odaklanmak için hizmet tasarımı araçlarını kullanır. Yeni Zelanda Hükümeti tasarım odaklı düşünmeyi aktif olarak desteklemektedir. 2016 yılında Yeni Zelanda’nın dijital dönüşümünün bir parçası olan **SmartStart**’ı girişimcilik programı olarak geliştirmiş ve devlet kurumlarının nasıl kurulduğu yerine insanların hayatlarındaki önemli olaylara odaklanmıştır. Hizmet, 6 ay içinde geliştirilmiştir.

Avustralya’da Tasarım

Queensland Tasarım Stratejisi 2020’ye göre tasarım, “daha fazla işletmede yenilikçiliğin ve rekabetçiliğin kilidini açmanın anahtarıdır.”⁴³ **Akıllı Devlet Stratejisi** ile geliştirilen bu strateji, üniversite araştırma ve geliştirme harcamalarının artmasına yol açmıştır. **Strateji; çevre, toplum, vatandaşlar ve şehirler genelinde geleceğin zorluklarını karşılamak için yaratıcılığı geliştirerek ekonomiyi güçlendirmeyi, bir tasarım kültürünü teşvik etmeyi, tasarım bilgisi oluşturmayı ve kamu sektörü inovasyonunu desteklemeyi amaçlar.** Queensland’i bir tasarım mükemmelliği merkezi olarak teşvik etmek ve geliştirmek için sektörün dört bir yanından gelen insanlarla **Queensland Tasarım Konseyi** (2010) kurulmuştur. Victoria’s Creative State 2016-20⁴⁴, yaratıcı endüstrileri desteklemek ve geliştirmek için “yaratıcılığı Victoria’nın geleceğinin merkezine yerleştirir” ve Victorian Premier’in Tasarım Ödülleri içerir.⁴⁵ **Creative Victoria, Melbourne Arts Precinct**⁴⁶ de dahil olmak üzere daha geniş yaratıcı endüstrileri ve yerli kültürleri desteklemektedir.



4.3. Türkiye’de Tasarım

Türkiye’de tasarım ve inovasyon rekabetçiliğın önemli bir parçası olarak görölmektedir. Ticaret Bakanlığı, 2008/2 sayılı Tasarım Desteđi Hakkında Tebliđ uyarınca tasarımcı şirketleri/tasarım ofislerini ve iş birliđi kuruluşlarının ihracat faaliyetlerini desteklemektedir. **Desteđin kapsamı, tanıtım, reklam, pazarlama, istihdam, danışmanlık giderleri, açılacak birimlerle ilgili giderler ve şirketlerin dış pazarlara yönelik yüksek katma değerli ürün giderlerini içermektedir.** ⁴⁷ Bunun yanı sıra Ticaret Bakanlığı, tasarım yarışmalarında dereceye giren tasarımcıların yurtdışı eğitim ve yaşam giderlerini de desteklemektedir. Ayrıca şirketlerin **Tasarım ve Ürün Geliştirme Projeleri**, istihdam edilen tasarımcı, modelist ve mühendislerin brüt maaşları, araç, gereç, malzeme ve yazılım giderleri, seyahat ve web sitesi üyelikleri karşılanaarak desteklenmektedir.

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, özel sektörde, tasarım yoluyla ülke ekonomisinin uluslararası düzeyde rekabet edebilir bir yapıya kavuşturulması için ürün veya ürünlerin işlevselliđini artırma, geliştirme, iyileştirme ve farklılaştırmaya yönelik yenilikçi faaliyetlerin artırılması, tasarım personeli ve nitelikli işgücü istihdamının artırılmasını desteklemek ve teşvik etmek amacıyla 5746 sayılı **Araştırma, Geliştirme ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesi Hakkında Kanunu** yayımlamıştır.

Türkiye’de tasarım faaliyetleri yüksek oranda sübvansede edilmektedir, ancak şirketler tasarım projeleri için başvuru belgelerini doldurma konusunda deneyimsizdir. Devlet sübvansiyonlarının listesi bu belgede bulunabilir.

Türkiye’de Bakanlıklar artık KOBİ’leri tasarım üretmeye nasıl teşvik edeceklerine ve inovasyon kültürünü geliştirerek yaratıcılıđı nasıl ortaya çıkaracaklarına odaklanmaktadır. Bu anlamda **tasarımı KOBİ’lere ulaştırmak** Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın hedefleri arasında yer alırken, tasarımı halka yaklaştırmak belediyeler gibi yerel yönetim organlarının hedefi haline gelmektedir.

Millî Eğitim Bakanlığı 2016 yılında **Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (STEM)** eğitimi stratejisini açıklayarak okullara tasarım kapasitesi geliştirme eğitimlerini entegre etmeleri ve tasarımı çocuklara daha yakın hale getirmeleri çağrısında bulunmuştur. Bu strateji raporu, birçok devlet okulunu ve özel okulu tasarım eğitimi vermeye ve hatta 3D yazıcılar, 3D tarayıcılar, robotik kitle ve 3D tasarım yazılımlarıyla tasarım kapasitelerini artırmaya teşvik etmiştir.

Türkiye’de tasarım ekosisteminin bir araya geldiđi ve küresel paydaşlarıyla buluştuđu belli başlı fuar ve konferanslar aşağıda verilmiştir. Her yıl onlarca sektörden binlerce tasarımcının ve tasarım sahibi paydaşın buluştuđu bu fuarlarda Türkiye’nin tasarımda önemli bir ülke olduđu görölmektedir.



Tablo 11 Türkiye'de fuarlar, yarışmalar, zirveler ve ödüller

Fuarlar	Tarih	Konferanslar	Tarih
Aquafun	Aralık	İstanbul Bienali	Eylül
Çalışan Mimar İstanbul	Ekim	İstanbul Çağdaş Sanat Festivali	Eylül
CNR Mobilya	Nisan	Türkiye Teknoloji Zirvesi	Eylül
EURASIA DOOR Uluslararası Kapı Fuarı	Aralık	Uluslararası Mimari ve Tasarım Konferansı	Kasım
EURASIA Pencere	Aralık	Uluslararası Mühendislik, Mimari/ Tasarım Kongresi	Aralık
Fespa Euroasia	Ocak	Uluslararası Tasarım, Ar-Ge Konferansı	Aralık
Host İstanbul	Eylül	UTAK Ulusal Tasarım Araştırma Konferansı	Eylül
İdeal Homex	Eylül		
İntermob 2022	Ekim		
İstanbul Aydınlatma	Ekim		
İstanbul Fashion Connection	Şubat		
İstanbul Mobilya, Ev Tekstili, Dekorasyon Fuarı	Ocak		
Mobilya İstanbul	Şubat		
Printex	Şubat		
Sign İstanbul	Eylül		
UNICERA Uluslararası Seramik, Banyo, Mutfak Fuar	Aralık		
UXDX Community USA WEST	Ağustos		
Uxistanbul	Nisan		
Yatak Dünyası	Mart		
Zuchex	Eylül		



Türkiye Tasarımcı ve Tasarım Merkezi Sayıları

T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın web sitesinin Şubat 2024 istatistikleri aşağıdaki rakamları bildirmektedir:

- Türkiye’de toplam 82.700 çalışanı olan 1.301 Ar-Ge merkezi.
- Toplam 7.904 çalışanı olan 327 Tasarım merkezi.

Bu istatistiklere ek olarak farklı kaynaklarda tasarımcı sayılarına dair şu verilere rastlanmaktadır. Avrupa Tasarım Raporu 2.0, 2018 yılında Türkiye’de 140.000 tasarımcı olduğunu belirtmiştir. Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (ETMK) 2022 yılında 6.500 endüstriyel tasarımcı olduğunu belirtmektedir. Avrupa Tasarım Raporu 2018’de bu sayının 5.600 olduğunu, dolayısıyla 4 yılda %16’lık önemli bir artış olduğunu bildirmiştir.” yerleştirilmelidir.

İstanbul Tasarımcı Sayıları

Avrupa Tasarım Raporu’na göre 2020 yılında tasarımcıların yaklaşık %45’i İstanbul’da çalışmaktadır. Tasarımcılar aşağıdaki sektörlere ayrılmıştır: ⁴⁸

- %42 grafik tasarım
- %10 yayıncılık
- %4 endüstriyel tasarım
- %4,4 yaratıcı endüstriler
- %39,6 tasarım desteği gerektiren diğer sektörler

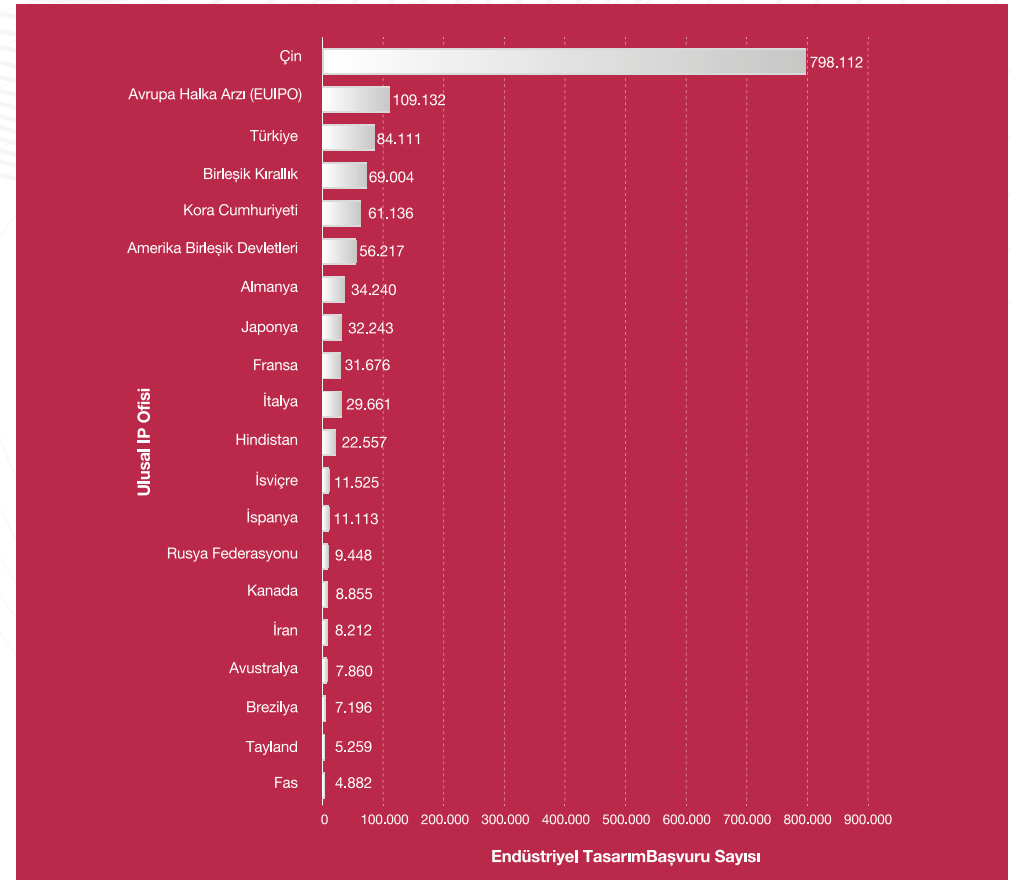
Tasarım Programı Olan Üniversiteler

Yükseköğretim Kurulu rakamlarına göre Türkiye’de tasarım programları sunan 108 üniversite bulunmaktadır. Bunların,

- 75’i Grafik Tasarım programı
- 33’ü Endüstriyel Tasarım programıdır. ⁴⁹

Türkiye’de Fikri Mülkiyet

Statista’nın raporuna göre **Türkiye’de fikri mülkiyet ofisleri 47.653 endüstriyel tasarım başvurusu ile 20 ülke arasında 5. sıradadır.** ⁵⁰ Bu durum, Türkiye endüstrisinin gelecek vaat eden tasarım endüstrisini kullanarak daha yüksek bir rekabet gücüne doğru gelişmek için büyük bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir.



Şekil 12 Endüstriyel tasarım başvuru sayısına göre ülke sıralaması
Kaynak Statista



4.3.5. Türkiye'nin Lider Tasarımcıları

Türkiye, Dünya Tasarım Sıralaması web sitesi tarafından açıklanan tasarım ödülü sayısı bakımından 114 ülke arasında dünyada 8. sırada yer almaktadır. Dünya Tasarım Sıralaması, A' Tasarım Ödülü'ne layık görülen tasarımcıların sayısını ayrıntılı olarak açıklamaktadır: Türk tasarımcılar 2010 yılından bu yana 609 ödül kazanmıştır.

2021 YILI DÜNYA TASARIM SIRALAMASI

Tablo 12 A' Tasarım Ödülüne layık görülen tasarımcı sayısına göre Dünya Tasarım Sıralaması.

Sıra	Ülke/ Bölge	Ödüller	Skor	●	●	●	●	●
1	Çin	4562	16048	130	626	1614	1298	894
2	ABD	1434	5033	74	231	409	358	362
3	Japonya	788	2914	51	138	257	206	136
4	İtalya	626	2239	38	98	197	147	146
5	Hong Kong, Çin)	999	3449	28	139	316	290	226
6	Büyük Britanya	391	1413	21	61	138	88	83
7	Tayvan (Çin)	2548	7772	19	133	602	997	797
8	Türkiye	637	2096	15	90	159	174	199
9	Almanya	355	1290	15	59	138	67	76
10	Portekiz	182	691	13	43	55	36	35

Kaynak: Dünya Tasarım Sıralaması ⁵¹



2021 yılında Designnobis'ten Türk tasarımcı Hakan Gürsu dünyanın en çok ödül kazanan 5. tasarımcısı olmuştur. 17. sırada Vestel tasarım ekibi, 33. sırada ise Bien Seramik tasarım ekibi yer almaktadır.

Türkiye'de tasarım sektörü, başarılı endüstriyel tasarım öncüleri Arçelik ve Vestel gibi büyük endüstriyel üretim yapan lider şirketlerin tasarım departmanları tarafından yönetilmektedir. Ayrıca yaratıcı kullanıcı deneyimi projelerine sahip önde gelen bankalar da vardır. **Türk endüstri şirketleri özellikle dayanıklı tüketim malları ve mimaride tasarım ödüllerine damga vurmaktadır.** 2021 Dünya tasarım sıralaması listesinde 227 ödüllü tasarımcı yer almakta olup ilk 30'u Tablo 13'te listelenmiştir.

Tablo 13 2021 yılında ödül kazanan ilk 30 Türk tasarımcı/firma

Sıralama	İsim Soy isim	Ödüller	Skor	Sıralama	İsim Soy isim	Ödüller	Skor
1	Hakan Gürsu	77	279	16	Deniz Kardeşahin	3	14
2	Vestel ID Takımı	33	141	17	Akbank Tasarım Stüdyo - Personel Kanalları	3	12
3	Bien Seramik Tasarım Takımı	14	49	18	Tan Mavitan	2	10
4	Anadolu Isuzu Tasarım Takımı	5	25	19	Vestel UX/UI Tasarım Grubu	8	29
5	Sarp Yachts	7	29	20	House of DIV by Gülşah Sürel Erdem	4	17
6	E.C.A Tasarım Takımı	6	27	21	Levent Muslular	5	19
7	Limay Türkkkan & Anıl Tontus	2	11	22	Musa Çelik	12	31
8	Selami Gündeziri	2	11	23	Akif Ekin	3	13
9	K.i.d (Kale Design & Innovation)	3	12	24	Isvea Eurasia	10	28
10	Dijital Panorama	2	8	25	Craft312 Studio	4	15
11	Arçelik A.Ş	30	112	26	Bora Yıldırım	3	12
12	Yasemin Ulukan	12	45	27	Serhat Apak & Burhan Özuğur	3	11
13	SEREL Seramik Fabrikası	11	38	29	Tariş Zeytin A.Ş	2	9
14	Ayhan Güneri	11	36	29	İdil Gençoğlu	2	9
15	Seda Dündar	5	20	30	Akbank	2	9

Kaynak: Dünya Tasarım Sıralaması

5. Türkiye ve İstanbul Endüstriyel Tasarım Ekosistemi ve Ağ Analizi

Bu rapor için, tasarım ekosisteminde çalışan kuruluşlar aşağıdaki kategorilerde gruplandırılmıştır:

5.1 Tasarım ve Prototipleme Merkezleri	49	➤
5.2 İnovasyon ve Girişimcilik için Yardımcı Merkezler	58	➤
5.3 Kullanıcı Deneyimi Şirketleri	60	➤
5.4 Teknoparklar/Teknoloji Geliştirme Bölgeler	61	➤
5.5 Üniversiteler	62	➤
5.6 Tasarım Alanındaki STK’lar ve Meslek Kuruluşları	63	➤
5.7 Endüstriyel Tasarım Yararlanıcıları	64	➤
5.8. KOBİ’ler ve Endüstriyel Tasarımcılar Ağ Analizi	66	➤

Yararlanıcılar:

KOBİ’ler ve büyük işletmeler



Şekil 13 Ekosistem modeli



5.1 Tasarım ve Prototipleme Merkezleri

Tasarım ve prototipleme merkezleri daha çok tasarımın teknik becerileriyle ilgiliyken, **yardımcı merkezler ve inovasyon merkezleri** daha çok ağ oluşturma, girişimcilik, start-up kurma ve hızlandırma konularına odaklanmaktadır. Birçok kuruluş her iki hizmeti de yürüttüğü için iki kategori arasında net bir ayırım yapmak mümkün değildir: bu raporda önerilen kategorizasyon, kurumun ana misyonunun anlaşılmasına dayanmaktadır.

Maker Hareketi ve FabLab’ler

Maker Hareketi, 2000’li yılların başında ortaya çıkan ve DIY (Do-It-Yourself [Kendin Yap]) yaratım ve yenilikçilik fikri etrafında şekillenen kültürel ve teknolojik bir akımdır. Oyuncaklardan mobilyalara, robotlardan bilimsel aletlere kadar geniş bir yelpazede fiziksel nesnelere yapmak için 3D yazıcılar, CNC yönlendiriciler ve lazer kesiciler gibi teknoloji ve dijital üretim araçlarının kullanımını vurgulamaktadır.

FabLab (Fabrikasyon Laboratuvarı’nın kısaltması), bir şeyler üretmek isteyen insanlara dijital üretim araçlarına ve ekipmanlarına erişim sağlayan bir tür maker alanıdır. FabLab kavramı Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT)’nin Parçalar ve Atomlar Merkezi tarafından geliştirilmiş ve ilk FabLab 2001 yılında kurulmuştur.

Maker Hareketi

Daha önce bazı girişimler olsa da Türkiye’deki maker hareketi 2016 yılı civarında yükselişe geçmiştir. 2016-2018 yılları arasında her ayın ilk çarşamba günü halka açık bir buluşma olan **İstanbul Maker Meet-Up düzenlenmiştir**.⁵² Bu maker buluşma topluluğu, sosyal medya üzerinden maker’lıkla ilgilenen 50.000 kişiye ulaştığını ifade etmektedir.

Maker’lar kendilerini statik bir şekilde tanımlamaktan kaçınırlar. Makerlık çok disiplinlidir ve Türkiye’de kesin bir maker sayısının olmamasının nedeni de budur. Birçok SAĞLAYICI, yaratıcılığı besleyerek tasarım ekosistemini desteklemektedir.

Aşağıda Türkiye’deki erken dönem Maker Hareketlerine örnekler verilmiştir:

GelecekHane 2015-2019 (Private Tech HUB/ThinkTank), kendisini teknoloji konusunda bir düşünce kuruluşu olarak tanımlamaktadır. 2015 yılında özel bir teknoloji merkezi olarak kurulmuş ve 2019 yılına kadar her alanda dijitalleşmeye yönelik bir maker girişimi gibi faaliyet göstermiştir. Merkez, maker hareketinin ve ekosistem kültürünün önde gelen özel girişimlerinden biridir. Daha sonra 2019 yılında dijitalleşme danışmanlığı ile tasarım ve teknoloji sektörüne katkı sağlamaya başlamış ve bu sektörde lider bir danışmanlık firması haline gelmiştir.⁵³

Makerhane 2016-2017 (Kâr Amacı Gütmeyen Tinylab Merkezi), 3D Baskı, prototipleme, endüstriyel tasarım ve robotik için bir alan sunan önde gelen maker merkezlerinden biridir. Mekân birçok eğitim, proje ve maker projesine ev sahipliği yaptı. COVID-19 pandemisinden önce kapatılmıştır.

DENEYAP, TEKNOFEST ve TBA Akademi, Maker Hareketi tarafından başlatılan diğer girişim örnekleridir.

Zamanla **Maker Hareketi**, belirli tematik konularda fikir ve ekipman paylaşımı için bir alan sunmak ya da start-up’ların ve tasarımcıların yenilikçi ürün ve hizmetler geliştirmesine yardımcı olmak üzere dönüşmüştür. Maker’lar ayrıca danışmanlık, eğitim ve inovasyon kültürünü geliştirmeye yardımcı projeler sunarak şirketlerin inovasyon kültürünü desteklemek için bir araya gelmektedir. Öte yandan, maker topluluğu sanat ve tasarım akademisi çevrelerine ulaşarak tasarım, robotik, teknoloji ve sanatı birleştirmek için yenilikçi fikirler geliştirmiştir.

Maker-Kids hareketi okullar, özel merkezler veya eğitim merkezleri, üniversiteler bünyesindeki atölyeler, mevcut merkezlerin çocuk bölümleri, belediyelere ait alanlar, veya benzer devlet kuruluşları bünyesinde gelişmiştir. Maker hareketi, inovasyon kültürünü çocuklara aşılamanın Türkiye’de inovasyonu artıracığına inanarak 2022 yılında çocuklara alan ve fırsat sunan Zero-to-Maker programını desteklemiştir. Türkiye’de çocuklara yönelik Maker oluşumları için Tablo 14’te listelenmiştir.



Tablo 14 Türkiye’de çocuklara yönelik maker oluşumları

Özel	Şehir	Özel	Şehir
Educahub	İstanbul	Maker Kodlar	İstanbul
Maker Kampı	İstanbul	Maker Çocuklar	İstanbul
Turuncu Maker Lab	İstanbul	Atölye Atölye	Kocaeli
Maker Çocuk	İstanbul	Kaşif Maker	İstanbul
Atölye Vizyon	İstanbul	MegaMaker Lab	Mersin
Kadıköy Atölye	İstanbul	Temelyapa Çocuk	Gaziantep
Ulutek Maker Çocuk	Bursa	Maker Eskişehir	Eskişehir
Mag-Net	Adana	Global Sınıf	Ankara
Ben Maker	Bursa	Inokids	İstanbul
Inokids	İstanbul	Maker 216	İstanbul
Maker Robotik	İstanbul	Mucit Atölye	Ankara
Gelecek Maker Akademi	İstanbul	Mucit Kids	Bursa
Küçük mühendisler	Ankara	Robotik Yapıyoruz	Ankara

Kamu/Okullar/Üniversiteler/STK'lar	Şehir
Uludağ Üniversitesi Maker Kids Eğitimi (ULUTEK)	Bursa
Diyarbakır STEM Center (Karacadağ Development Agency)	Diyarbakır
GAP Genç Portal (GAP ve UNESCO)	Şanlıurfa
Mesafe Koleji	Bursa
Mülteciler Derneği	İstanbul
Hacettepe Üniversitesi Maker Kids Eğitimi	Ankara
TEMA Koleji Maker Atölyesi	İstanbul
Marmara Bilge Koleji Yapım Atölyesi	Kocaeli
Uludağ Koleji	Bursa
KTO Karatay Üniversitesi KARSEM	Konya
Doku Koleji	Bursa
Pelican Koleji	Kocaeli
Ataşehir Belediyesi Atölyeleri	İstanbul
Maker Teknoloji (ÇUBİTED-Dernekler)	Adana
TEGV Atölyesi (TEGV Derneği)	Çeşitli

Maker hareketi, teknolojik tasarımı kullanarak sanat yaratmayı her tür sanatla ilişkilendirir. Bu “Sanatta Yeni Mecra” kavramı, yüksek oranda dijitalleşmiş sektörlerde kullanılan mecraların sanatçılar tarafından da kullanılabilmesini öne sürer. Bu da maker’lığın yeni teknolojik gelişmelerle sanata nüfuz etme ve sofistike teknolojilerle yapılan ileri sanat yaratma eğiliminin artmasıyla sonuçlanır. Ancak maker’ların sanata ilgisi sınırlıdır ve sanatta Yeni Mecra kavramları daha çok sanatçılar ve endüstriyel tasarımcılar tarafından sahiplenilmektedir. Bu konuya odaklanan bazı girişimler aşağıda listelenmiştir:

İstanbul Kalkınma Ajansı Art Maker Lab Projesi, İstanbul Modern’deki Art Maker Lab Öğrenme Merkezi, çocuklara ve gençlere yeni teknolojilerle sanat üretme fırsatı sunar.⁵⁴

UrbanTank, kentsel çevrenin farklı ölçek ve bağlamlarında çeşitli konuları ele alan, kâr amacı gütmeyen bir kuruluştur. Platform, her projenin niteliğine ve katılımcıların uygunluğuna göre akademisyenler, tasarım öğrencileri, mimarlar ve plancılardan oluşan ekipler kurar.⁵⁵

Turkcell Zekâ Gücü Projesi, Turkcell GSM operatörü tarafından Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı okullarda yürütülen bir sosyal sorumluluk projesidir. Projenin temel amacı öğrencileri teknolojiyle tanıştırmak, bu alanda merak uyandırmak ve öğrencileri kendi becerilerini geliştirmeye teşvik etmektir. Proje kapsamında sanatta teknoloji eğitimleri düzenlenmiş ve çocuklara maker kodlama kitleri dağıtılmıştır. Proje kapsamında 42 ilde toplam 70 Zekâ Gücü Laboratuvarı kurulmuştur. Bu laboratuvarlarda 3D yazıcılardan sensör kitlelerine, dizüstü bilgisayarlardan akıllı tahtalara kadar gerekli ekipmanlar yer almaktadır.⁵⁶



FabLab’ler

FabLab’ler, 3D yazıcılar, CNC makineleri, mikroişlemciler, tarayıcılar vb. gibi tasarım için son teknoloji ekipmanlarla donatılmış birbiriyle bağlantılı tasarım merkezleridir. FabLab’ler genelde fikirleri, tasarımları ve teknikleri paylaşmak için küresel olarak bağlantılı açık kaynaklı tasarım merkezleridir. FabLab veri tabanına⁵⁷ göre, dünya çapında 1000’den fazla, Türkiye’de ise 18 FabLab bulunmaktadır. Bu merkezlerden 14’ü aktif görünmektedir.

Tablo 15 Türkiye’deki FabLab’ler

Lab Adı	Şehir	Bilgi	Bilgi	Websitesi
Anadolu FabLab	Eskişehir	Halka açık	Anadolu Üniversitesi Labı	https://www.facebook.com/fablabanadolu/
Atölye 4x4	İstanbul	N/A	Fazla bilgi yok. Aktif görünmüyor.	Websitesi yok
Atölye Ankara	Ankara	Halka açık	Kanuni Teknik Meslek Lisesi Labı	https://www.atolyeankara.org.tr/
Atölye İstanbul	İstanbul	Özel	Tasarım ve sanatla ilgili lab	https://www.atolye.io/en/home/
Atölye Üsküdar	İstanbul	Halka açık	Üsküdar Belediyesi labı	https://atolyeuskudar.com/
Collaboration Space	İstanbul	Halka açık	Sabancı Üniversitesi Labı	https://cospace.sabanciuniv.edu/
Dijital Çağ Atölyesi	Ankara	Halka açık	Bakanlık, Kalkınma Ajansı desteğiyle açıldı	https://dijitalcagatolyessi.com/
FabLab Gaziantep	Gaziantep	Halka açık	Gaziantep Üniversitesi, STK’lar ve Belediye desteğiyle 2022’de açıldı	Websitesi yok
FabLab Iztech	İzmir	Halka açık	İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü – Mimarlık Fakültesi Labı	https://fablab.iyte.edu.tr/en/home-page/
FabLab İstanbul	İstanbul	Halka açık	Kadir Has Üniversitesi Labı	https://fablabist.com/
FabLab Ödemiş	İzmir	N/A	Son bilgi 2015’e ait. Aktif görünmüyor	Websitesi yok
FabrikaLab İzmir	İzmir	Halka açık	İzmir Belediyesi meslek fabrikası merkezi altında İzmir Belediyesi labı	https://www.ibbmeslekfabrikasi.com
Fabutobia	İstanbul	N/A	Fazla bilgi yok. Aktif görünmüyor.	Websitesi yok
IdeaLab Hisar School	İstanbul	Halka açık	Hisar Lisesi Labı/Has Github	https://hisarcs.github.io/pirobot/index.html
Inno FabLab	İstanbul	Özel	İnovasyon ve girişimcilik programı	http://innocampus.org/
Işık Fab Lab	İstanbul	N/A	Son bilgi 2015’e ait. Aktif görünmüyor	Websitesi yok
Maker Atölye	İstanbul	Özel	2015’ten beri eğitimler ve programlar yoluyla 10,000 çocuğa ve 1000 yetişkine ulaştı	https://makeratolye.com/
Open-fab	İstanbul	Halka açık	Özyeğin Üniversitesi Labı	https://openfab.ozyegin.edu.tr/tr



Kamusal, Kâr Amacı Gütmeyen ve Özel Tasarım Merkezleri

Tasarım Merkezleri, İnovasyon Topluluklarının kendi alanlarındaki faaliyetleri için odak noktasıdır. İnovasyon merkezleri, belirli bir bölge, disiplin veya iş için kümeler halinde hizmet veren ana ortakların mevcut laboratuvarları, ofisleri veya kampüslerine dayanır. Merkez konsepti, yenilikçileri ve girişimci bireyleri merkezde bir araya getiren iş birliğine dayalı topluluklar oluşturur. Bir merkeze yeni katılanların çoğu gerçek bir topluluk duygusu bulmayı bekler. Dünya genelindeki merkezlerin çoğu 2014 yılı civarında büyümeye başlamıştır.

İstanbul Sanayi Odası, İstanbul ve çevre illerdeki endüstriyel tasarım ekosistemini güçlendirmek amacıyla 2021 yılında **Endüstriyel Tasarım ve Prototipleme Merkezi'ni (İSO ETP)** kurmuştur. **IDEA4İSTANBUL** projesi kapsamında faaliyete geçen merkez, İSO ETP'nin KOBİ'lerin ve girişimcilerin **yenilikçi teknoloji ve yöntemlerle endüstriyel tasarıma odaklanarak ve işbirlikçi/kollektif bir ortam yaratarak rekabet güçlerini artırma misyonunu** gerçekleştirmesine yardımcı olmaktadır. Üretim ve endüstriyel tasarım arasındaki ilişkiyi güçlendirerek tasarımın ülke ekonomisine katkısını artıracak olan İSO ETP, endüstriyel tasarım alanında A'dan Z'ye hizmet veren bir Tasarım Merkezi olarak sınıflandırılabilir.

Kamusal ve kâr amacı gütmeyen birçok merkez üniversitelere, STK'lara, organize sanayi bölgelerine (OSB) veya sanayi kuluçka merkezlerine aittir:

- Başakşehir Belediyesi tarafından kurulan **Başakşehir Living Lab**, 2013 yılında kapılarını halka açan Türkiye'nin ilk Living Lab'idir. Odak alanları bilgi-iletişim teknolojileri ve tasarımdır. Living Lab, ürün veya hizmetlerin kullanıcılarıyla birlikte geliştirildiği bir ortak yaratım ve uygulama ortamıdır.⁵⁸
- **İstanbul Tasarım Fabrikası** Başakşehir Living Lab altında faaliyet gösterir. Kendilerini tasarımcıların, mimarların, yatırımcıların, girişimcilerin ve yaratıcı insanların bir araya geldiği bir ekosistem olarak adlandırmaktadırlar. Ayrıca Hamam Hub adında bir yaratıcı merkezleri vardır.⁵⁹
- **DESIGNHUB-İST** Tasarım, Eğitim ve Uygulama Merkezi İstanbul Kalkınma Ajansı tarafından desteklenmektedir. Merkez, Kadir Has Üniversitesi ile iş birliği içinde eğitim ve danışmanlık vermektedir.⁶⁰

- **SEYTIM-Seyhan Belediyesi Teknoloji ve İnovasyon Merkezi** Adana'da Seyhan Belediyesi tarafından eğitim, tasarım ve üretim alanlarında hizmet vermek üzere kurulmuştur. SEYTIM, her yaşta bireyin teknolojik gelişmeleri yakından takip ederek eğitim alabileceği, bireylerin her konuda yenilikçi fikirler üretip uygulayabileceği bir merkezdir.⁶¹
- **3D Yazıcı ve Tasarım Merkezi**, İzmit Belediyesi tarafından 3D tarama ve baskı teknolojisini öğrenmek veya kullanmak isteyen İzmit halkına kâr amacı gütmeyen hizmet vermek amacıyla kurulmuştur. Merkez, (seminerler ve kurs faaliyetleri dışında) yerel halkın tasarımlarını hayata geçirmelerine yardımcı olmayı amaçlar. 3D Yazıcı ve Tasarım Merkezi kâr amacı gütmeyen bir Eğitim ve Kültür Merkezidir.⁶²
- **Abdullah Gül Üniversitesi Creative HUB**, insanlara ve öğrencilere tasarım yapmayı ve en son tasarım teknolojisini kullanmayı öğretmek için 3D tarayıcılar ve yazıcılar gibi tüm tasarım olanaklarına sahip bir tasarım eğitim merkezidir. ABD Büyükelçiliği'nden alınan hibe ile kurulmuştur.⁶³
- **Kale Tasarım ve Sanat Merkezi (KTSM)**, Kale Grubu tarafından İbrahim Bodur Kaleseramik Eğitim, Sağlık ve Sosyal Yardım Vakfı'nın desteği ve İstanbul Kalkınma Ajansı'nın (İSTKA) mali katkısıyla kurulmuş özel bir merkezdir. Kale Tasarım ve Sanat Merkezi'nin her katında farklı tasarım etkinlikleri, herkese açık 3D yazıcılar ve çeşitli model ve üretim malzemelerinin yer aldığı atölyeler bulunmaktadır. Ancak, Kale Tasarım Merkezi'nin Karaköy'deki binasında depreme yönelik çalışmalar yapılacak olması nedeniyle raporun yayımlandığı dönemde geçici olarak kapalı durumdadır.⁶⁴
- Spesifik bir tasarım merkezi kategorisi, toplumun tüm alanları ve üretim tesisleri için önemli konular haline gelen **Robotik ve IoT**'ye odaklanmaktadır. Bu merkezlerde tipik olarak, elektronik ürünlerin hızlı prototiplerini maker zihniyetiyle oluşturmak için Arduino programlama dilinin kullanıldığı bir elektronik laboratuvar bulunmaktadır.
- **Robotik Sistem**, robotik alanında ihtiyaç duyulan kodları, bitmiş robotları, ekipmanları ve malzemeleri satan bir şirkettir.⁶⁵



- **Robotik Eğitim Akademisi**, üniversite ve lise öğrencileri ile çocukların maker tasarımlarını çalışan son ürünlere dönüştürebilmeleri için robotik kodlama öğrenmelerine destek olmak amacıyla kurulmuş bir robotik eğitim merkezidir. ⁶⁶
- **Roboturka**, Yıldız Teknik Üniversitesi mühendislik öğrencilerini desteklemek için kurulmuş, kâr amacı gütmeyen bir robotik eğitim projesidir. Çevrimiçi olarak ücretsiz eğitim materyalleri sunmaktadırlar. ⁶⁷
- **Robotistan**, büyük bir robotik ve tasarım ekipmanı ve tedarik kaynağı ile robotik için önemli bir maker alanıdır. ⁶⁸

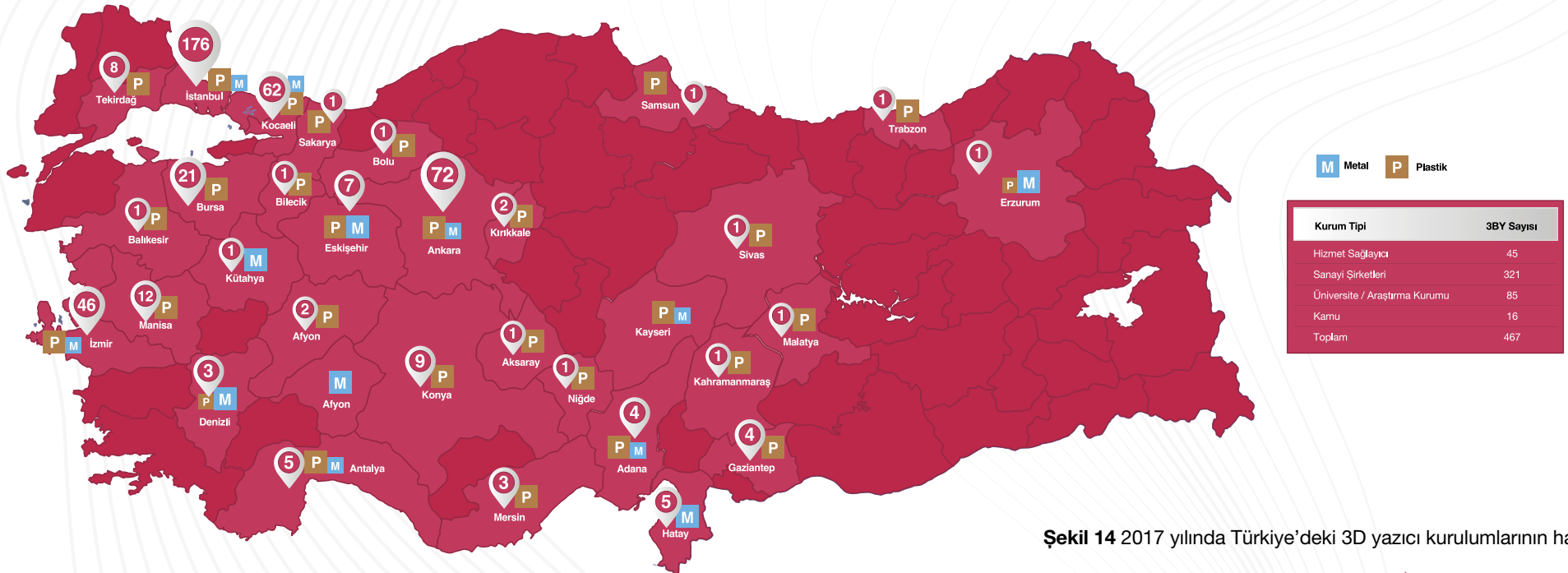
Prototipleme Hizmet Kuruluşları

Prototipleme, hızlı prototiplemeye doğru evrilmektedir; kalıplama tekniği, üretim sürecini hızlandırmak için hızla 3D baskı gibi gelişmiş üretim teknolojileriyle değiştirilmekte veya desteklenmektedir.

TC Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı’na bağlı Sektörler ve Kamu Yatırımları Genel Müdürlüğü, Temmuz 2019’da 3D baskı teknolojisini, pazarını, Dünya ve Türkiye’deki uygulamaların mevcut durumunu inceleyen detaylı bir araştırmayı açıklayan bir rapor yayınlamıştır. *Üretimde Paradigma Değişikliği, Artırımsal Üretim, Üç Boyutlu Yazıcılar* başlıklı araştırma, 2017 yılında bu makinelerin toplam kapasitesinin yalnızca üçte birinin kullanıldığını ve uygulama alanlarının yeterince keşfedilmediğini gözlemlemiştir. Türk sanayi şirketleri, yüksek sistem maliyetine rağmen hizmet sağlayıcılarla çalışmak yerine 3D baskı sistemlerine yatırım yapma eğilimindedir. Hizmet pazarı, toplam 3D yazıcı pazarının yaklaşık %41’ini oluşturmaktadır.

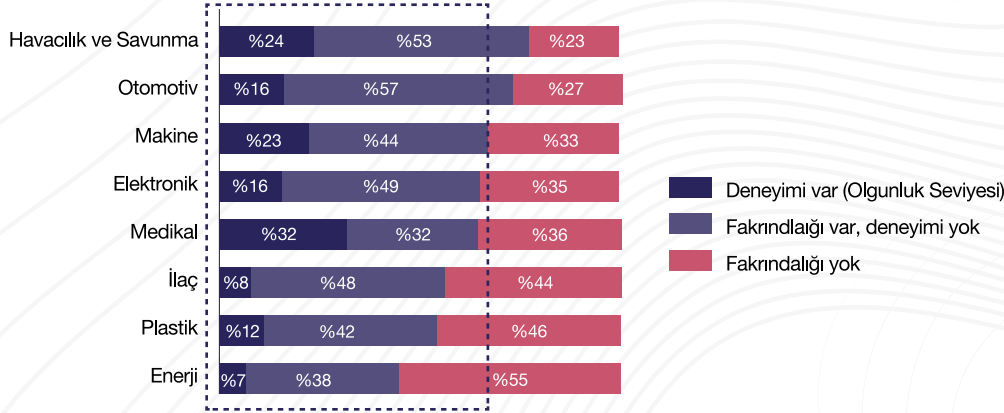
2017 yılında 3D baskı makinelerinin toplam kapasitesinin sadece üçte biri kullanılmıştır. Prototiplemeden üretim ve onarıma kadar uygulama alanları daha fazla araştırılmalıdır.

Rapor, Türkiye’deki 3D baskı tesislerinin haritasını çıkarmıştır:



Şekil 14 2017 yılında Türkiye’deki 3D yazıcı kuruluşlarının haritası

3D baskı en çok aşağıdaki sektörlerde kullanılmaktadır:



Şekil 15 3D yazıcıların en çok kullanıldıđı sektörler

Prototipleme hizmetlerine yönelik web tabanlı uygulamalar Türkiye’de de giderek daha popüler hale gelmektedir (örneğin Tridi). Bu uygulamalarda müşteriler 3D modellerini ve temel özelliklerini yükleyerek bir iş talep etmekte, bir yapay zekâ modeli teklifi hesaplamakta ve kabul edilirse iş, işi alabilecek imalat ortaklarına teklif edilmektedir.

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı Sertifikalı Ar-Ge ve Tasarım Merkezleri

Ar-Ge ve Tasarım Merkezleri, yenilikçi kapasiteye sahip ürün geliştirme faaliyetlerini yürütmek üzere Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı tarafından belgelendirilen birim, şirket ve kurumlardır. 2016’da yayımlanan “**Ar-Ge Reform Paketi**” kapsamında Türkiye’nin Ar-Ge ve inovasyon ekosistemini geliştirmeye yönelik birçok düzenleme yapılmıştır. **5746 sayılı Araştırma, Geliştirme ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesi Hakkında Kanun**, tasarım faaliyetlerini de tıpkı Ar-Ge faaliyetleri gibi destek kapsamına almıştır.

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın internet sitesinde yer alan verilere göre, Türkiye’de şu anda 70.000’den fazla kişiye istihdam sağlayan 1.500’den fazla Ar-Ge ve Tasarım Merkezi bulunmaktadır.

Kamu fonlarından yararlanabilmek için gerekli olan Tasarım Merkezi sertifikasını alabilmek için bir kuruluşun aşağıdaki niteliklere sahip olması gerekmektedir:

- Tasarımcı veya teknisyen statüsünde en az 10 tam zamanlı tasarım çalışanına sahip olmak
- Tasarım projeleri yürütmek
- Tasarım merkezindeki tasarımcıların varlığı ve faaliyetleri için izleme mekanizmaları
- Tasarım faaliyetlerini Türkiye’de gerçekleştirmek
- Tasarım faaliyetlerini ayrı bir bölüm ve fiziksel yerleşke altında yürütmek.

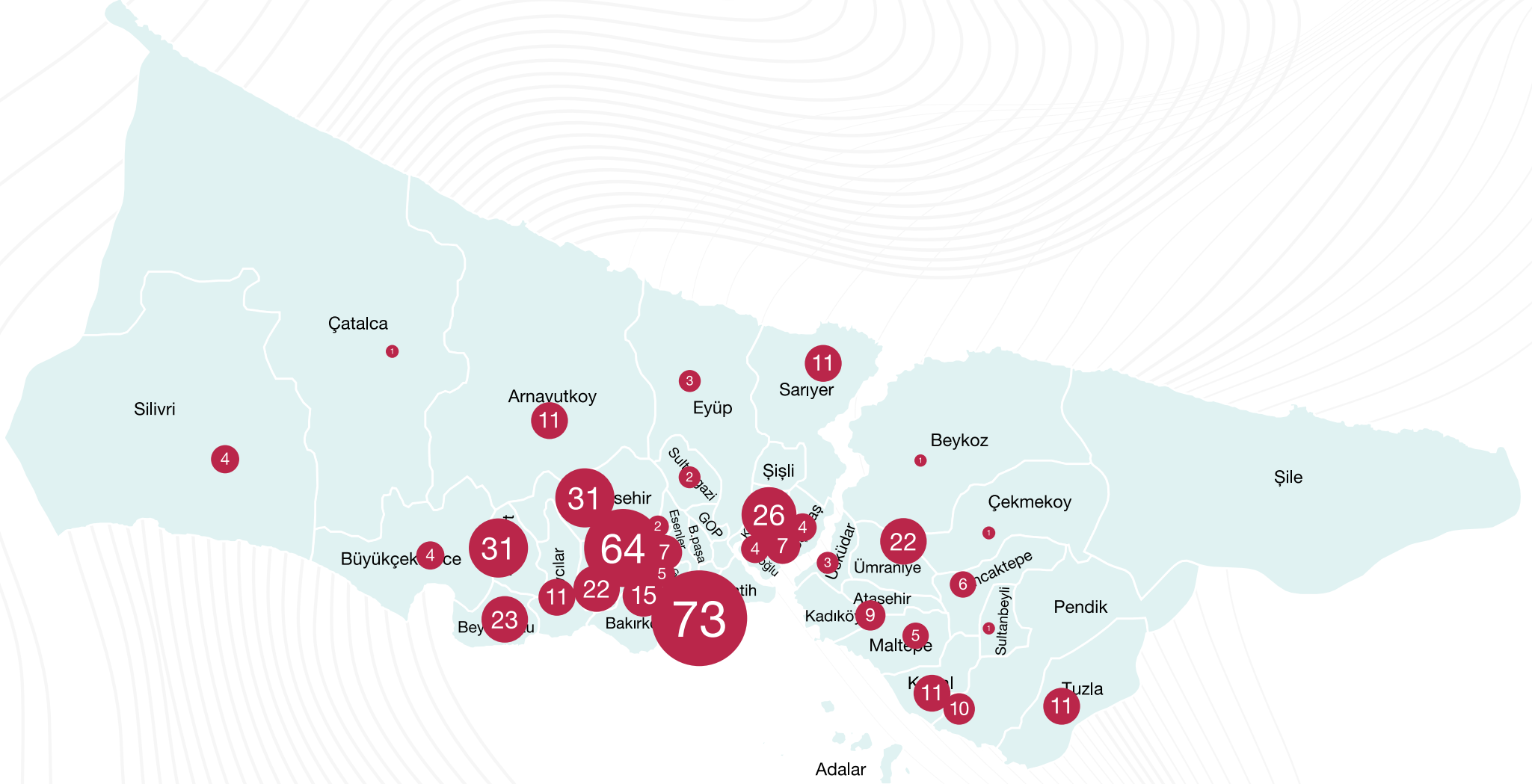
2022 yılında Türkiye’de 145’i İstanbul’da olmak üzere 320 Tasarım Merkezi bulunmaktadır. Aşağıdaki tabloda İstanbul’daki tasarım merkezlerinin ana faaliyet alanlarına göre dağılımı yer almaktadır:

Tablo 16 İstanbul’daki tasarım merkezlerinin ana faaliyet alanları

Mühendislik/mimarlık	30	Havacılık	3
Tekstil	25	İklimleme	3
Medya ve İletişim	16	Savunma	2
İnşaat	11	Kalıplama	2
Makine ve parçaları	10	Otomobil	2
Üretim endüstrisi	9	Seramik ve refrakter	1
Mobilya	7	Dayanıklı tüketim malları	1
Elektronik	5	Kauçuk- plastik	1
BİT	4	Enerji	1
Giyim	4	Telekomünikasyon	1
Otomobil yedek parçaları	3	Mücevher	1
Denizcilik	3		



İstanbul Sanayi Odası (İSO) üyelerinin Ar-Ge merkezleri ve Tasarım Merkezlerinin dağılım haritası Şekil 16 ve Şekil 17’de sunulmuştur.



Şekil 16 İstanbul Sanayi Odası üyeleri AR-GE merkezlerinin dağılım haritası
Kaynak: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.en> balon grafiği eklenerek değiştirildi.



Şekil 17 İstanbul'da tasarım merkezlerinin dağılım haritası



Tasarım Şirketleri, Tasarımcılar, Mühendislik ve Mimarlık Stüdyolar

Tasarım Şirketleri ve Tasarımcılar

Tasarım hizmetleri sunan tasarımla ilgili şirketler ağırlıklı olarak İç Tasarım, Endüstriyel Tasarım ve Grafik Tasarım alanlarında faaliyet göstermektedir. Bu şirketlerin toplamı, tasarım hizmetlerinin ana profesyonel sağlayıcılarını oluşturmaktadır.

İTO’nun veri tabanından alınan bilgiye göre İstanbul’da 2023 yılında toplam 3.338 tasarım hizmeti sağlayıcı şirket bulunmakta olup NACE kodlarına göre dağılımı aşağı verilmiştir.⁶⁹

- İç Tasarım (NACE 74.10.01): **1.570**
- Grafik Tasarım (NACE 74.10.03): **602**
- Endüstriyel Tasarım (NACE 74.10.02): **1.166**

Tasarım şirketlerinde çalışan tasarımcılara ek olarak, diğer tasarımcılar tasarım şirketi olmayan şirketlerde veya serbest çalışmaktadır. Tasarım dışı şirketler için çalışan tasarımcılar, genellikle bu şirketlerin yenilikçileridir.

Mühendislik ve Mimarlık Stüdyoları

Mühendislik ve mimarlık şirketleri yeni ürünlerin, binaların ve yapıların geliştirilmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. **Tasarım ve Mühendislik** birbiriyle güçlü bir şekilde ilişkilidir ve görevlerin ayrılması bazen yanlış yorumlamalara neden olur. **Tasarım**, genel olarak, müşteriyi ve diğer ilgili tarafları (yönetmelikler, iş paydaşları, vb.) tatmin etmek için gereksinimlerin geliştirilmesini kapsamakta ve genellikle tasarımcı estetik, kullanılabilirlik, işlevsellik ve amaca uygunluk gibi insani faktörlerle ilgilenmektedir. **Mühendislik**, bu gereksinimlerin teknik bir spesifikasyona, geçerli bir mühendislik eyleme ve bir üretim veya inşaat planına dönüştürülmesinden oluşmaktadır.

Tablo 17 İstanbul’daki mühendislik şirketlerinin sayısı

NACE	Mühendislik Hizmeti	Şirket Sayısı
71.12.03	İnşaat projeleri	3.090
71.12.10	Mühendislik danışma hizmetleri	1.434
71.12.09	Enerji projeleri	1.264
71.12.90	Diğer mühendislik projeleri	720
71.12.08	Endüstri ve imalat projeleri	620
71.12.01	Zemin yüzey araştırması ve harita yapımı	326
71.12.06	Ulaşım projeleri	230
71.12.04	Jeolojik, jeofizik ve ilgili araştırmalar	180
71.12.07	Su, kanalizasyon ve drenaj projeleri	146
71.12.05	Petrol ve doğalgaz çıkarma projeleri	50
TOPLAM	Mühendislik Hizmetleri	8.060

Kaynak: İTO⁷⁰

Tablo 18 İstanbul’daki mimarlık şirketlerinin sayısı

NACE	Mimarlık Hizmeti	Şirket Sayısı
71.11.01	Mimarlık faaliyetleri ve danışmanlık	5.684
71.11.02	Şehir ve bölge planlama faaliyetleri	236
71.11.04	Peyzaj Mimarlığı faaliyetleri ve danışmanlık	254
TOPLAM	Mimarlık Hizmetleri	6.174

Kaynak: İTO



5.2 İnovasyon ve Girişimcilik için Yardımcı Merkezler

İnovasyon ve girişimcilik için yardımcı merkezler daha çok **ağ oluşturma, mentorluk, yeni kuruluşlar için iş geliştirme ve genişleme ile yeni pazarlara ihtiyaç duyan işletmeler için hızlandırma** konularına odaklanır. Bu kategorideki kuruluşların ekosistemine ilişkin değerli bir harita StartupCentrum tarafından websitelerinde sunulmaktadır.

Ön Kuluçka, Kuluçka, Hızlandırma

Kuluçka ve tasarım merkezlerinin işlevleri birbiriyle örtüşmektedir. Kuluçka Merkezleri, genellikle yeni kurulan şirketlerin ofislerine ve/veya atölyelerine işlerini olgunlaştırana kadar ev sahipliği yaparlar. Belirli bir grup şirket için daha geniş bir hizmet ve tesis

yelpazesi sunarlar ve odak noktaları çoğunlukla teknolojik ürün tasarımıdır. Hub ise tasarımcılara kendi tasarımlarını yapmaları ve kendi işlerini kurmaları için alan sunar. Kuluçka merkezinde, start-uplara veya yeni kurulan şirketlere geçici ve kolaylaştırıcı destek sağlanır. Bu desteklerle, küçük işletmelerin geliştirilmesi, inovasyon ve teknolojinin uygulanması ve yerel ekonomi odaklı büyümeyi teşvik edilmektedir ve ayrıca bu destekler, teknoloji aktarımı için bir araç görevi görmektedir. Kuluçka merkezleri, start-up programlarından farklı olsa da çoğunlukla bünyelerinde start-up yatırım programları bulunmaktadır. Bazı kuluçka merkezleri veya programları hızlandırma merkezleri veya teknoloji değişim merkezleri olarak da adlandırılmaktadır. 2021 yılı verilerine göre Türkiye'de ön kuluçka ve kuluçka desteği veren 57 merkez bulunmaktadır ve bunların 37'si İstanbul'dadır.

Tablo 19 İstanbul'daki bazı kuluçka merkezleri ⁷¹

Acıbadem Üniversitesi Kuluçka Merkezi	Etohum	Kworks Koç Üniversitesi
Albaraka Garaj	Founder Institute	Lonca Girişimcilik Merkezi
Bahçeşehir Üniversitesi Kuluçka Merkezi	Garanti Partners	NishNova
BAU Hub	Girişim Fabrikası	Starcamp Kuluçka Merkezi
Bilgi Sosyal Kuluçka Merkezi	imece	Sucool Sanacı Üniversitesi
Bilgiyi Ticarileştirme Merkezi (BTM)	Incubation İstanbul Kuluçka Merkezi	T3 Girişim Merkezi
Bilişim Vadisi Kuluçka İşletme Merkezi	INNOGATE	TEB Incubation Centre
Bilişim Vadisi Mobilite Girişimcileri Hızlandırma Programı	INOGAR Kuluçka Merkezi	Türk Telekom PİLOT
BioCube İstanbul	Inovent	Üsküdar Fikir Sanat Merkezi
Boğaziçi Üniversitesi Teknoloji transfer Ofisi	İSO KOZA	Viveka
BUBA Kampüs	İTÜ Çekirdek	Workup Girişimcilik Programı
Conqueror Kuluçka ve Girişim Hızlandırma Merkezi	İTÜ Magnetmedya	Zemin İstanbul
DreamBU Kuluçka Merkezi		



Özel olmayanlar

- **İnovaTİM**, 72 ilde ve 150 farklı üniversitede 3000’den fazla üniversite öğrencisinden oluşan Türkiye’nin en büyük inovasyon ekosistemidir. Türkiye İhracatçılar Meclisi (TİM) ve İstanbul Teknik Üniversitesi de dahil olmak üzere birçok kamu kurumu tarafından desteklenmektedir. ⁷²

Özel

- **Makers Türkiye** şirketi, üreticileri yenilikçi şirketlere dönüştürmek için özel olarak tasarlanmış eğitim ve danışmanlık projeleri sunmaktadır. ⁷³
- **Ideanest İstanbul**, tasarım ve teknoloji start-up’larının yenilikçi projelere ihtiyaç duyan şirketlerin fon sağlayıcılarıyla buluşmasına yardımcı olan bir platformdur. Türkiye Teknoloji Geliştirme Vakfı (TTGV) tarafından desteklenmektedir. ⁷⁴
- **Garage Innovation Hub**, start-up’lar, mentorlar, yatırımcılar ve ilgili sivil toplum kuruluşları, özel ve kamu kurum temsilcileri gibi ekosistem oyuncuları arasındaki bilgi, deneyim ve bağlantılardan faydalanmak için kolaylaştırıcı olarak çalışarak ekosistem ve Arçelik dayanıklı tüketim malları şirketi arasında bir köprü görevi görür. ⁷⁵

Yaratıcı, Sosyal İnovasyon veya Dijital Üretim Merkezleri

ATÖLYE ve British Council’in The Map and The Territory (Harita ve Bölge) Projesinde, İstanbul’daki yaratıcı platformları haritalayarak yaratıcı endüstrilere katkıları hakkında farkındalık oluşturmak ve gelecekteki ortaklıkları teşvik etmek amaçlanmaktadır. ⁷⁶ Bu çalışma kapsamında, Türkiye’de faaliyet gösteren yaklaşık 119 merkez tespit edilmiştir (Aralık 2022 güncellemesi). Bunlar arasında, ortak çalışma merkezlerinde tasarım STK’larına ve araştırma merkezlerine kadar pek çok farklı türde merkez bulunmaktadır.

Öte yandan, İSTKA tarafından oluşturulan “**İstanbul Creativity Network**”- (İstanbul Yaratıcılık Ağı) tarafından İstanbul’da dans, tiyatro veya tasarım gibi yaratıcı faaliyetlere yönelik 39 yaratıcı merkez tespit edilmiştir. ⁷⁷

Merkezler, kamusal ya da özel olabilir, ancak her zaman yaratım ve tasarım için kolektif bir alandır.

Yaratıcı, sosyal veya dijital üretim merkezlerine örnek olarak aşağıdaki yapılanmalar verilebilir:

- **Maker Codes**, şirketlere eleştirel düşünme ve yenilikçiliği artırmak ve kodlama yeteneklerini geliştirmek için eğitim ve danışmanlık hizmetleri vermektedir. ⁷⁸
- **Impact Hub İstanbul**, küresel ImpactHubs ağına bir parçasıdır. Impact Hub, dünya çapında 100’den fazla merkezde faaliyet gösteren, fark yaratan girişimcilerin bir araya geldiği, 16.000’den fazla üyesi olan küresel bir harekettir. Sosyal etki odaklı yaratıcı insanları güçlendirmek için üyelik tabanlı bir ortak çalışma alanı sunmaktadır. ⁷⁹
- **İstanbul Tasarım Merkezi**, Ensar Vakfı tarafından kurulan bir tasarım eğitim merkezidir. Dijital tasarım öğrenmek isteyen kişilere eğitim ve atölye çalışmaları sunmaktadır. ⁸⁰
- **TAK Tasarım Araştırma Kolektifi**, kentsel sorunların çözümü için ulusal ve uluslararası iş birlikleri kurarak vatandaşların, tasarımcıların, gönüllülerin, öğrencilerin ve destekçilerin fikir ürettikleri ve ürünlerini kamuoyu ile paylaştıkları bir inovasyon ve yaratıcılık alanı sağlayan bağımsız bir kuruluştur. ⁸¹
- **Şehrine Ses Ver**, kentte birlikte üretim kültürünü yaratan ve yaygınlaştıran bir sosyal tasarım girişimi olan katılımcı bir tasarım laboratuvarıdır. Günümüz Toplum 5.0 dünyasında kamusal alan ihtiyaçlarını belirlemek ve bu doğrultuda tasarım fikirleri üretmek için sistemler geliştirir. ⁸²
- **Fark Labs İstanbul**, herkes için daha iyi bir gelecek inşa etmeyi amaçlayan küresel bir inovasyon ve dönüşüm merkezidir. Start-up’ların, girişimcilerin, kurumların ve yatırımcıların birlikte çalışmasına yardımcı olur. Fark Labs, Farplas Otomotiv’in Ar-Ge Merkezi olarak İstanbul’da kurulmuş, Paris ve Seul’e uzanmıştır ve yakında Detroit ve Şangay’da açılacaktır. ⁸³



- **Kentsel Strateji Platformu**, kamu konutları ve kentsel alanlar için yeni tasarım projeleri sunmak üzere çeşitli sivil ve kentsel tasarım şirketlerini bir araya getiren kolektif bir ağıdır. Creative Commons küresel ağının bir parçasıdır. ⁸⁴
- **İSKELE Tasarım Platformu**, Türkiye Tasarım Vakfı tarafından disiplinler arası bir tasarım yaklaşımıyla buluşmaya, öğrenmeye ve üretmeye olanak sağlayan kamusal bir alan olarak İstanbul’da kurulmuştur. Platform, kapsamlı etkinlik programları ve kütüphanesi sayesinde tasarımı herkes için erişilebilir kılmayı hedeflemektedir. ⁸⁵
- **İNOGAR Kooperatifi**, toplumsal değer tasarımı, kuluçka ve hızlandırma programı tasarımı ve yönetimi, adil ticaret uygulamalarının geliştirilmesi ve desteklenmesi, inovasyonda yaratıcı mekân tasarımı, içerik yönetimi ve ağ yönetimi odaklı projelerle inovasyon kültürünü desteklemek amacıyla kurulmuştur. ⁸⁶

Yaratıcı Endüstri ve sanat üretimi tarafında, Türkiye’de 500 civarında sanat galerisi olduğu ve bunların %66’sının İstanbul’da bulunduğu söylenebilir. Bu üretimler farklı disiplinlere ihtiyaç duymakta ve uzmanlaşmalardan faydalanmaktadır. Sonuç olarak yeni medya, sanat eserlerinin alanını genişletirken, Audio-visual, Bio-Art, Yapay Zekâ ile yapılan işler gibi bilimin farklı altyapıları da üretim sürecine girer. Sanatçılar farklı arka planlara sahiptir: **mühendislik, animasyon, elektronik** gibi alanlardan gelmektedirler. ⁸⁷ Türkiye’de yeni medya girişimlerine bazı örnekler:

- Türkiye’deki ilk yeni medya platformu girişimi HAT (Hybrid Arrested Translation) (1998) adlı medya sanatı ve teorisi dergisiydi ve sadece bir kez yayınlanabilmiştir.
- Yeni Medya sanatının bir kolu olan Web Bienali, kurucusu Genco Gülan tarafından 2003 yılından bu yana tamamen web üzerinden düzenlenen ve iki yılda bir tekrarlanan uluslararası bir çağdaş sanat sergisidir.
- 2006 yılında düzenlenen TECHNE Dijital Performans Platformu, Festival formatında yeni medya açısından Türkiye’de türünün ilk örneğidir. Daha sonra bir grup TECHNE performansçısı, bir dizi toplantı sonunda 11 sanatçı, dansçı, akademisyen, mühendis ve araştırmacının katılımıyla 2007 yılında Beden Süreç Sanatları Derneği’ni (BİS) kurmuştur.

5.3 Kullanıcı Deneyimi Şirketleri

Kullanıcı deneyimi (UX) tasarım ve yaratıcılığın dinamik ama hala emekleme aşamasında olan bir alanıdır. Odak noktası dijital ürünler olmaya devam eder, ancak imal edilmiş ürünlerdeki uygulamalar artmaktadır. UX sektöründe faaliyet gösteren şirketler gelişim için önemli adımlar atmaktadır.

UXPA İstanbul Chapter, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı ve Kullanılabilirlik alanında kâr amacı gütmeyen en büyük uluslararası organizasyon olan **UXPA**’nın (User Experience Professionals Association) 40 ülkedeki 50 şubesinden biridir. **UXPA**’nın **ana hedefleri bilgi birikimini artırmak, uzmanlık alışverişinde bulunmak, ağ oluşturmak ve UX tasarımına teknolojik katkıdır.** Başlıca faaliyetleri, bir UX topluluğu oluşturmak, etkinlikler düzenlemek, küresel seminerler vermek ve bu yeni tasarım alanının uluslararası standardizasyonuna katkıda bulunmaktır. Dernek, şirketler tarafından talep edildiğinde UX danışmanlığına ücretsiz bir giriş sunmaktadır.

UXPA İstanbul Chapter’in en önemli faaliyetlerinden biri, 9 yıldır düzenlenen yıllık **UXİSTANBUL Konferansı**’dır. Konferans 2018 yılında yaklaşık 350 katılımcıya ulaşmış, 2022 yılında ise bu sayı 500’e yükselmiştir.

Konferans, **UX Services** adlı tanınmış bir UX şirketi tarafından yönetilmektedir. UX Services, danışmanlık ve eğitim sağlayan, konferanslar ve etkinlikler düzenleyen, kitaplar ve kaynaklar yayınlayan uluslararası bir UX Tasarım ve Araştırma şirkettir. UX Services aynı zamanda kuruluşların işletmelerinin Web3 ve Metaverse sürümlerini sorunsuz kullanıcı deneyimleri ile oluşturmalarına yardımcı olur. Şirketin, daha iyi bir müşteri deneyimi (CX), kullanıcı deneyimi (UX) ve çalışan deneyimi (EX) yaratmak için Web 3.0 UX ve Metaverse kavramlarına odaklanmaya başlayan birçok kursu bulunmaktadır.

UX, özellikle mobil uygulamalar veya internet satış hizmetleri gibi teknolojiler sunan şirketler tarafından daha fazla ilgi görmektedir. Yine de sektör, yaklaşık 120-150 şirketin bulunduğu tahmin edilen küçük bir ekosisteme sahiptir. UX ile ilgili işlerde çalışan kişi sayısının ise 1.100 civarında olduğu tahmin edilmektedir.

Türkiye’deki ilk ve tek Kullanıcı deneyimi (UX) yüksek lisans programı, tasarım alanındaki uzmanlığıyla bilinen **Kadir Has Üniversitesi**’nde yer almaktadır.



Türkiye Tasarım Vakfı, bu alandaki uzmanlığı artırmak için UX atölyeleri ve dersleri düzenler çünkü araştırmalar sektörün temel ihtiyaçlarından birinin nitelikli UX çalışanları olduğunu göstermiştir.

2018 yılında bir diğer önemli UX şirketi Sherpa, sorunları ve ihtiyaçları anlamak için 303 UX uzmanı ile anket araştırması başlatmıştır. Ankete göre UX uzmanları 30 yaş civarındadır ve çoğu yüksek eğitimlidir. UX uzmanlarının hepsi UX şirketlerinden değildir: %31'i bilgi teknolojileri (BT) sektöründen, %16'sı reklamcılıktan, %12'si e-ticaretten, %6'sı medyadan, %5'i banka/finans sektöründen ve %30'u çeşitli sektörlerdendir. Bu uzmanların %33'ü çalıştıkları şirketlerin kısıtlı bütçeleri nedeniyle yeterli miktarda UX yatırımı yapamadıklarını belirtmiştir. Verilen UX hizmetlerinin çoğunluğunu (%71) kullanıcı deneyimi araştırması ve izleme oluşturmaktadır. Şirketlerin sadece %33'ü UX işlerini kendi bünyelerinde hallederken, geri kalanı Sherpa, UX Services, Userspots ve UTRLab gibi şirketlere ve uzman serbest çalışanlara yaptırmaktadır.

UX uzmanlarının %33'ü çalıştıkları şirketlerin kısıtlı bütçeleri nedeniyle yeterince UX yatırımı yapamadıklarını belirtmiştir.

5.4 Teknoparklar/Teknoloji Geliştirme Bölgeleri

Kuluçka merkezleri genellikle akademisyenleri, işletmeleri, öğrencileri, tasarımcıları, mühendisleri ve araştırmacıları bir araya getiren **Teknoparklar/Teknoloji Geliştirme Bölgeleri** tarafından yönetilmektedir. Teknoparklar/ Teknoloji Geliştirme Bölgeleri **4691/2001** sayılı yasa ile kurulmuşlardır. Bu yasanın amacı; teknolojik bilginin üretilmesi, üretilen bilginin ticarileştirilmesi, üründe ve üretim yöntemlerinde ürün kalitesi ve standardının yükseltilmesi, verimliliği artıracak ve üretim maliyetlerini düşürecek yeniliklerin geliştirilmesi, KOBİ'lerin yeni ve ileri teknolojilere uyumunun sağlanması, araştırmacılara ve ileri teknoloji yatırımı yapacak yabancı sermayeye iş imkânı sağlanması olarak belirlenmiştir. Ülkede yeni teknolojilerin benimsenmesini hızlandırarak sanayinin rekabet gücünün arttırılması hedeflenmektedir. Bu amaçlarla, teknoparklar içinde kuluçka merkezleri kurulmakta ve hızlandırma programları, eğitimler ile girişimlerin iş planlarını oluşturması, ürün ya da hizmetlerini geliştirmelerine destek verilmektedir. **2021 yılı verilerine göre Türkiye'de 90 Teknopark/Teknoloji Geliştirme Bölgesi bulunmaktadır ve bunların 16'sı İstanbul'dadır.** Teknoparklar, Ar-Ge, akademik bilgi ve akademisyenlerle yakından bağlantılıdır, bu nedenle Teknoparkların çoğu önde gelen üniversitelerin çatısı altındadır.

Tablo 20 İstanbul'daki teknoparklar ve teknoloji geliştirme bölgeleri ⁸⁸

İTU Arı Teknokent Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Yıldız Teknik Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi
İstanbul Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Boğaziçi Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi
İstanbul Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Finans Teknopark Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Marmara Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Sağlık Bilimleri Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi Sağlık Teknokenti
Dudullu OSB Boğaziçi Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi
İstanbul Selahattin Zaim Teknoloji Geliştirme Bölgesi
İstanbul Medeniyet Üniversitesi Teknoloji Gerştirme Bölgesi
Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi ve Türk-Alman Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi
BAU Teknoloji ve Girişim Vadisi
Esenler Akıllı Şehir Odaklı İhtisas Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Cerrahpaşa Teknoloji Geliştirme Bölgesi
Biruni Üniversitesi Teknoloji Geliştirme Bölgesi

TeknoAğ web sitesi (<https://teknog.sanayi.gov.tr/anasayfa>), Teknoparklar, Ar-Ge ve Tasarım Merkezleri hakkında kurumsal kimlikler, konum, sektör, projeler, çalışan sayısı gibi detaylı bilgileri raporlamaktadır. ⁸⁹



5.5 Üniversiteler

Tasarımla ilgili bölümler teknoloji ve sanatla yakın ilişki içindedir. Türkiye’de 2 yıllık meslek yüksekokullarında en fazla **tasarım teknolojisi, inovasyon ve yaratıcı tasarım eğitimi** veren bölümler bulunmaktadır.

İstanbul’daki tüm bölümlerin %35’i mühendislik, mimarlık, uygulamalı bilimler ve sağlık bilimleri gibi tasarımla ilgilidir. İletişim, müzik ve sanat gibi yaratıcı tasarım odaklı bölümler de bulunmaktadır.

Tablo 21 Türkiye ve İstanbul’da tasarımla ilgili üniversitelerin ve bölümlerin sayısı ⁹⁰

	Türkiye	İstanbul
Tüm üniversite bölümlerinin sayısı	19.305	3.302
Tasarımla ilgili bölümlerin sayısı	6.718	1.171

Tablo 22 İstanbul’daki üniversitelerin tasarımla ilgili bölümlerinin sayısı ⁹¹

Fakültenin Adı	Bölüm sayısı
Mühendislik/teknoloji	419
2 yıllık meslek yüksek okulları	279
Sanat/güzel sanatlar/müzik/yaratıcı tasarım	182
İletişim teknolojileri	68
Mimarlık	56
Sağlık bilimleri	23
Uygulamalı bilimler	22
İşletme	19
Tıp	14
Diğerleri	55
TOPLAM	1.171

Türkiye’de halen 33 üniversitede Endüstriyel Tasarım bölümü lisans eğitimi vermektedir. Endüstriyel Tasarım öğretimi Türkiye’de ilk defa 1971 yılında, daha sonra Mimar Sinan Üniversitesi adını alacak olan, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu kapsamında kurulmuştur. 1979 yılında ise Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi bünyesinde Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü adı ile lisans eğitimi vermeye başlamıştır. ODTÜ’de kurulan bölümün ardından 1985 yılında İstanbul’da Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 1993 yılında ise İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi kapsamında kurulan bölümler lisans seviyesinde öğrenci kabul etmeye başlamışlardır. ⁹²



5.6 Tasarım Alanındaki Diğer Kurum ve Kuruluşlar

Tasarım sektöründeki kurum, kuruluş, STK’lar ve Meslek Kuruluşları Türkiye’de tasarım endüstrisinin gelişmesine yardımcı olur. Başlıca odak alanları eğitim, atölye çalışmaları, yarışmalar ve sergilerdir. Tasarım endüstrisinin gelişmesine destek olan kuruluşlar etkinlikler için fon sağlayarak, kolaylaştırıcı rolü üstlenerek ya da projeler başlatarak önemli roller üstlenir.

Tablo 23 Tasarım faaliyetlerine katkı sağlayan öncü kurum ve kuruluşlar

İstanbul Sanayi Odası	Işık Tasarım Topluluğu İTÜ Tasarım Kulübü
İstanbul Kalkınma Ajansı	Tekstil Tasarımcıları Derneği
Türkiye İhracatçılar Meclisi	İyilik Tasarım Merkezi
Türkiye Tasarım Konseyi	Moda Tasarımcıları Derneği
İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı	Grafik Tasarımcılar İşletme Birliği
Türkiye Mühendisler ve Mimarlar Odası Birliği	Tasarım ve Akreditasyon Planlama Birliği
Endüstriyel Tasarımcılar Derneği	Sosyal Tasarım Platformu
Endüstriyel Tasarımcılar Topluluğu	Herkes İçin Mimarlık Derneği
Marmara Üniversitesi Tasarım Kulübü	Tasarım Rehberlik Derneği
Fabrika Tasarım Kulübü	Makine Tasarımı ve Üretimi Derneği
IYYU Tasarım Kulübü	Film ve Sahne Tasarım Grupları Derneği
İAÜ ENTASK	

İstanbul Kalkınma Ajansı: Yaratıcı Endüstriler Sonuç Odaklı Programı: “Yenilikçi ve yaratıcı ekonomi” 2014-2023 İstanbul Bölge Planı’nın 3 ana gelişme ekseninden biri olduğu için yaratıcı ve yenilikçi üretimi desteklemek hedeflenmiştir. Planda ayrıca, yaratıcı endüstrilerin İstanbul’un kentsel imajının geliştirilmesi ve tanıtılmasındaki önemli rolü vurgulanmıştır.⁹² Yaratıcı Endüstriler Sonuç Odaklı Programı, yaratıcı endüstrilere yüksek katma değerli fonksiyonlar ekleyerek şirketlerin küresel değer zincirindeki rekabetçi konumlarını artırmalarını desteklemeyi amaçlar. İstanbul’un rekabet gücü yüksek sektörleri arasında yer alan yaratıcı endüstrilerin istihdam ve üretimdeki payının artırılmasına katkı sağlanması hedeflenmektedir.

Türkiye Tasarım Vakfı, tasarım odaklı yaklaşımlarla Türkiye’nin sosyal ve ekonomik gelişimine katkıda bulunmayı amaçlar. Genç tasarımcıları teşvik eder ve nitelikli tasarım üretilmesine zemin hazırlar. Daha iyi bir dünya için tasarım farkındalığı yaratır.

Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (ETMK), tasarımın dönüştürücü gücünü kullanarak ekolojik, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirliğe katkıda bulunmayı, yenilikçi ürün, hizmet, sistem ve deneyim tasarımını yaygınlaştırmayı, endüstriyel tasarım eğitim ve hizmetlerinin kalite standartlarının geliştirilmesine öncülük etmeyi amaçlar. Dernek yayınlar, atölye çalışmaları, eğitim ve akreditasyon hizmetleri sunmaktadır.” ifadesi yerleştirilmelidir.

Endüstriyel Tasarımcılar Derneği (ENTA), endüstriyel tasarım mesleğini yaşatmayı, eğitim-pazar standartlarını yükseltmeyi, tasarımcıya istihdam ve üreticiye katma değer sağlayan yeni fırsatlar yaratmayı amaçlayan bir meslek kuruluşudur. ENTA, **WDO (World Design Organization)** ve **CUMULUS** (mesleğin uluslararası çatı örgütü) üyesi tüm meslek mensuplarının incelenmesini içeren yeni bir model ortaya koyarak kurulmuştur.

Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) Kreatif Endüstriler Meclisi: Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) bünyesinde kurulan Türkiye Sektör Meclisleri Müdürlüğü bünyesinde Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi de yer almaktadır. Meclis, sektörlerin sorunların tespiti ve çözümünde ortak aklın inşası için çalışmalara başlamıştır.



5.7 Endüstriyel Tasarım Yararlanıcıları

KOBİ'ler

İstanbul'da yaklaşık 22.000 KOBİ endüstriyel üretimde faaliyet göstermektedir.

2022'de yaklaşık 186 milyar TL gelir yaratmışlardır.

1 milyondan fazla işçi istihdam etmektedirler.

(2022 verileri)

Endüstriyel üretimde faaliyet gösteren küçük ve orta ölçekli işletmeler tasarım hizmetlerine ihtiyaç duyduklarında ya şirket içi tasarımcıları işe alırlar ya da hizmet sağlayıcılarla çalışırlar. **KOBİ'ler günümüz pazarında rekabetçi kalabilmek için daha dijital hale gelme konusunda artan bir baskıyla karşı karşıyadır.** Dijital teknolojilerin kullanımını KOBİ'lerin verimliliklerini geliştirmelerine, yeni müşterilere ulaşmalarına ve gelirlerini artırmalarına destek olabilir. Operasyonlarını, tasarım verimliliklerini ve etkinliklerini iyileştirmek için dijital pazarlama stratejilerini (bir web sitesi oluşturmak, müşterilerle bağlantı kurmak için sosyal medyayı kullanmak ve daha geniş bir kitleye ulaşmak için dijital reklamcılığı kullanmak) ve dijital araçları kullanmaları gerekmektedir.

Türkiye'de KOBİ'lerin rekabetçiliğinin geliştirilmesine öncelik verilmektedir. KOBİ'lerin inovasyon kültürünün ve tasarım kalitesinin geliştirilmesine yardımcı olacak birçok fon ve proje bulunmaktadır.

Tablo 24 Şirket sayısına göre İstanbul'daki ilk 10 sektör

Dış Giyim Endüstrisi	2412
İç Giyim Endüstrisi	1266
Elektrik, Elektronik, IT ve Kablo Endüstrisi	1010
Plastik Hammadde ve Plastik Enjeksiyon Ürünleri Endüstrisi	790
Özel Amaçlı Makine Endüstrisi	780
Genel Amaçlı Makine ve Yedek Parça Endüstrisi	649
Kağıt ve Kağıt Ürünleri Endüstrisi	628
Metal Araçlar, Donanım ve Isıtma Ekipmanları Endüstrisi	619
Basım ve Yayın Endüstrisi	576
Tekstil Terbiye, Boyama, Baskı Endüstrisi	563

Büyük Şirketler

İstanbul Sanayi Odası'nın ilk 500 sanayici listesi olan İSO 500, Türkiye'nin endüstriyel üretimdeki en büyük iş sahiplerini gösterir. İSO 500 2021 yılı verilerine göre, ülkemizin en büyük 500 sanayi kuruluşunun 158'i İstanbul'dadır.

Sadece İstanbul'daki şirketler yaklaşık 716 milyar TL'lik endüstriyel üretim gerçekleştirilmektedir ve bu rakam KOBİ'lerin 186 milyar TL'lik endüstriyel üretiminden oldukça yüksektir. Ayrıca yaklaşık 164.493 çalışana sahiptirler. Büyük sanayiciler tasarımlarını geliştirmek için en son teknolojiyi kullanırlar ve yüksek Ar-Ge bütçelerine sahiptirler. Büyük işletmeler, inovasyon ve tasarım yaklaşımlarını tedarikçileri olarak çalışan KOBİ'lere yayarak fayda sağlayabilir.

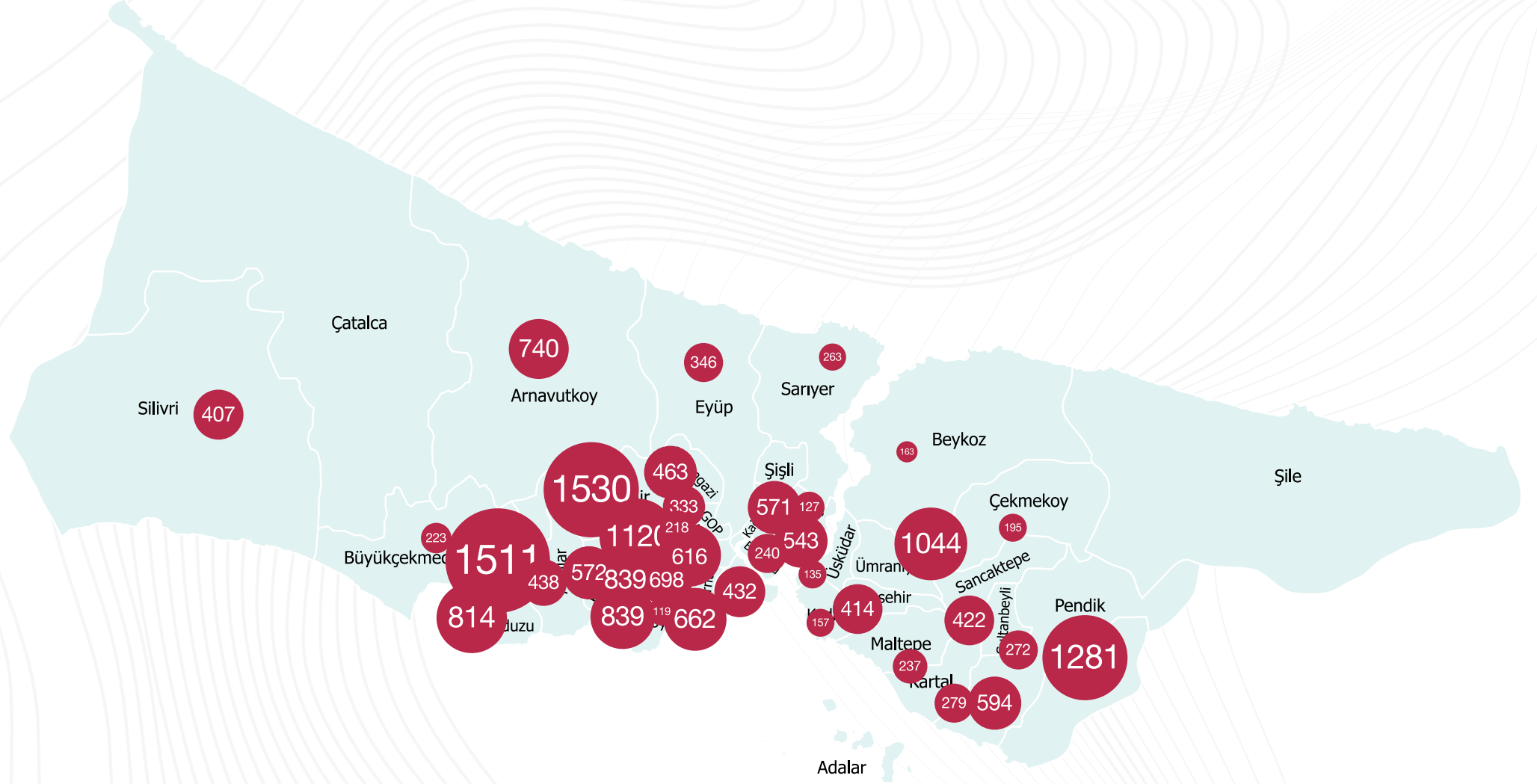
En büyük sanayiciler tasarım ve yaratıcı endüstri gelişimine öncülük etmektedir ve yüksek rekabet gücüne sahiptir. Onların tasarım ve inovasyona yaklaşımları KOBİ'ler için bir model oluşturur. KOBİ'ler genellikle, tedarikçi tabanlarından giderek daha fazla yenilikçi ve yaratıcı çözümler talep eden daha büyük işletmelere parça veya sistem tedarik etmektedir.

Tablo 25 İstanbul'daki şirket sayısına göre ilk 500 sanayi kuruluşunun ilk 10 sektörü ⁹⁴

Metal Endüstrisi	37
Gıda İşleme	18
Kimyasallar	17
Motorlu taşıtlar	10
Kauçuk ve plastik ürünler	9
Kağıt ürünler	9
Elektrik ürünleri	8
Metal olmayan mineral üretimi	7
Tekstil	6
Tıp endüstrisi	6



Aşağıdaki harita İstanbul Sanayi Odası (İSO) üyelerinin konumunu göstermektedir:



Şekil 18 İstanbul Sanayi Odası (İSO) üyelerinin konumu

Kaynak: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.en> adresindeki ISO İştirakleri haritası kabarcık grafiği eklenerek değiştirilmiştir



5.8. KOBİ’ler ve Endüstriyel Tasarımcılar Ağ Analizi

Araştırmanın Fikir Önderlerine göre, temel ağ sorunları arasında **Tasarımcılar** arasındaki **birlik eksikliği** veya **gerçek bir topluluk oluşturamama, üreticilerle iletişimsizlik** ve **KOBİ’lerin Endüstriyel Tasarımcıları üretim odaklı profesyonellerden ziyade sanatçılar olarak algılaması** yer almaktadır.

Endüstriyel Tasarım eğitiminin üretim süreçlerinden kopukluğu KOBİ’ler tarafından bir sorun olarak görülürken, diğer yandan tasarımcılar, tasarımla ilgili ana kararların üreticiler tarafından alındığından ve çalışmalarının sadece makyaj olarak algılanmasından şikâyet etmektedir.

Tasarımcılar, tasarımın **ticari ve fikri mülkiyet haklarının yeterince korunmamasının**, tasarımcıların başka çalışma alanlarına veya başka ülkelere göç etmesine katkıda bulunduğuna inanmaktadır. Öte yandan üreticiler, tasarımcının bireyselliğini ve **yeni ürün çıkarma riskini paylaşma konusundaki isteksizliğini** iş birliği için bir sorun olarak görmektedir.

Tekstil, züccaciye ve mobilya gibi sektörlerdeki sınırlı örnekler dışında, “tasarım düşüncesinin” üreticiler nezdinde bir yer ya da değer bulamaması iş birliğinin önünde bir engel oluşturmaktadır. **KOBİ’ler** genellikle oldukça gayri resmi ve zayıf yapıdır ve çoğunlukla **özel tasarımcıları, kullanıcı araştırmacıları veya Ar-Ge uzmanları yoktur**. Günlük işlerden dolayı KOBİ’lerin yenilikçi projelere ayırabileceği zaman kısıtlıdır ve risk almaya pek hevesleri yoktur. Bu da KOBİ’leri fiyat rekabetinde ellerini güçlendirebilecek yenilikçi ürünler yaratmak yerine **taklitlere daha yatkın** hale getirmektedir.

Tasarım ekonomisi ağı içindeki iş birliği ve iletişim eksikliği, İSO ETP’nin temel sorun çözme önerisidir. Hem endüstriyel tasarımcılar hem de üreticiler birbirlerinin mesleklerinin rolünü ve değerini anlamalıdır. Bu da **seminerler, çalıştaylar, toplumsal etkinlikler ve eğitim programları** aracılığıyla gerçekleştirilebilir. **İki taraf arasında düzenli iletişim, güven ve anlayış oluşturmaya yardımcı olabilir.** Ürün geliştirme konusunda iş birliği, tasarımcının vizyonunun nihai üründe gerçekleşmesini de sağlayabilir. Endüstriyel tasarımcıların fikri mülkiyet haklarının ve bunları nasıl koruyacaklarının farkında olmaları gerekir. Üreticiler de tasarımın kullanımına ilişkin sorumlulukları konusunda bilinçlendirilmelidir. **Endüstriyel tasarımcılar çalışmalarını için adil bir şekilde tazmin edilmeli ve fikri mülkiyet hakları açık sözleşmeler ve anlaşmalar**

yoluyla korunmalıdır. Üreticiler ve tasarımcılar **yeni ürün piyasaya sürmede riski paylaşmak için** birlikte çalışmalıdır.

Bir Kanaat Önderi, tasarım bölgesel ekosisteminde mevcut pahalı ekipmanların kamuya açık bir kataloğu olmadan, gereksiz veya eksik kapasite riskinin çok yüksek olduğunu ve hizmet arayanın nadir bulunan hizmetler için karmaşık pazar araştırması yapması gerektiğini belirtmiştir. **Ekipman envanteri konusunda FabLab organizasyonuna benzer bir yaklaşım** tüm merkezler tarafından benimsenmelidir. Benzer şekilde, **belirli sektörel becerilere sahip endüstriyel tasarımcılar ile KOBİ’ler arasında eşleştirme yapılması iki kategori arasındaki iletişimi geliştirebilir**, ancak sektörler arasında karşılıklı etkileşim de dikkate alınmalıdır. Sadece tasarımcılar ve KOBİ’lerin eşleştirilmesi yeterli değildir: **pazarlama, proje yönetimi, UX, finans, fikri mülkiyet hakları, hukuk** gibi farklı alanlardan profesyonel becerilere sahip ekiplere ihtiyaç duyulabilir.

KOBİ’ler ve Endüstriyel Tasarımcılar Arasındaki İlişkinin Geçmiş Analizi

Hale Selek’in 2008 yılında KOBİ ve tasarım ilişkisi üzerine yazdığı yüksek lisans tezine göre, **sadece tasarımı uygulayan KOBİ’ler tasarımın değerinin farkındayken, geri kalanlar daha çok maliyete odaklanmaktadır.** Türkiye’nin en büyük teknoloji ve kulçka merkezlerinden birine ev sahipliği yapan İstanbul Teknik Üniversitesi, 2003 yılından bu yana İstanbul Sanayi Odası ile iş birliği içinde **tasarım öğrencilerini KOBİ’lerle eşleştirerek** ve sıfırdan patente kadar tasarım süreçlerini öğreterek KOBİ’leri tasarıma yaklaştırmak için projelere destek vermektedir. **Öğrencilerin gerçek hayattaki iş deneyimlerinin eksikliği, KOBİ sahipleriyle bazı iletişim sorunlarına neden olmuştur.**⁹⁶

Habitat Derneği’nin KOBİ’ler için Düşünen Tasarım Merkezleri projesi gibi diğer projeler de KOBİ’ler için inovasyon kültürünün geliştirilmesini hedeflemiştir. Standard Chartered Vakfı tarafından finanse edilen ve Youth Business International ile Habitat Derneği ortaklığında yürütülen Dönüşen KOBİ Programı’nın bir parçası olan proje, KOBİ’lerin ve genç girişimcilerin teknoloji ve finans alanındaki dayanıklılıklarını artırmak için ücretsiz eğitimler, atölye çalışmaları ve podcast’ler düzenlemektedir. Eğitimlere katılan KOBİ’ler ve genç girişimciler, her yılın son çeyreğinde düzenlenecek Ideathon,



Girişimcilik Kampı ve Hızlandırıcı etkinliklerine dahil edilerek “Yeni İstanbul”un kıyı alanları, kültürü, yaşamı ve kullanımları üzerine yaratıcı senaryolar geliştirecek fikirler için hibe desteği kazanma şansı yakalamaktadır.

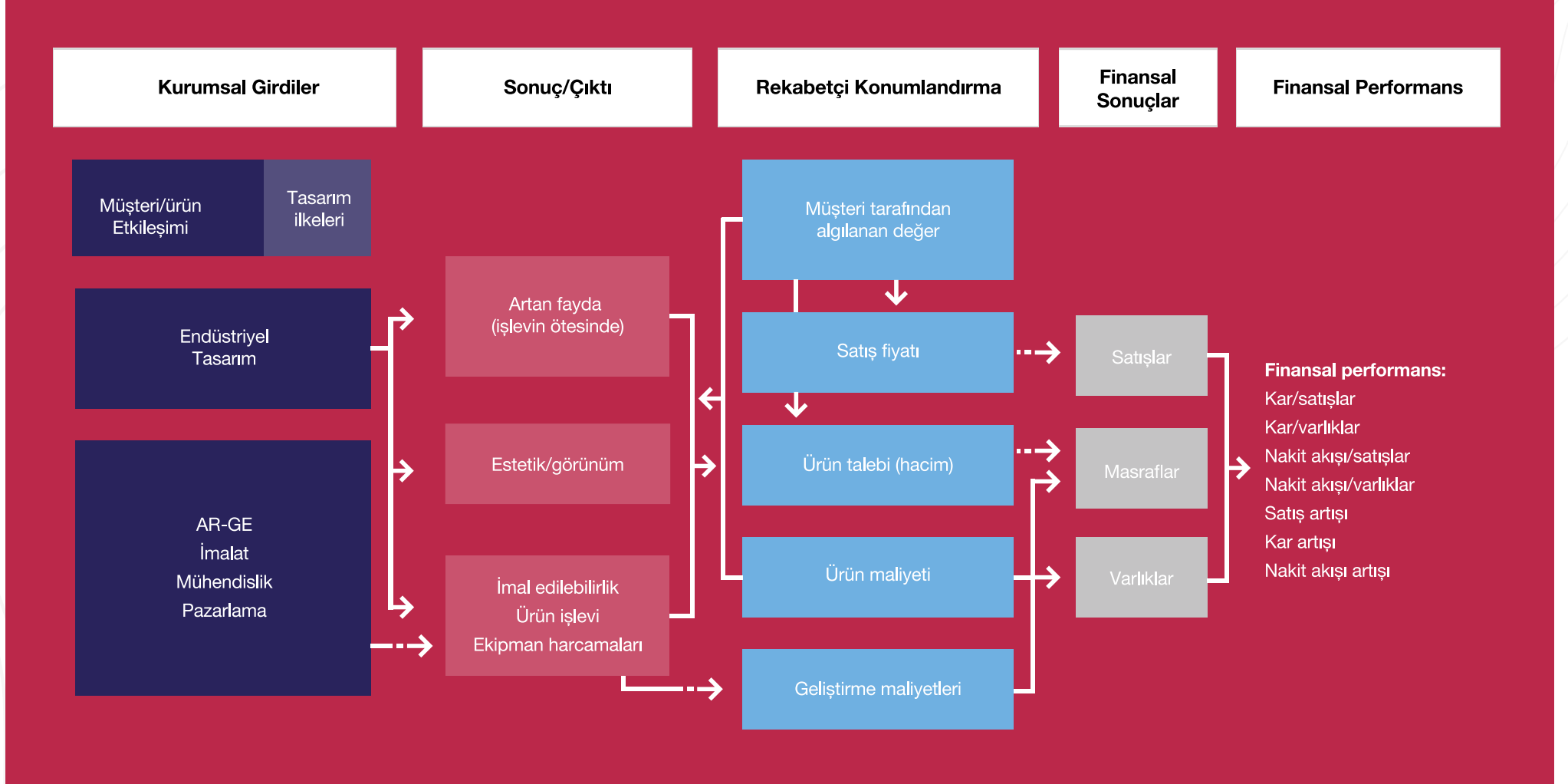
Murat Yulek ve Gülesin Sena Daş tarafından yapılan araştırmaya göre inovasyon kültürü KOBİ’lerin tasarıma olan ilgisinin artmasıyla gelişmektedir, ancak bu girişimler KOBİ’lerin sadece talep edileni ürettiği ihracat pazarları için ürün tasarımında daha az görünürdür.⁹⁷ Sübvansiyonlar ve fonlar, kapasite veya eğilim olarak zaten belirli bir yenilikçilik seviyesine sahip olan KOBİ’leri desteklemek için geliştirilmiştir. Bu nedenle yazarların önerisi, KOBİ’lerin tasarım kullanım düzeyini anlamaktan yola çıkarak, inovasyon ve tasarımla hiçbir ilişkisi olmayan KOBİ’lere de desteğin önünün açılmasıdır.

Bir başka makalede Gökhan Karakuş, KOBİ’lerin tasarıma olan ilgisinin yeterince gelişmemiş olmasının nedenlerine bir yenisini daha ekler: tasarımcıların KOBİ’lerle çalışma olanaklarının azlığı. Makalede, Türk tasarım endüstrisinin önündeki en büyük engelin bilgiye dayalı işgücününün azlığı olduğu, bunun da çoğunluğu küçük ve orta ölçekli işletmelerden (KOBİ) oluşan Türk ekonomisinde Ar-Ge faaliyetlerinde yetenekli ve nitelikli **tasarımcıların eksikliğinden kaynaklandığı belirtilir. Bunun nedeni, Türkiye’de endüstriyel tasarım veya ürün tasarımı eğitimi almış tasarımcıların çoğunun, kendilerine yatırım yapmalarını sağlayacak iyi maaşlı iş fırsatları bulamadıkları için tasarım yapmaya devam edememeleridir.**⁹⁸ Tasarımcılar yüksek maaşlı büyük işletmelerde ya da reklamcılık ve pazarlama gibi daha az endüstriyel sektörlerde iş arama eğilimindedir. Bu da kaynak havuzundaki yetenekli insanların ciddi bir şekilde tükenmesine neden olmaktadır.

Aydın Şık tarafından kaleme alınan bir başka makalede, sadece KOBİ’lerin değil, KOBİ’lerde çalışan mühendislerin de tasarım yoluyla inovasyona yatkın olmayabileceği belirtilmektedir. **Tasarım ve inovasyon sürecinde minimum maliyete ulaşmak için endüstriyel tasarımcı ile ürün-üretim mühendisleri arasında yakın bir iş birliği** olmalıdır.⁹⁹ Makalede, mühendisler ve tasarımcılar arasındaki zayıf ilişkinin, farklı yaklaşımlar arasında ortaya çıkan sorunlardan kaynaklanan maliyetler nedeniyle inovasyonu baltaladığı belirtilmektedir. Tasarım sürecindeki bu sorunlar KOBİ’lerin cesaretini kırmaktadır:

- Piyasaya ürün sürmenin gecikmesinin maliyetleri
- Üretilirliğin yeniden tasarımı veya maliyetleri
- Düşük verimlilik ve yüksek inovasyon maliyetleri
- Ekstra üretim maliyetleri ve kâr kaybı
- Ürün kalitesi sorunları.

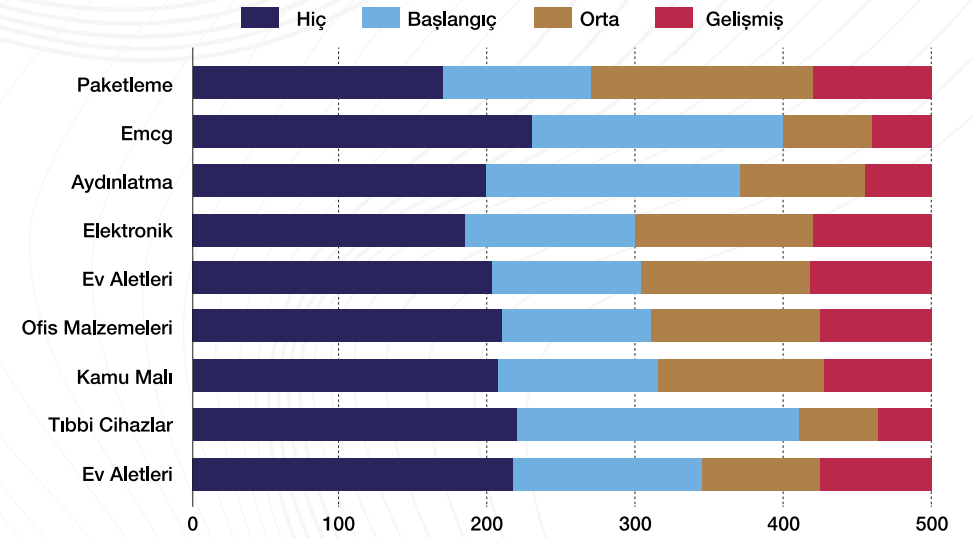
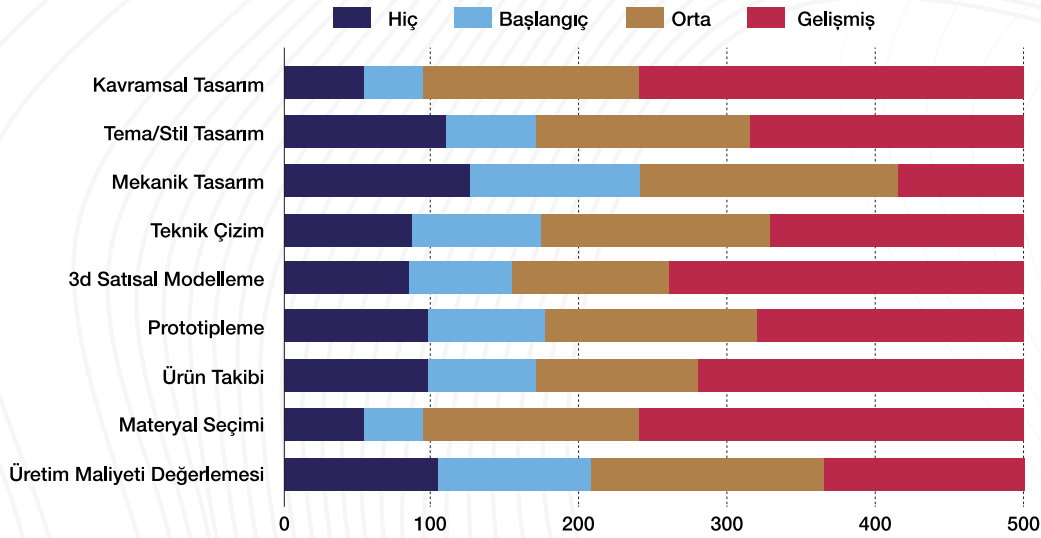
Endüstriyel tasarım ile işletmelerin finansal performansı arasındaki ilişki Julie H. Hertenstein tarafından yapılan araştırmada şu şekilde ortaya konmuştur:



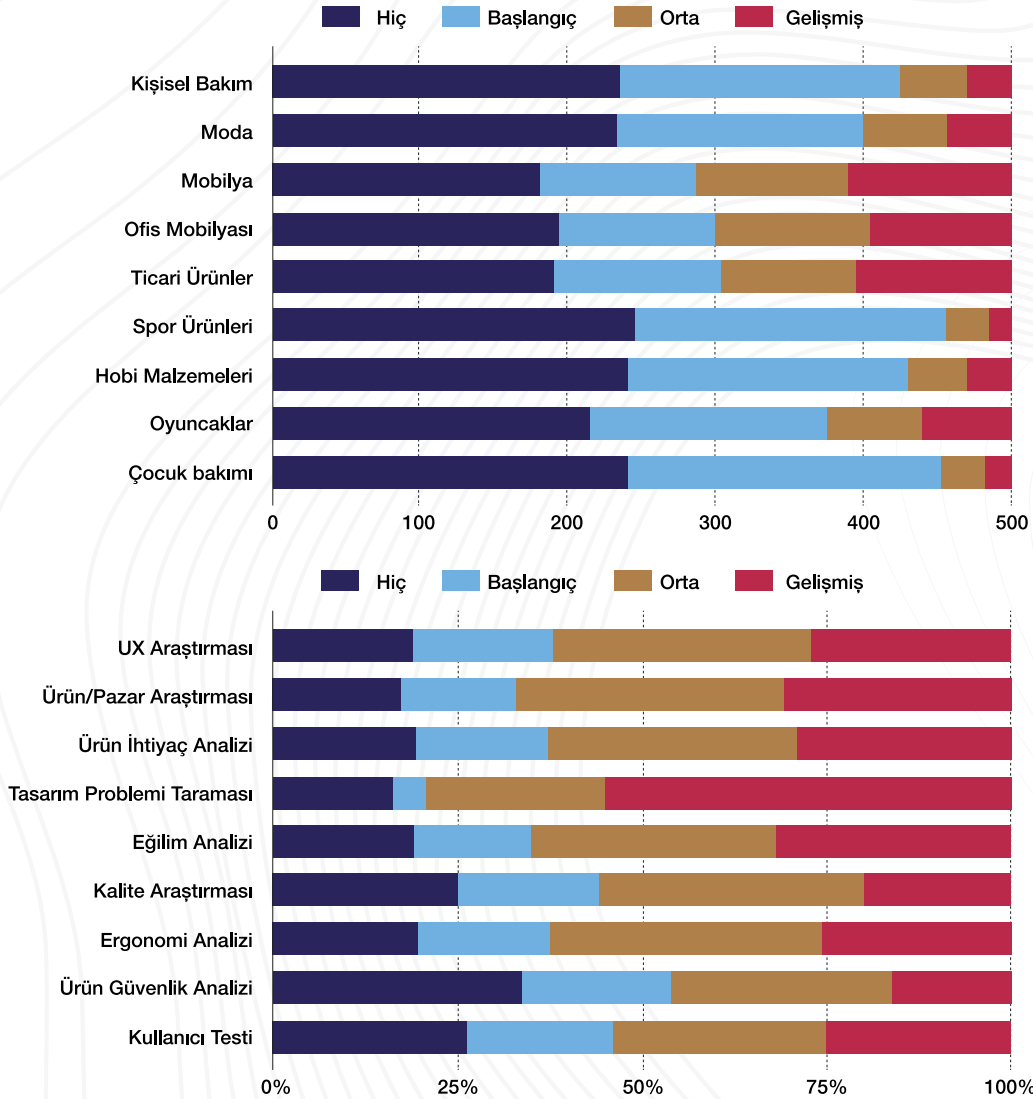
Şekil 19 Julie H.Hertenstein'a göre endüstriyel tasarım ve finansal performans arasındaki ilişki¹⁰⁰

Tasarım alanında önde gelen meslek örgütlerinde TMMOB tarafından gerçekleştirilen araştırma, Türkiye’deki endüstriyel tasarımcıların karakterini ortaya koyar. Araştırma, endüstriyel tasarımcıların %48,8’inin İstanbul’da çalıştığını ve genel eğilimin büyük şehirlerde çalışmak yönünde olduğunu gösterir. Endüstriyel tasarımcıların %67’si tam zamanlı, %21’i serbest çalışmaktadır ve %15’inin kendi şirketi vardır. Endüstriyel tasarımcıların %40’ı ürünlerini tasarlayan imalatçı firmalarda, %26’sı ise bu faaliyeti dış kaynak kullanarak gerçekleştiren imalatçı firmalarda çalışmaktadır. %23’ü ise bir endüstriyel tasarım hizmetleri şirketinde çalışmaktadır. TMMOB anketi ayrıca Şekil 20 ve Şekil 21’de sunulan beceri öz değerlendirmelerini de toplamıştır.

Endüstriyel tasarımcıların ortalama yarısı tasarımla ilgili tüm hizmetlerde deneyim sahibidir. En az deneyim sahibi olunan alanlar ise Mekanik Tasarım, Kalite ve Ürün Güvenliğidir. Moda, tekstil, mücevher, havacılık, deniz taşıtları, spor ürünleri, kişisel bakım ve tıbbi cihazlar, endüstriyel tasarımcıların daha az deneyim sahibi olduğu sektörlerdir, çünkü bu sektörlerin kendi uzman mühendislik personeli ve stilistleri vardır.



Şekil 20 TMMOB’ye göre Türkiye’de sektörlere göre uzmanlık



Şekil 21 TMMOB’ye göre Türkiye’de tasarım faaliyetlerine göre uzmanlık

Öneriler

İSO ETP’nin misyonu, tasarım ekosistemi ağının kritik noktalarının üstesinden gelmek ve Endüstriyel Tasarımcılar ile KOBİ’ler arasındaki ilişkiyi güçlendirmektir. Kanaat Önderlerinin İSO ETP hedefleri için önerileri şunlardır:

- Tasarım ekosistemindeki diğer kuruluşlarla rekabet etmek yerine, hizmetlerinde uzmanlaşmış bir **iş birliği merkezi** oluşturmak
- Ürün inovasyonu için girişimcilik ve fon yaratmaya odaklanan merkezler de dahil olmak üzere, en yüksek kalitede hizmet sunumunu sağlamak için alanında **lider uzman kuruluşlarla ortaklık ve iş birliği yapmak**
- Tasarım ve inovasyona olan ilgiyi artırmak için tasarımcıların ve üreticilerin başarı öykülerini yaymak, **tasarım etkinlikleri ve destekleyici programlar düzenlemek**
- **Endüstriyel Tasarım müfredatının malzeme, üretilebilirlik için tasarım, ürün maliyetlendirme, finans ve işletme yeterliliği** konularında bilgi ile geliştirmek
- Endüstriyel Tasarımcılar, KOBİ’ler ve başarılı ürün inovasyonu için gerekli diğer uzmanlar için **eşleştirme etkinlikleri düzenlemek ve bir platform oluşturmak**
- **Yeni teknolojiler ve tasarım yöntemleri** konusunda eğitim sağlamak.



6. Tasarım Stratejileri ve Politikaları

6.1. Avrupa Birliği Tasarım Girişimleri	72	➤
6.2. Türkiye Kalkınma Planları	75	➤
6.3. Fikri Mülkiyet Hakları	81	➤
6.4. Öneriler	83	➤
6.5. Potansiyel Büyüme Alanları	84	➤

İstanbul
Tasarım
Raporu
2024





6.1. Avrupa Birliği Tasarım Girişimleri

AB, tasarımı Avrupa 2020 stratejisinin amiral gemisi girişimi olan ‘İnovasyon Birliği’ adlı Avrupa inovasyon gündemine stratejik bir katkı olarak dahil etmektedir. **AB, 2006 yılından itibaren tasarım endüstrilerinin değerini vurgulamakta ve 2011 yılından bu yana AB üye ülkelerinin tasarım rekabetçiliğine katkıda bulunmak için fon dağıtmaktadır.**¹⁰² Rekabet Edebilirlik ve İnovasyon Programı kapsamında ortak finanse edilen altı AB projesi, 2013 yılı boyunca 19 Üye Devletten toplam 46 kuruluş tarafından yürütülmüştür. Bunlara ek olarak, daha büyük bir ortak finansman projesi olan ‘**Avrupa için Tasarım**’, akran öğrenimini, ağ oluşturmayı ve ortaklıkları destekleyen web tabanlı bir platform oluşturmuş ve Avrupa çapında tasarım öncülüğünde inovasyonu teşvik eden önemli bir etkinlik programı yürütmüştür. Avrupa Tasarım Liderliği Kurulu, Design Europe 2021 adlı kapasite geliştirme projesini başlatmıştır. 2018’in sonunda tamamlanan proje, Avrupa Komisyonu’nun 2014-2020 yılları arasındaki 1,4 milyar avroluk çerçeve programı olan ‘Yaratıcı Avrupa’ kapsamında ortaklaşa finanse edilmiştir. **BEDA (Bureau of European Design Associations) Üyeleri, ‘Design4Innovation’, ‘Human Cities’, yeni ‘Creative Europe’ programı 2021-2027 ve diğerleri gibi başarılı programlarla AB tarafından finanse edilen programlara erişim sağlamaya devam etmektedir.**¹⁰³

5 Temmuz 2022 tarihinde Avrupa Komisyonu, Avrupa’yı yeni derin teknoloji inovasyonu ve start-up dalgasının ön saflarında konumlandırmak üzere **Yeni Avrupa İnovasyon Gündemini** kabul etmiştir.

Yeni İnovasyon Gündemi aşağıda belirtilen hedeflere sahiptir:

- Avrupa’daki start-up ve ölçek büyütme şirketlerinin finansmana erişimini, kullanılmayan özel sermaye kaynaklarını harekete geçirerek ve listeleme kurallarını basitleştirerek iyileştirmek
- Düzenleyici kum havuzları aracılığıyla yenilikçilerin yeni fikirleri denemelerine olanak tanıyacak koşulların iyileştirmek
- Avrupa’daki inovasyon oyuncularını, geride kalan bölgeler de dahil olmak üzere, güçlendirecek ve daha iyi bağlayacak “bölgesel inovasyon vadileri” oluşturulmasına yardımcı olmak

- Yetenekleri Avrupa’ya çekmek ve elde tutmak, örneğin 1 milyon derin teknoloji yeteneğini eğitmek, kadın yenilikçilere desteği artırmak ve start-up çalışanlarının hisse senedi opsiyonlarıyla yenilik yapmak
- Daha net terminoloji, göstergeler ve veri setlerinin yanı sıra Üye Devletlere politika desteği yoluyla politika çerçevesinin iyileştirmek.

Finansmana erişim. Finansman, küçük ve orta ölçekli işletmelerde inovasyon projelerinin desteklenmesinde kilit öneme sahiptir. Daha yüksek düzeyde finansman, KOBİ’lerin normalde yapamayacakları bir şekilde tüm Ar-Ge sürecine katılmaları için zaman taniyacaktır.

Düzenleyici kum havuzları(sandbox), denetlenen kuruluşların ve operatörlerin teknolojik açıdan yenilikçi ürün ve hizmetleri sınırlı bir süre için test edebilecekleri kontrollü ortamlardır. Kum havuzları, mevcut yasal ve düzenleyici çerçeveye tam uyumlu olmasalar bile ürünlerin, hizmetlerin ve yaklaşımların gerçek yaşam ortamında test edilmesini sağlar.

İnovasyon ekosistemi ve “bölgesel inovasyon vadileri”: İnovasyon süreçlerinin verimliliği, tüm sistemin birbiriyle ilişkili unsurlarının kalitesine bağlıdır. Ekosistem yaklaşımı daha geniş bir bakış açısına sahiptir ve herhangi bir sistemin ülkedeki veya bölgedeki daha geniş sistemden izole bir şekilde çalışmaması gerektiği mantığına dayanır; biyolojik ekosistemler gibi bütünsel olarak entegre olmalıdır.

Yetenekleri geliştirmek ve elde tutmak: Tasarımın güçlü etkisi, çeşitli seviyelerdeki aktörlerin katılımından inovasyon zihniyetine ve pazar büyümesine kadar son derece çeşitli ve karmaşık AB ekosistemine yönelik sağlam, olumlu, insan ve gezegen merkezli bütünsel bir bakış açısının teşvik edilmesine, oluşturulmasına ve sürdürülmesine yardımcı olabilir.

AB ve Türkiye’nin inovasyona yaklaşımı benzerdir.



Daha iyi inovasyon politikası oluşturma tasarımı, yinelemeli metodoloji süreçleri, eserler ve hizmetler geliştirme konusunda köklü bir geleneğe sahiptir. Bu nedenle hükümet, Avrupa genelinde düzenleyici süreçlerde ve politika oluşturmada tasarımı desteklemektedir. İnovasyon politikalarının oluşturulmasında tasarım yaklaşımının daha fazla benimsenmesi teknoloji, akademi, kullanıcılar ve piyasaları bir araya getirecek iş birliği bir yol sağlayacaktır.

Avrupa Tasarım Derneği Bürosu (BEDA) AB tasarım politikaları için bir ilham kaynağıdır. BEDA, Avrupa ülkelerindeki tasarım hakkında güvenilir ve karşılaştırılabilir veriler elde etmek amacıyla 12 yıl önce ilk Avrupa Tasarım Raporunu yayınlamıştır. Tasarımın kapsamını ve uyumlu bir terminolojiyi çizmeye yönelik ilk adım olarak, raporda tüm Avrupa ülkelerinde NACE Kodu 74.10 kullanılmış ve farklı disiplinler için aynı isimli alt kategoriler getirilmiştir. Böylece, şimdiye kadar sadece (37 ülkeden) 17’inde kullanılmakta olan NACE Kodu 74.10 ‘Uzmanlaşmış Tasarım Faaliyetleri’ ve (uyumlu) alt kategoriler daha doğru ölçümlere, karşılaştırmalara ve kıyaslamalara olanak oluşturmaktadır.

“Design Europe 2021 – Büyüme ve Refah için Tasarım” 2014-2017 yılları arasında BEDA tarafından yürütülmüştür. Kasım 2017 itibarıyla seminerler ve konferanslar da dahil olmak üzere yirmiden fazla etkinliğe ev sahipliği yapılmış ve dört eylem akışı kapsamında yaklaşık otuz çalışma ve yayın üretilmiştir. Proje, BEDA’nın aşağıdaki Stratejik Hedefleri izleyen 2021 stratejisini hayata geçirmek için ana araç olarak tasarlanmıştır:

- 1) Tasarımın değerine ilişkin farkındalığı ve anlayışı artırmak,
- 2) Tasarım sektörünün gelecekteki ihtiyaçları karşılama kapasitesini güçlendirmek,
- 3) AB işletmeleri arasında tasarım için kapasite oluşturmak,
- 4) Kamu sektörünün yenilenmesi için tasarımı savunmak ve
- 5) Politika oluşturmada yeni bir yaklaşım olarak tasarımı teşvik etmek.

Ülkeler arasında tasarım ekonomisi verilerini karşılaştırmanın önemli bir sorunu, ülkelerin kullandığı tek bir tasarım endüstrisi kapsamının olmamasıdır. Bu nedenle, tasarım ekonomilerini farklı şekilde tanımlamakta ve hesaplamaktadırlar. Bu anlamda Avrupa Tasarım Raporu, kapsamı tek bir NACE koduyla sınırlandırmak için verimli bir başlangıçtır.

Yaratıcı Avrupa 2021-27

Bu finansman programı, faaliyetlerini Avrupa Pazarının önemli bir parçası olan kültür ve yaratıcılık alanlarına dayandırır. Kültür ve Yaratıcılık, çoğu KOBİ olan 1,2 milyon şirkette 8 milyondan fazla kişiye istihdam sağlamaktadır. **‘Yaratıcı Avrupa’**, Avrupa Birliği’nin kültürel, yaratıcı ve görsel-işitsel sektörlerle yönelik çerçeve programıdır. 2014-2020 dönemi için toplam bütçesi 1,46 milyar Avro iken 2021-2027 döneminde önemli ölçüde artırılarak 2.4 milyar Avro bütçe tahsis edilmiştir. Bütçesinin %58’i Medya sektörüne, %33’ü ise kültüre ayrılmıştır.¹⁰⁴

Program 3 bölüme ayrılmıştır:

1. Kültürel, Avrupa düzeyinde sanatsal ve kültürel iş birliğini teşvik etmek ve geliştirmek
2. Medya, görsel-işitsel sektörün rekabetçiliğini, yenilikçiliğini ve sürdürülebilirliğini teşvik etmek
3. Sektörler arası, görsel-işitsel ve kültürel sektörler arasında yenilikçi eylemleri ve iş birliklerini teşvik etmek.

Yeni Avrupa Bauhaus (NEB) İnisyatifi

Bu girişim, Avrupa Yeşil Mutabakatını günlük yaşamlara ve yaşam alanlarına bağlar. Avrupa’da ve ötesinde sürdürülebilir yaşamı yeniden hayal etmek için vatandaşları, uzmanları, işletmeleri ve kurumları bir araya getirir. Girişim, deney ve bağlantı için bir platform oluşturmanın yanı sıra, güzel, sürdürülebilir ve kapsayıcı projeler için AB fonlarına erişim sağlayarak da olumlu değişimi desteklemektedir.



Bu inisiyatif, bilim ve teknoloji, sanat ve kültür dünyası arasında bir köprü kurar ve yaşamları daha iyi hale getirmek için yeşil ve dijital zorluklardan yararlanmakla ilgilenir. Karmaşık toplumsal sorunları birlikte yaratma yoluyla ele alarak iklim hedeflerinden döngüsellığe, sıfır kirliliğe ve biyoçeşitliliğe kadar sürdürülebilirliği işlevselliğin ötesinde estetiği, deneyim kalitesi ve stili geliştirmekte ve çeşitliliğe değer vermektan erişilebilirliği ve satın alınabilirliği güvence altına almaya kadar kapsayıcılığı ilerletmektedir. Yeni Avrupa Bauhaus (NEB) girişimi, tasarım ve yaratıcı endüstrilere yönelik bütüncül yaklaşım için bir ölçüt oluşturmaktadır.¹⁰⁵

Girişim, 17 Ocak 2023 tarihinde ilk raporunu yayınlamıştır: Yeni Avrupa Bauhaus, başlamasından iki yıl sonra, Avrupa Yeşil Mutabakatı dönüşümü için bir katalizör haline gelmiştir. İlerleme Raporu, Eylül 2021'de Yeni Avrupa Bauhaus Tebliği'nin kabul edildiğinden beri girişimin temel faaliyetlerini ve başarılarını sunar. Rapor aynı zamanda girişimin gelecekteki yönelimlerine ilişkin tartışmanın devamı için bir temel oluşturmayı amaçlamaktadır.¹⁰⁶



Şekil 22 NEB girişimi zaman çizelgesi

NEB Lab, Yeni Avrupa Bauhaus topluluğunun hizmetinde olan bir ortak yaratım alanıdır. Lab, New European Bauhaus'un somut ve elle tutulur projelerle hayata geçirildiği yerdir. NEB Lab, ekiplerin belirli bir yer veya bağlamda somut bir değişim elde etmek için kendi kendilerine organize oldukları proje tabanlı bir yapıdır. Yeni Avrupa Bauhaus Topluluğu ve AB kurumları NEB Lab için özerk olarak proje teklifleri geliştirir. Teklifler, net bir amaç, topluluğa karşı şeffaflık ve iyi tanımlanmış yararlanıcılar sağlayan bir sürecin ardından NEB Lab projeleri haline gelir. NEB Lab projeler için finansman sağlamaz ancak proje ekipleri aynı destek, AB, ulusal, bölgesel veya yerel kamu finansmanı ve sponsorluk gibi destek ve finansman seçeneklerini değerlendirebilir.¹⁰⁷

Tasarım politikası tartışmasına yönelik AB Girişimleri

Avrupa Kentleri Misyonu ve Yeni Avrupa Bauhaus'undan (NEB) esinlenerek çeşitli programlar başlatılmıştır:

CrAft Creating Actionable Futures, Horizon Europe tarafından finanse edilen, ortakları ve paydaşları aracılığıyla Avrupa'nın farklı coğrafi bölgelerini kapsayan ve normalde birlikte çalışmayan çeşitli paydaş gruplarını bir araya getirme misyonuna sahip bir projedir. Proje, iklim nötrlüğüne geçişi ortaklaşa şekillendirmek için şehirleri ve vatandaşlarını, politika yapıcılarını, sanat ve akademi dünyasını bir araya getirir. Topluluk, her zamanki gibi iş yapış biçimini değiştirmek ve diğer şehirlerin benzer bir yolculuğu nasıl gerçekleştirdiğini paylaşmak istemektedir.

CrAft projesi Mayıs 2022'de başlatılmış ve aşağıdaki hedeflere ulaşmıştır:¹⁰⁸

- Vatandaşlar ve topluluklar, mülk sahipleri ve kiracılar, kültürel, sanatsal ve yaratıcı sektörler, üniversiteler ve sanat ve tasarım okulları gibi kilit paydaşlarla etkileşim
- NEB'e uygun en az 160 iş birliğine dayalı yerel yönetim modeli, aracı, örneği ve hikayesinin paylaşılması
- En az 80 yerel sembolik projenin sergilenmesi
- Avrupa ve ulusal karar alma süreçlerine rehberlik etmek üzere 30'dan fazla Avrupa üniversitesi ve sanat ve tasarım okulu politika özeti toplanması.

Tasarım Politikası Laboratuvarı, Politecnico di Milano Tasarım Bölümü'nde yer alan bir araştırma laboratuvarıdır. Tasarım ve politika oluşturma arasındaki ilişki üzerine çalışmaktadır. Misyonu, tasarım disiplininin yaklaşım, yöntem ve araçlarının politika oluşturma pratiğini nasıl yenilediğini keşfetmektir. Araştırma projeleri ve eğitimler aracılığıyla çalışırlar. Laboratuvar, tasarım ile sosyal inşayı birleştiren kentsel tasarım projeleri üretir.¹⁰⁹



ECADE-Avrupa Sanat, Tasarım ve Eğitim Konferansı, tasarımın fikirleri nasıl şekillendirdiğini ve bunlara nasıl aracılık ettiğini, görsel sanatların algılarımızı nasıl zorladığını ve sorguladığını ve eğitimin ortak anlayışımızı ve becerilerimizi geliştirmenin, dinlemenin ve birlikte konuşmak ve hareket etmek için farklı yollar bulmanın yollarını nasıl aradığını inceler.

ECADE2022 Organizasyon Komitesi’nde aşağıda belirtilen kurumlar yer almıştır: ¹¹⁰

- Porto Üniversitesi, Portekiz
- Kingston Üniversitesi, İngiltere
- Uluslararası Akademik Forum, Japonya
- Rochester Üniversitesi, Amerika Birleşik Devletleri
- ID+ / Unexpected Media Lab, Porto Üniversitesi & Lusófona Üniversitesi, Portekiz
- Manoa’daki Hawai’i Üniversitesi, Amerika Birleşik Devletleri
- ID+ / Unexpected Media Lab, Porto Üniversitesi & Leiria Politeknik Enstitüsü,
- Portekiz.

Konferansın amacı, dünyanın ve Avrupa’nın dört bir yanındaki ülkelerin yaratıcı endüstriler için nasıl farklı kapsamlara sahip olduğunu tartışarak Yaratıcı Endüstriler ve Tasarımın kapsamını tanımlamaktır.

6.2. Türkiye Kalkınma Planları

Türkiye ve Avrupa, sanayide tasarımın geliştirilmesi konusunda benzer kaygılar taşımakta ve her ikisi de tasarımı hem KOBİ’ler hem de bireyler için daha erişilebilir ve kullanılabilir bir düzeye getirmeye yönelik adımlar atmaktadır. Bu anlamda hem Türkiye hem de Avrupa benzer hedeflere ve benzer yollara sahiptir:

- Ekosistem tanımı ve kapsamı
- Tasarım paydaşlarının birbirine bağlamak

- Sürdürülebilirlik, ekolojik tasarım ve akıllı kentsel gelişim gibi inovasyon gündemleri için çalışmak üzere KOBİ’ler ve tasarımcılar arasında iş birliği yapmak
- Eğitim programları aracılığıyla geleceğin tasarımcılarına ve tasarım kültürü geliştiricilerine yatırım yapmak
- Tasarım kültürünün fuarlar, yarışmalar ve seminerler ile desteklemek
- Paydaşların iş birliği için tasarım merkezi veya LAB gibi platformlar oluşturmak
- Tasarım endüstrileri için sübvansiyonlar sağlamak.

Türkiye’nin Kalkınma Planları, 5 yıllık dönemler için hazırlanan üst düzey politika belgeleridir. Planlar, **ülkedeki ekonomik ve sosyal kalkınmaya rehberlik etmek üzere hükümet tarafından oluşturulur ve uygulanır**. Tarım, sanayi ve altyapı gibi çeşitli sektörlerle yönelik hedef ve stratejileri içerir. En güncel plan, 2024-2028 dönemini kapsayan On İkinci Kalkınma Planı’dır. Plan, çeşitli ekonomik ve sosyal kalkınma hedeflerine ulaşmayı amaçlamaktadır.

8. Kalkınma Planı’ndan bu yana Fikri Mülkiyet Hakları alanındaki maddelere yer verilerek yaratıcılığa ve fikir üretimine değer veren bir kültürün oluşturulması vurgulanmaktadır. Aynı ifade bir sonraki Kalkınma Planı’nda da korunmuş, 10. Kalkınma Planı’nda ise eğitim başlığı altında “bilgi toplumunun gerektirdiği temel bilgi ve becerilerle donanmış, üretken ve mutlu bireyler” yetiştirilmesi temel amaç olarak belirlenmiştir. Aynı planda sıralanan hedeflerden ilki “Nitelikli İnsan, Güçlü Toplum” olarak belirlenmiş ve devam eden satırlarda “beşerî sermayenin güçlendirilmesi için iş ve yaşama dair bilgi, beceri ve yetenekleri yüksek, sağlıklı bireylerin yetiştirilmesi”nin önemi vurgulanmıştır. Bu açıdan bakıldığında, yaratıcı endüstrilerin arka planında beşerî sermayenin geliştirilmesinin refahla ilişkilendirilmesi fikrinin Türkiye’nin kalkınma planlarının içeriğine yaklaşık yirmi yıl önce dahil edildiği görülmektedir.

Bakanlıklar, Kalkınma Planlarında belirtilen hedeflere ulaşmak için kendi stratejik planlarını geliştirir. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı kendi 2023 Stratejik Planı’nı başlatmıştır. Millî Eğitim Bakanlığı da 2023 Stratejik Planı kapsamında STEM eğitim yol haritasını başlatmıştır.

On İkinci ve On Birinci Kalkınma Planı

On İkinci Kalkınma Planı’nda, savunma, otomotiv, havacılık, makine sektörleri başta olmak üzere sektörlerin tasarım kapasitelerinin artırılmasına odaklanılmıştır. Döngüsel ekonomi gözetilerek tasarımların sürdürülebilirliğine önem verilmiştir. Makina sektörünün ihtiyacı olan endüstriyel tasarımcı ve yazılımcılar için programlar oluşturulması gerekliliği vurgulanmıştır. Yine bu sektördeki AR-GE ve tasarım merkezlerinin niteliklerinin iyileştirilmesine yönelik programların tasarlanması önceliklendirilmiştir. ¹¹¹

On Birinci Kalkınma Planı’nda, Türkiye’nin dış pazarlardaki rekabet gücünü artırmak için tasarım kapasitesinin geliştirilmesini vurgular. Plandan bazı alıntılar aşağıda yer almaktadır. ¹¹²

“İşletmelere yönelik ihracat destekleri kapsamında tasarım ve markalaşma faaliyetlerine yönelik kurumsal kapasite geliştirilecek; fuar katılımı, ofis ve mağaza açılışı, markalaşma ve Turquality ¹¹³ desteklerine devam edilecektir” (Syf.39).

“Küresel düzeyde rekabet gücünün unsurları hızla dönüşmekte, üretimde sermaye ve emek arasındaki roller yeniden paylaşılmaktadır. Ucuz işgücüne dayalı rekabetin yoğunluğu azalırken; yüksek teknolojiye dayalı, daha hızlı, esnek ve yenilikçi üretim, tasarım ve markalaşma ile lojistik altyapı ve pazarlama stratejileriyle güçlendirilen aktif diplomasi ve güçlü ticari kanallar ülkelerin rekabet avantajlarını artıran temel unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Teknolojik ilerlemenin üretim süreçleriyle bütünleştirilmesi ve küresel değer zincirine rekabetçi bir şekilde entegre olunması için bu faktörlerdeki verimlilik artışları özel bir yere sahiptir” (Syf.54).

Rapor KOBİ’lerin değerini vurgulamakta ve KOBİ’leri sübvansiyon ve desteklerini hedefine koymaktadır. Ana hedef, KOBİ’lerin ihracattaki ve Ar-Ge projelerindeki payını arttırmaktır.

	Yatay politika alanları	
■ Kimya	Hızlandırıcı politikalar	Güçlü finansal yapı Dijital Dönüşüm
■ Eczacılık ürünleri-tıbbi cihazlar		
■ Makine-elektrik ekipmanı	Ekosistemi iyileştirici politikalar	İş ve yatırım ortamı Yüksek Kurumsal Kapasite Lojistik ve enerji
■ Otomotiv		
■ Elektronik		
■ Raylı sistem araçları	Sürdürülebilirlik Sağlayıcı Politikalar	İnsan kaynakları Ar-GE ve inovasyon Kritik teknolojiler

Şekil 23 Rekabet gücünü artırmak için öncelikli sektörler

Tablo 26 İhracat ve Ar-Ge harcamalarına ilişkin KOBİ verileri

	2018	2023
KOBİ’lerin ihracattaki payı	56.2 ¹	60.00
KOBİ’lerin AR-GE harcamalarındaki payı	19.6 ¹	25.00

Kaynak: 2023 yılına ilişkin veriler On Birinci Kalkınma Planı tahminleridir. (1) 2017 yılı verisi.



Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı 2023 Stratejik Planı

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı 2023 Stratejik Planı’nda mühendislik ve müşavirlik firmalarına yönelik destek programları tasarlanacağı ve entegre makine parkı tasarımı için yerel mühendislik firmalarına öncelik verileceği belirtilmektedir.

Bakanlığın genel **hedefleri** aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- Gayri Safi Yurtiçi Hasıla’nın (GSYH) bir yüzdesi olarak Araştırma ve Geliştirmeye (**GERD**) yapılan Gayri Safi yurtiçi harcamalarını %1,8’e **çıkarmak Tam Zaman Eşdeğeri (TZE) Ar-Ge personeli ve araştırmacı** sayısını 2023 yılına kadar sırasıyla 300.000 ve 200.000’e çıkarmak
- **Orta-yüksek ve yüksek teknolojlili ürünlerin** imalat sanayi ihracatı içindeki payını sırasıyla %44,2 ve %5,8’e **çıkarmak**
- En fazla Ar-Ge harcaması yapan ilk 2500 şirket arasında 23 Türk şirketinin yer almasını sağlamak
- Avrupa Birliği tarafından hazırlanan “Ar-Ge’de Liderlik Tablosu”nda (R&D Scoreboard) yer almak
- 2023 yılında yazılım geliştirme profesyonellerinin sayısını 500 binin üzerine çıkarmak
- **“Turcorn”ların** (Türk teknoloji tabanlı start-up’lar - 1 milyar doların üzerinde değere sahip Unicorn’lar) **sayısını 2023’e kadar en az 10’a çıkarmak.**

Bu hedefe ulaşmak için bakanlık Ar-Ge desteğinin önemini vurgulamakta ve Ar-Ge sübvansiyonlarında marjinal bir artış hedeflemektedir. Öte yandan, şunları vurgulamaktadır:

- Teknoloji Geliştirme Bölgeleri ve Teknoparklar için daha yüksek proje desteği
- Bu bölgelerden daha fazla sayıda start-up çıkması
- Teknoloji ve tasarım için daha fazla sayıda akademik desteğin teşvik edilmesi
- KOBİ’lerin daha fazla dijitalleşmesi/dijital okuryazarlık için eğitim
- Ar-Ge ve inovasyon için sübvansiyon/fonlama prosedürlerinin kolaylaştırılması.

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, Kalkınma Ajanslarının yaratıcı endüstriler ve tasarım alanındaki KOBİ’lere eşit hizmet sunma konusunda kilit öneme sahip olduğunu da vurgulamaktadır. İstanbul, Ankara ve İzmir kalkınma ajansları, bakanlık strateji planının finansman projeleri aracılığıyla şirketlere ulaştırılmasına öncülük eder.

Tablo 27 Kalkınma Ajansları tarafından yürütülen yaratıcı endüstriler ve tasarım projelerine örnekler

Yıl	Konu
2010	İSTKA, Yaratıcı Endüstriler Finansal Destek Programı (İşletmeler ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlar için iki ayrı alt program)
2012	İSTKA, Yaratıcı Endüstriler Gelişim Finansal Destek Programı (İşletmeler için)
2013	İZKA, İzmir Kültürel Ekonomi ve Kültürel Altyapı Envanteri ve İzmir Kültürel Ekonomi Gelişim Stratejisi
2013	İSTKA, Yaratıcı Endüstriler Finansal Gelişim Destek Programı (İşletmeler için)
2015	İSTKA, Yenilikçi ve Yaratıcı İstanbul Finansal Destek Programı (Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar)
2016	ANKARAKA, Dijital Oyun Endüstrisi Raporu
2016	İSTKA destekli rapor, Türkiye’de Film Endüstrisi
2017	İSTKA destekli rapor, İstanbul’daki Film Endüstrisi’nin Durum Analizi ve Endüstri Analiz Raporunun Geleceği
2017	İSTKA, Yenilikçi ve Yaratıcı İstanbul Finansal Destek Programı (Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar için)
2018	ANKARAKA rehberli proje, Yaratıcı Endüstriler Tasarım ve Eğitim Merkezinin Kurulması ve Ankara’da Dijital Oyun Endüstrisi Kapasitesinin Artırılması (ATOM) Projesi
2020	İSTKA, Yaratıcı Endüstriler Finansal Destek Programı (Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar için)
2021	İZKA, Türkiye’de Yaratıcı Endüstrilerin İBBS-2 Düzeyinde Analizi
2021	Bölgeler: İzmir’e Bir Bakış

Kaynak: Millî Eğitim Bakanlığı STEM Eğitim Raporu



Milli Eğitim Bakanlığı: STEM Eğitim Raporu








STEM eğitimi (Science, Technology, Engineering ve Mathematics [Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik] kelimelerinin kısaltması) geleceğin yenilikçilerini yaratmak için **tasarım ve robotik eğitimini vurgular**, ancak aynı zamanda evrensel okuryazarlık becerilerine de odaklanır.¹¹⁴ Bu beceriler yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği çalışmadır. Öğrenciler bu becerileri edinmesi için öğretmenlerin rolü, öğrencileri üst düzey düşünme, ürün geliştirme, icat ve yenilikçilik seviyesine yönlendirmektir.

STEM Eğitim Raporuna göre, Türkiye yenilikçi ve yüksek teknoloji sektörlerine dayalı dönüşüme, girişimcilik kapasitesinin güçlendirilmesine ve bilgi temelli ekonomiye dönüşüm için nitelikli istihdam altyapısının oluşturulmasına öncelik vermektedir.

Mühendislik ve tasarım kapasitelerinin eğitim sistemine eklenmesi ve gerekli araçların sübvansede edilmesi önerilir. Bu belge ile Millî Eğitim Bakanlığı, sadece STEM eğitimine odaklanan bir stratejik planın önünü açar. Dolayısıyla, Türk tasarım sektörünün büyüme alanı olarak tasarım eğitiminin önümüzdeki yıllarda daha da gelişmesi beklenmektedir.

Destekler ve Teşvikler

Türkiye, şirketlerin istedikleri zaman başvurabilecekleri, son başvuru tarihi olmayan geniş kapsamlı kamu finansman programlarına sahiptir. TİM (Türkiye İhracatçılar Meclisi) ve İSO (İstanbul Sanayi Odası) gibi kuruluşlar, online sistemlerini kullanarak üye şirketlerinin başvuru yapmalarına yardımcı olmaktadır.

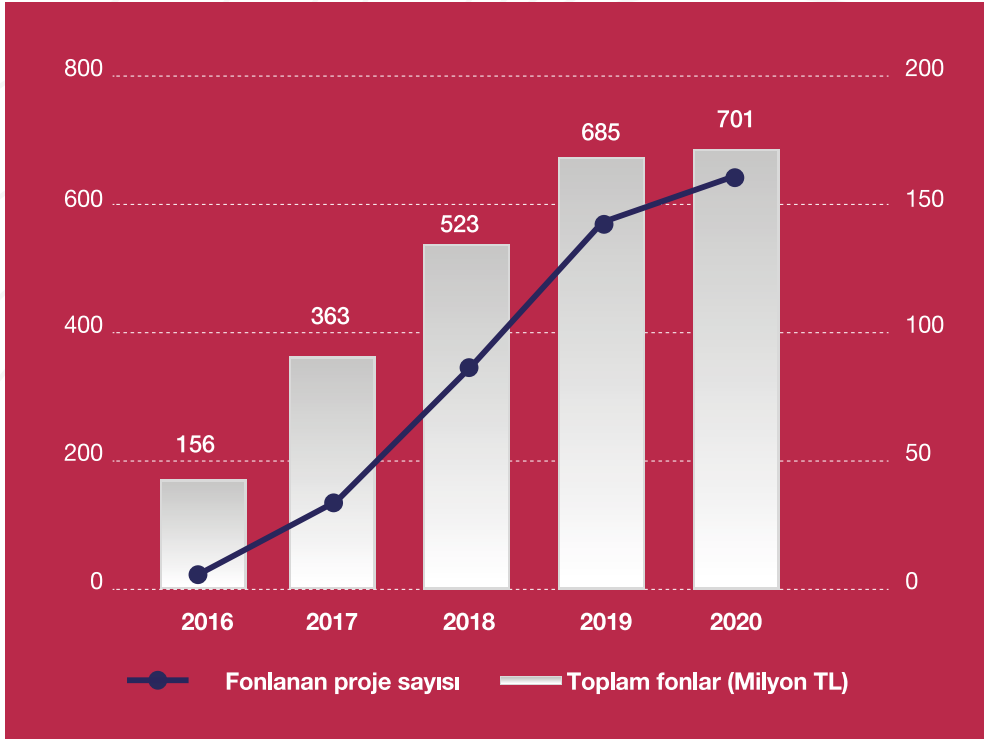
	Doğrudan Fonlama	Dolaylı Fonlama	Diğer Fonlama				
Kapsam	Destekler tasarım geliştirme faaliyetleri, tasarımcı istihdamının yaygınlaştırılması, doğrudan "Tasarım Desteği" adlı şirketler kurulmasını ve mali desteği içerir.	Bunlar tasarım faaliyetlerini desteklemek için bazı vergi indirimlerini içeren desteklerdir.	Bunlar doğrudan tasarım adı altında olmayan ve destek programlarının içeriği yüzünden tasarımın desteklenen diğer kalemler içinde yer aldığı desteklerdir ve bunlardan ayırlamaz.				
Fonun ve Kurumun Adı	 Tasarım desteği	 İş geliştirme destek programı tasarım desteği	 5746 No'lu Araştırma, Geliştirme ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesi Hakkında Kanun	 TURQUALITY destek programı	 ARDEB ve TEYDEB'in yürüttüğü destek programları	 KOSGEB destek programı	 KOSGEB Kalkınma ajanları destek programı

Şekil 24 Devlet desteklerinin özeti



Finanse edilen proje sayısı ve kaynak miktarı yıllar içerisinde sürekli ve istikrarlı bir şekilde artmıştır.

KOSGEB 2019-2023 Stratejik Planı Fonlarının ana noktaları şunlardır: ¹¹⁵



Şekil 25 2016-2020 yılları arasında finanse edilen proje sayısı ve fonların TL cinsinde tutarları

KOSGEB Destekleri

KOBİ Geliştirme ve Destekleme İdaresi Başkanlığı (KOSGEB), Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın KOBİ'lerin geliştirilmesinden sorumlu otoritesidir. KOSGEB'in rolü, start-up, Ar-Ge/Teknolojik, Ürün/Yerelleştirme, Ürün geliştirme/ Uluslararasılaştırma, KOBİ fonları, Mikro KOBİ fonları ve TEKMER Teknolojik/yenilikçi ürün geliştirme için fon sağlamaktır.

- 17 milyon TL:** Yüksek teknoloji start-up'ları için
- 742 milyon TL:** Ar-Ge, inovasyon ve yerleştirme faaliyetlerini artırmak ve yüksek teknolojinin yerli ve milli KOBİ'ler aracılığıyla yayılmasını sağlamak
- 846 milyon TL:** KOBİ'lerin teknoloji düzeyini ve ihracat kapasitesini artırmaya ve Ar-Ge projelerinin ticarileştirilmesine yönelik teknolojik ürün yatırımları
- 224 milyon TL:** Teknoloji tabanlı girişimcilerin ve KOBİ'lerin Ar-Ge ve inovasyon kapasitelerini güçlendirmeye yönelik projeler
- 44 milyon TL:** Hedef ve performans odaklı kuluçka ve hızlandırıcı merkezleri kurulması.
- 5383 milyon TL:** İmalat sanayinin güçlendirilmesinin desteklenmesi ve öncelikli imalat sanayi sektörleri ile orta-yüksek ve yüksek teknolojiye ayrılan payın artırılması
- 889 milyon TL:** Orta-yüksek ve yüksek teknoloji alanlarında faaliyet gösteren girişimcilere öncelik verilmek üzere imalat sektöründeki işletmeler
- 176 milyon TL:** Geleneksel girişimcilik desteği
- 707 milyon TL:** Özel hedef grupları (genç, kadın, engelli, gazi veya şehitlerin birinci derece yakınları)
- 2212 milyon TL:** KOBİ'lerin katma değerli ve ileri teknoloji alanları, dijitalleşme, düşük maliyetle finans kaynaklarına erişim başta olmak üzere bölgesel, sektörel, ölçeğe ve işletmeye özgü destek modelleriyle desteklenmesi sağlanacaktır
- 634 milyon TL:** KOBİ'ler ile büyük işletmeler arasındaki iş birlikleri desteklenecektir
- 128 milyon TL:** KOBİ'lerin uluslararası pazarlara açılması ve ihracat kapasitelerinin artırılması sağlanacaktır
- 116 milyon TL:** KOBİ'lerin öncelikli ihtiyaçlarının karşılanmasına ve kapasitelerinin geliştirilmesine katkı sağlanacaktır.



Belediyeler

Belediyeler, inovasyon merkezleri aracılığıyla tasarım sektörünün önde gelen destekçileridir.

Özellikle büyük belediyeler, çoğunlukla çocuklar ve gençler için inovasyon kültürünü ve STEM düşünme modellerini artırmaya yönelik eğitimler, ücretsiz hizmetler ve tesisler sunan inovasyon merkezlerine sahiptir. Ayrıca bu merkezler start-up'lara destek sunmakta ve ilgili şehirlerdeki bakanlık birimleriyle yakın iş birliği içinde çalışmaktadır. Örneğin İstanbul Kalkınma Ajansı, Küçükçekmece Belediyesi İnovasyon Merkezi'ni kuluçka programı aracılığıyla desteklemektedir.

Bu merkezlerin önemli işlevleri arasında dijitalleşme, inovasyon ve Ar-Ge konularında verdikleri ücretsiz eğitimler ve atölye çalışmaları yer alır. Gelecekteki daha yenilikçi ve tasarım odaklı KOBİ trendlerini şekillendirmeyi hedeflerler. Bir diğer işlevleri de İstanbul'daki Avcılar Belediyesi İnovasyon Merkezi'nde olduğu gibi, start-up'ları fonlarla desteklemektir. Ayrıca bu merkez ortak çalışma alanı ve mentorluk sunmaktadır.

Belediyelerin inovasyon merkezleri eğitim, danışmanlık, atölye çalışmaları ve ortak çalışma alanlarına odaklanır. Başakşehir Tasarım Hub'ı veya Seyhan Tasarım Hub'ı gibi bazı büyük projeler dışında tasarım veya inovasyon tesislerine sahip olma olasılıkları daha düşüktür. Ayrıca belediyeler, tasarım start-up'larına girmek ve fikirlerini nasıl ilerleteceklerini, nasıl finansman bulacaklarını ve tasarımlarını nasıl geliştireceklerini öğrenmek isteyen insanlar için birer mecradır.

Turquality Lisansı

TURQUALITY®, bünyesinde rekabet avantajı ve markalaşma potansiyeli olan ürün gruplarına sahip Türk firmalarının, kendi markalarıyla uluslararası pazarlarda küresel birer oyuncu olabilmeleri için, üretimden pazarlamaya, satıştan satış sonrası hizmetlere kadar tüm süreçleri kapsayan yönetsel bilgi birikimi, kurumsallaşma ve gelişimlerini sağlar. Olumlu bir Türk malı imajının oluşturulması ve yerleştirilmesi amacıyla kurulan devlet destekli ilk ve tek markalaşma programıdır. Geleneksel ihracat desteklerinden farklı olarak TURQUALITY® Programı'nın odak noktası, ihracatı artırmaktan ziyade şirketlerin markalaşma hedeflerine katkıda bulunmaktır.

TURQUALITY® programı, şirketlerin şu giderlerini sübvans eder:

- Patent, faydalı model, endüstriyel tasarım ve marka tesciline ilişkin giderler
- Sertifikasyon ile ilgili giderler
- Moda/Endüstriyel ürün tasarımcısı/aşçı istihdamı giderleri
- Tanıtım, reklam ve pazarlama faaliyetleri
- Yurtdışı birim ve fuarlara ilişkin giderler
- Danışmanlık (Yönetim, tasarım, hukuk, bilişim) giderleri.

2022 verilerine göre Turquality programı kapsamında Turquality sertifikalı markalara sahip 371 Şirket bulunmaktadır.



6.3. Fikri Mülkiyet Hakları

Türk fikri mülkiyet hukuku, AB hukuku ve uluslararası normlarla yakından uyumludur. Bu nedenle Türkiye, hem modern ve AB ile uyumlu mevzuat hem de davalarda fikri mülkiyet haklarının korunması konusunda iyi bir konumdadır.

Türkiye, aşağıdaki temel anlaşma ve sözleşmelere taraftır:

- Paris Sözleşmesi
- Bern Sözleşmesi
- Madrid Protokolü
- Lahey Anlaşması
- PCT (Patent İş Birliği Anlaşması)
- Avrupa Patent Sözleşmesi

Aşağıdaki fikri mülkiyet hakları Türkiye’de tanınmaktadır.¹¹⁶

- Buluşlara ilişkin sınai mülkiyet hakları (patentler ve faydalı modeller)
- Ticari Markalar
- Endüstriyel tasarımlar
- Coğrafi işaretler
- Entegre devre topografyaları
- Telif Hakkı
- Ticari sırlar

Türk Patent ve Marka Kurumu son yıllarda, uluslararası marka tescil başvurularının çevrimiçi bir arayüz üzerinden yapılmasına olanak tanıyan Madrid E-Başvuru Platformu’nun hayata geçirilmesi gibi önemli gelişmelere imza atmıştır.¹¹⁷

Sınai mülkiyet haklarına ilişkin farklı politika ve strateji belgeleri incelendiğinde, eylemlerin çoğunlukla toplumda sınai mülkiyet haklarıyla ilgili farkındalığın artırılması,

bilinçlendirme ve bilgilendirme faaliyetlerine odaklandığı görülür. Ayrıca sektörel strateji belgelerinde de sınai mülkiyet haklarına ilişkin benzer ve birbirini tekrar eden eylemlere yer verildiği dikkat çeker. Sınai mülkiyet haklarının ticarileştirilmesi son dönem politika belgelerinde vurgulanan en önemli konulardan biridir.

65. Hükümet Programı’nda Sınai Mülkiyet Kanunu’nun çıkarılması ve Patent Borsası’nın kurulması yer almıştır. Kanunun yasalaşma süreci tamamlanmış ve Patent Borsasının mevzuat altyapısı oluşturulmuştur.

İncelemesiz patent başvuruları, araştırma dosyasını teslim etmeden koruma altına almak için kullanılır. Firmalar tasarımlarını hemen koruma altına aldıkları için bundan faydalanır. Öte yandan, bazı uzmanlar bu sistemin şirketleri patent koruması için başvurmadan caydırdığını düşünmektedir. 2017’de yürürlüğe giren yeni Türk Fikri Mülkiyet Kanunu, incelemesiz patent sistemini Türk patent hukukundan kaldırmıştır. Bununla birlikte, verilen bir incelemesiz patentin 7 yıllık koruma süresi içinde incelemeli patente dönüştürülmesini talep etmek hala mümkündür.

Türkiye 2021 yılında tarihinin en yüksek büyümesi ile 15 bin patent dosyası üretmiştir. Patentler büyük şehirlerin etrafında toplanmakta, İstanbul patent dosyalarının %38’ini oluşturmaktadır.¹¹⁸

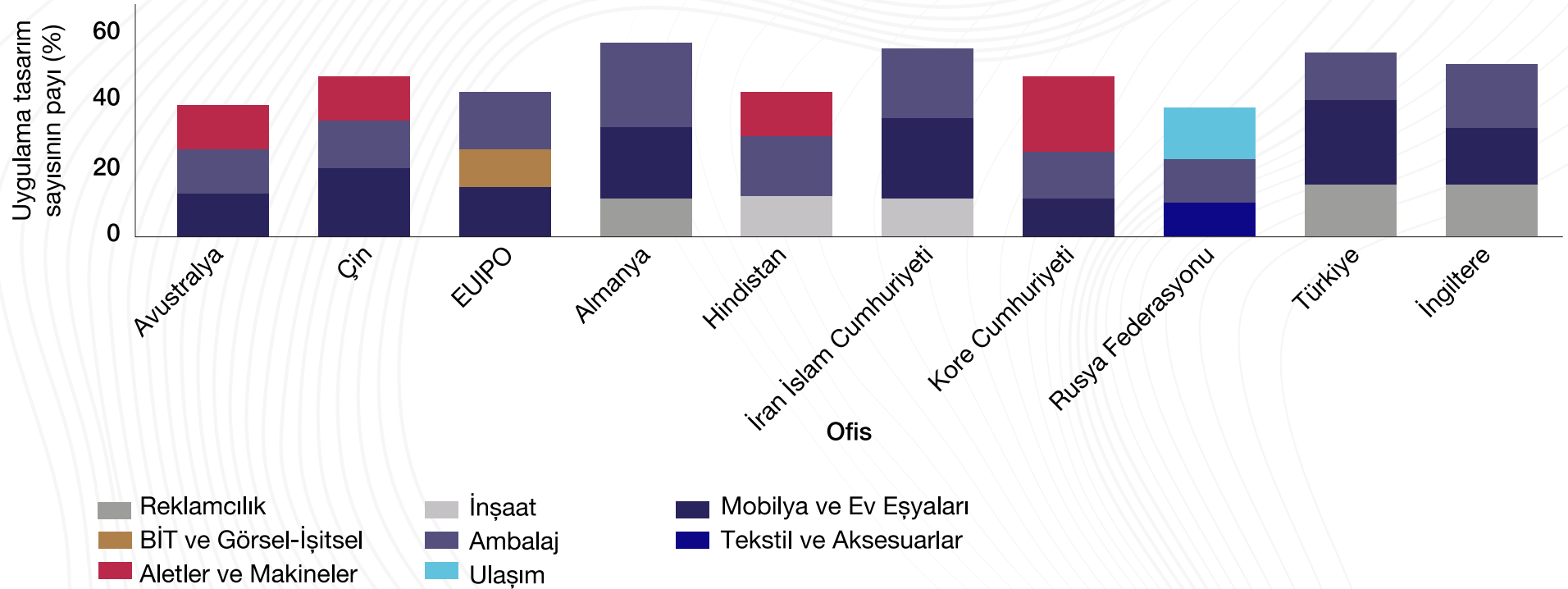
Tablo 28 Dosyalanan tasarım ve patent sayısı¹¹⁹

Yıl	Tasarım Sayısı	Büyüme	Patent Dosyası Sayısı	Büyüme	Şehir	Dosya Yüzdesi	Tasarım Yüzdesi
2017	46,853	0.8%	10,227	0.1%	İSTANBUL	37.10	37.63
2018	42,345	-9.6%	9,290	-9.2%	BURSA	7.94	9.10
2019	46,188	9.1%	10,346	11.4%	KAYSERİ	6.38	7.48
2020	47,606	3.1%	11,306	9.3%	ANKARA	8.04	6.85
2021	65,915	38.5%	15,608	38.1%	GAZİANTEP	2.93	6.79
					İZMİR	5.39	4.56
					KONYA	4.28	4.02
					ANTALYA	1.32	1.84
					ADANA	1.83	1.70

Şekil 26’da görüldüğü üzere, Türkiye’deki tasarım uygulamaları mobilya/ev, tekstil/aksesuar ve inşaat sektörlerinde yoğunlaşmaktadır. Bu segmentler aynı zamanda İngiltere ve Almanya’da da ilk üç arasında yer almaktadır. Ayrıca, yüksek ihracat potansiyeli nedeniyle en çok ihlal edilen tasarım alanlarıdır. Lisanssız ürünler Türk sanayisinin rekabet gücünü olumsuz etkilemektedir. Özellikle KOBİ’ler patent başvuruları için fon alabileceklerinin farkında olmalıdır. Türkiye’deki önemli bir boşluk da özgün tasarımlar

için verilen tasarım danışmanlığıdır. Birçok KOBİ hala başvuru prosedürlerini bilmemekte ve hukuk firmalarından destek almaktadır.¹²⁰ On Birinci Kalkınma Planında, hem lisans başvurularının hem de bu başvurular için fon alma sürecinin üniversitelerde öğretilmesi gerektiği vurgulanır. Devlet kurumları süreçler hakkında farkındalığı artırmak için projeler başlatmaktadır.¹²⁰

İlk 10 ofis için uygulama tasarım sayılarının ilk üç sektöre göre dağılımı, Türkiye



Şekil 26 Uygulama tasarım sayısının ilk üç sektöre göre dağılımları

Kaynak: Wipo Institution¹²¹



6.4. Öneriler

Kanaat Önderlerinin görüşmelerinden elde edilen Türkiye’de Tasarımın SWOT (Güçlü Yönler, Zayıf Yönler, Fırsatlar ve Tehditler) analizi, aşağıda özetlenmiştir.



Şekil 27 Kanaat Önderleri görüşmelerinden elde edilen Güçlü Yönler, Zayıf Yönler, Fırsatlar ve Tehditler (SWOT) Analizi



Aşağıdaki politika önerileri Türkiye’de Tasarımın SWOT analizinden ve Kanaat Önderlerinin önerilerinden derlenmiştir:

- KOBİ’lerin inovasyona yatırım yapmaları ve yeni trendlerden doğan fikirlerle yeni pazara (özellikle komşu Avrupa’da) girmeleri için desteklenmesi.
- Gelişmekte olan ülkelerden gelen rekabete ayak uydurmak için üniversitelerin ve tasarım merkezlerinin inovasyon potansiyelinden yararlanması.
- Yeni teknolojiler için ulusal bir stratejik tedarik üssünün geliştirilmesine katkıda bulunmak (örneğin, 3D baskı için toz, ileri teknolojik üretim makineleri, IoT bileşenleri, vb.).
- Endüstriyel tasarım üniversitelerinde malzeme, üretilebilirlik için tasarım, ürün maliyetlendirme, finans ve iş becerileri konularında ek derslerin geliştirilmesini kolaylaştırmak.
- Uluslararası, ulusal ve bölgesel programlardan finansmana kolay erişim ile ISO ETP gibi topluluk oluşturma ortamlarını ve durumlarını desteklemek
- İnsan kaynağı becerilerinin takdir edilmesini desteklemek ve yurt dışından endüstriyel tasarım profesyonellerinin geri dönüşünü kolaylaştıran uygun ekonomik faydalar ve vergi politikaları yoluyla değerlerini tanımak.
- Dış iş birliğine açık tüm merkezlerde mevcut üst düzey ekipmanların kamuya açık bir veri tabanını oluşturmak için bir program başlatmak.

6.5. Potansiyel Büyüme Alanları

İnovasyon Kültürünü Kolaylaştırmak

İnovasyon kültürü, Türk sanayisinde gelişmeye devam etmektedir. Özellikle KOBİ’lerin inovasyon yapma eğiliminin artırılması, Türk sanayisinin rekabet gücünün yükselmesi açısından büyük önem taşır. Türkiye’deki inovasyon becerileri halen tüketici eğilimlerinden beslenmektedir.

TÜİK’e göre **Türkiye’deki şirketlerin yaklaşık %38,5’i inovasyon faaliyetleri yürütmekte** ve bu faaliyetlerin %33’ü sübvansede edilmektedir. Fonlar çoğunlukla bakanlıklar tarafından sağlanır. İnovasyon faaliyetlerinin %66’sı Ar-Ge faaliyetleri ile iş birliği içindedir, dolayısıyla inovasyonu Ar-Ge’den uzak düşünmek mümkün değildir.¹²²

2020 yılı Yenilik araştırmasına göre, inovasyon faaliyetinde bulunan girişimlerin en çok odaklandığı stratejiler arasında %76 ile kalite ve tüketici memnuniyet düzeyini artırmak ve %68 ile tüketicinin özel taleplerini karşılamak ve yeni tüketicileri çekmek yer almaktadır. Aynı araştırmaya göre inovasyon projeleri yapan firmaların %47’si marka tescili, %25’i ise patent için fonlara başvurmaktadır.

Yüksek maliyetler inovasyon faaliyetlerinin önündeki en büyük engel olarak değerlendirilmektedir. Yenilikçi olmayan şirketlerin yarısından fazlası yüksek maliyetlerin en büyük engel olduğunu belirtmiştir. Bu faktörü güçlü pazar rekabeti ve işletme içindeki finansal kaynakların yetersizliği takip etmektedir.

Tablo 29 Çalışan sayısına göre yenilikçi işletmelerin yüzdesi

Yenilikçi işletmelerde çalışan sayısı (%)	2018-2020
Toplam (Toplam 10 çalışan ya da daha azı)	19.7
10-49	17.6
50-249	26.1
250+	44.9



Büyük şirketlerin inovasyona daha fazla yatırım yapma eğiliminde olduğu bilim ve bilişim sektörlerinde inovasyon faaliyetleri daha yüksektir.

KOBİ’lerin inovasyon konusunda teşvik edilmesi ve devlet tarafından sağlanan destekler, teşvikler ve avantajlardan haberdar edilmesi gerekmektedir.

Tablo 30 NACE koduna göre yenilikçi işletmelerin yüzdesi

Ekonomik faaliyet (NACE Rev.2)	Yenilikçi işletmeler	İnovasyon türleri	
		Mal İnovasyonu	Hizme İnovasyonu
Toplam	19.7	79.2	69.2
Madencilik ve taş ocakçılığı (NACE B: 05-09)	10.4	79.3	68.5
İmalat (NACE C: 10-33)	23.3	91.3	62.8
Elektrik, gaz buhar ve iklimlendirme tedarigi (NACE D:35)	8.9	49.1	88.2
Su tedarigi; kanalizasyon, atık yönetimi (NACE E:36-39)	15.3	54.5	83.0
Toptan ticaret, motorlu kara taşıtları ve motosikletler hariç (NACE 46)	16.1	80.7	67.4
Nakliye ve depolama (NACE H: 49-53)	10.5	17.9	98.1
Enformasyon ve iletişim (NACE J: 58-63)	42.5	57.7	90.9
Finansal faaliyetler ve sigortacılık faaliyetleri (NACE B: 64-66)	19.3	12.5	97.8
Mimarlık ve mühendislik faaliyetleri, teknik test etme (NACE 71)	12.3	39.0	85.0
Bilimsel araştırma ve geliştirme (NACE 72)	64.1	67.5	84.8
Reklamcılık ve pazar araştırması (NACE 73)	21.1	28.4	88.8

Kaynak: TÜİK ¹²³

Döngüsel Ekonomi için Tasarıma Destek

İklim değişikliği ve dijitalleşme, kaynak-üretken endüstriyel sistemlere ve kaydılaştırılmış tüketime geçişi gerektirecek ve ödüllendirecek tektonik değişimlerdir. Bu temel geçiş sadece yeşil büyüme ve döngüsel ekonomi hakkındaki siyasi tartışmaları tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda sanayi şirketleri için fırsat alanını da yeniden şekillendirir.

Bu dönüşüm ortamında döngüsel iş ve işletme modeli inovasyonu esastır. Ortalama olarak, bir ürünün yaşam döngüsü emisyonlarının yalnızca 1/4’ü bir şirketin doğrudan operasyonundan kaynaklanır. Şirketler, malzemelere, bileşenlere (yukarı akış) ve kullanım aşamasındakilere (aşağı akış) gömülü emisyonlar dahil olmak üzere tüm değer zinciri ve yaşam döngüsü boyunca emisyonlarını yönetmelidir.

Sonuç olarak Döngüsel Ekonomi, iklim anlaşmalarının hedefleri nedeniyle emisyonları ve karbon ayak izini yönetmek için en son trend olarak yükseliştir. Sun Institute tarafından hazırlanan bir rapor, sadece döngüsel ekonomi stratejilerinin uygulanmasıyla emisyonların yaklaşık %20-30 oranında azaldığı bazı vakaları göstermektedir.

Türkiye’de *Beş Sektörde Döngüsellik Potansiyeli Ön Araştırma Raporu*, plastik ambalaj sektöründe ortalama girdi döngüselliklerinin yaklaşık %7, tekstil sektöründe ise yaklaşık %16 olduğunu gösterir.¹²⁴ Rapora göre, Türkiye’de döngüsel ekonominin önündeki bazı engeller ve büyüme alanları şöyle sıralanır:

- Veri eksiklikleri ve yokluğu, veri gizliliği
- Döngüsellik ilkelerinin uygulanmasını destekleyen protokollerin eksikliği
- Raporlamayı zorunlu kılan düzenlemelerin eksikliği
- Döngüsellik ilkeleri hakkında farkındalık eksikliği
- Ürünlerin yaşam döngüsü değerlendirmesi
- Müşteriler tarafından belirlenen kısıtlamalar
- Az gelişmiş döngüsel girdi piyasası



Daha sürdürülebilir girdilerle tedarik zincirindeki riskler azaltılır ve uzun vadeli sürdürülebilirlik sağlanır. Şirketler kendi atıklarını ve yan ürünlerini kullanan teknolojilere ve süreçlere geçerse tedarik zincirleri kısılacaktır. Ters osmoz, yağmur suyu hasadı ve atık su arıtma gibi su yönetimi teknolojileri bir şirketin su tüketimini azaltır.

Bazı uygulamalarda 3D baskı teknolojisi kaynak kullanımını, atık üretimini, emisyonları ve maliyeti azaltabilir ve tedarik zincirini kısaltabilir. Kaynak tüketimini azaltan ve döngüsel ekonomi stratejilerini kullanan 3D baskı uygulamalarının örnekleri, beyaz eşya ve otomotiv gibi yedek parça talebinin yüksek olduğu sektörlerde uygulanabilir. Bu parçalar mağazalar veya bireyler tarafından satılır ve ihtiyaç duyuldukça üretilebilir. Böylece aşırı üretim olmaz ve ürünlerin ömrü kolayca uzatılırken tedarik zinciri süreçleri kısılır ve depolama talebi azalabilir.

Özel sektör ve kamu kurumları, Döngüsel Ekonomiye desteklemek için dernekler, kuruluşlar ve konseyler aracılığıyla ortak girişimlerde bulunabilir. Şirketler, girdi ve çıktılarının döngüsellik hakkında bilgi toplamak ve veri toplamak için tedarik zincirleri ve müşterileriyle iletişimi artırarak ürünlerini daha sürdürülebilir ve verimli hale getirebilir. Sürdürülebilirlik, özellikle halka açık şirketler için giderek daha önemli hale gelmektedir. Borsaların finansal ve finansal olmayan raporlama kriterleri değiştikçe şirketlerin yeni standartlara hazırlıklı olması gerekecektir.

Genel olarak, **Hizmet Olarak Her Şey (XaaS) iş modellerinin teşvik edilmesi olumlu bir çevresel etkiye sahip olabilir, çünkü üretim şirketleri ürünlerinin tüm yaşam döngüsüne daha fazla odaklanır ve finansal olarak bağlı hale gelir.**

Eko-tasarıma Destek

KOBİ’ler ulusal ekonomiler açısından kilit bir role sahiptir ve dolayısıyla bu alanda da önemli yerleri vardır. Ruth Hillary’nin araştırması **KOBİ’lerin endüstriyel kirliliğin %70’inden sorumlu olduğu söylenmektedir.**¹²⁵ Eko-tasarım, Türkiye’nin önde gelen tasarımcıları ve akademisyenler tarafından çok iyi bilinmesine rağmen KOBİ’ler arasındaki uygulamaları yetersizdir.

Türkiye, **Eko-Tasarım** ile ilgili ilk yönergesini 2010 yılında çıkarmıştır. Şubat 2022’de bu yönetmelik, Türkiye’nin Avrupa Birliği’nin “**Enerji ile İlgili Ürünlerin Çevreye Duyarlı Tasarımına İlişkin Kanunların Uyumlaştırılması**” mevzuatına uyumu doğrultusunda yenilenmiştir. Direktife göre:

- Uyumlu bir ürünün kullanıcının işlevselliği üzerinde olumsuz bir etkisi yoktur.
- Uyumlu bir ürün sağlık, güvenlik ve çevreyi olumsuz etkilemez.
- Uyumlu bir ürünün özellikle ürünün yaşam döngüsü maliyeti ve satın alınabilirliği açısından tüketiciler üzerinde olumsuz bir etkisi yoktur.
- Uyumlu bir ürün sektörün rekabet gücüne zarar vermez.
- Uyumlu bir ürün, kural olarak, çevre dostu tasarım gerekliliklerinin oluşturulmasında üreticileri belirli bir teknolojiyi kullanmaya zorlamaz.
- Uyumlu bir ürün üreticilere ek bir idari yük getirmez.

Türkiye’nin AB ile yakın ticari bağları olması nedeniyle, Türk tasarımının rekabetçi olabilmesi için Şubat 2022’de eko-tasarıma ilişkin bir yönetmelik çıkarılmıştır. Eko-tasarım faaliyetleri tasarımda şu önlemleri dikkate almalıdır:

- Hammadde tercihi ve kullanımı
- Tahmini enerji ve su tüketimi değerleri
- Uygulama sonrasında ortaya çıkacağı düşünülen ortalama atık miktarı
- Hava, toprak ve suya tahmini emisyon seviyesi
- Paketleme, dağıtım ve nakliye süreçlerinde geri dönüşüm ve demontaj süresi.

1.
Giriş

2.
Araştırma Metodolojisi

3.
Dünyada ve Türkiye'de Yaratıcı
Ekonomi ve Yaratıcı Endüstriler

4.
Dünyada ve Türkiye'de
Tasarım Ekonomisi

5.
Türkiye ve İstanbul Endüstriyel
Tasarım Ekosistemi ve Ağ Analizi

6.
Tasarım Stratejileri
ve Politikaları

7.
Sonuç



7.Sonuç

İstanbul
Tasarım
Raporu
2024

7. Sonuç

88





Sonuç

İstanbul Tasarım Raporu, KOBİ'lerin rekabet gücünü artırmada endüstriyel tasarımın rolüne odaklanarak **İstanbul'daki tasarım ekonomisinin potansiyelini** analiz etmiştir.

Rapor, İstanbul'daki tasarım ekosisteminin yapısını, bağlantılarını ve ihtiyaçlarını daha iyi anlamak için masa başı araştırmasına ve kanaat önderleri, endüstriyel tasarımcılar ve KOBİ temsilcileriyle yapılan görüşmelere dayanmaktadır. Yaratıcı ekonomi ve yaratıcı endüstriler tanımlanmış ve bunların ekonomi üzerindeki genel etkisini anlamak için sosyal, hizmet, medya ve dijital ürünler ve ürün tasarımı dahil olmak üzere tasarım faaliyetlerine özel olarak odaklanarak dünya çapındaki veriler sunulmuştur. **Tasarımın ulusal zenginlik için önemi vurgulanmış ve çeşitli ülkelerde verilen desteklerden örnekler sunulmuştur.**

Türk tasarımının güçlü yönleri, nicel veriler, başarılar ve tasarımda liderlik örnekleri ile sunulmuştur. Raporda **sürdürülebilirlik, enerji verimliliği, kapsayıcılık, insan merkezli tasarım ve döngüsel ekonomi gibi yeni tasarım trendlerinin önemi ve Türk endüstriyel tasarımcıların yeni pazar fırsatlarından yararlanma potansiyeli** vurgulanmıştır.

Rapor aynı zamanda Türkiye ve İstanbul'daki **tasarım ekosisteminde tasarımcılar arasında birlik eksikliği, üreticiler ve tasarımcılar arasındaki yanlış anlamalar, sınai ve fikri mülkiyet haklarının yetersiz korunması riski ve birçok KOBİ'nin zayıf yapısı** gibi kritik sorunları da tespit etmiştir. İstanbul Tasarım Raporu, bu kritik noktaları ele almak üzere, endüstriyel tasarımcılar ve KOBİ'ler arasındaki ilişkiyi güçlendirmek için bir İSO ETP örneğini ortaya koymaktadır.

Rapor, **bir iş birliği merkezi kurulması, uzman kuruluşlarla ortaklık kurulması, tasarım etkinlikleri düzenlenmesi ve programların desteklenmesi, yeni üretim teknikleri, malzemeler ve tasarım metodolojileri konusunda eğitim verilmesi, endüstriyel tasarımcılar ve KOBİ'ler için eşleştirme etkinlikleri ve bir platform sağlanması, finansman programlarına erişimin kolaylaştırılması** dahil olmak üzere İSO ETP merkezinin faaliyetlerine yönelik tavsiyeler sunmaktadır. Rapor ayrıca Türkiye'de endüstriyel tasarımı desteklemek için **KOBİ'lerin inovasyona yatırım yapmalarının desteklenmesi, üniversitelerin ve tasarım merkezlerinin inovasyon potansiyelinden yararlanılması, yeni teknolojiler için ulusal bir stratejik tedarik tabanının ge**

liştirilmesinin kolaylaştırılması, topluluk oluşturma ortamlarının ve durumlarının desteklenmesi gibi politika değişiklikleri önermektedir.

Genel olarak İstanbul Tasarım Raporu, İstanbul'daki tasarım ekonomisinin kapsamlı bir analizini sunmakta, güçlü ve zayıf yönleri ile büyüme potansiyelini vurgulamaktadır. Rapor, İstanbul'un **tasarım ekosistemi iyileştirebilecek tasarım stratejilerinin ve tasarım merkezlerinin geliştirilmesi** için bir bilgi temeli sağlamaktadır.



¹ Bootcamp (website), Difference between innovation, creativity, and design, <https://bootcamp.uxdesign.cc/innovation-vs-creativity-vs-design-def0c35de283>

² ETMK (website) (2021), "Definition", <https://www.etmk.org.tr/endustriyel-tasarim.php?d=en>

³ NESTA (Makale), Higgs, Cunningham, Bakshi (2008), Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the United Kingdom https://www.researchgate.net/publication/27471984_Beyond_the_creative_industries_Mapping_the_creative_economy_in_the_United_Kingdom

⁴ UNCTAD (2022), Creative Economy Outlook Report, <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022>

⁵ Otis College of Art and Design (2020), The Creative Economy: 2020 Otis Report on Creative Economy, <https://www.otis.edu/creative-economy/2020>, ziyaret tarihi 06.02.2023

⁶ UNESCO (2022), Reshaping Creativity Report, <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en/download-report>

⁷ UNESCO (2022), Reshaping Creativity Report, <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en/download-report>

⁸ UNCTAD (2022), Creative Economy Outlook Report, <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022>

⁹ TÜİK (2021), "TÜİK Kültür Ekonomisi ve Kültürel İstihdam İstatistikleri," <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Kultur-Ekonomisi-ve-Kulturel-Istihdam-Istatistikleri-2021-45686>, ziyaret tarihi 06.02.2023

¹⁰ TÜİK (2021), "TÜİK Kültür Ekonomisi ve Kültürel İstihdam İstatistikleri," <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Kultur-Ekonomisi-ve-Kulturel-Istihdam-Istatistikleri-2021-45686>, ziyaret tarihi 06.02.2023

¹¹ Deloitte (2021), Technology Media Telecommunications Report. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uk/Documents/technology-media-telecommunications/deloitte-uk-future-creative-economy-report-final.pdf>, ziyaret tarihi 06.02.2023

¹² Deloitte (2021), Technology Media Telecommunications Report. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uk/Documents/technology-media-telecommunications/deloitte-uk-future-creative-economy-report-final.pdf>, ziyaret tarihi 06.02.2023

¹³ TOSYÖV (2021), Türkiye Yaratıcı Kültür Endüstrileri Envanteri.

¹⁴ Istanbul Creativity Network Map (2022), Creativity Istanbul Project. <https://creativity.istanbul/istanbul-yaraticilik-agi>

¹⁵ ISTKA (2014), İstanbul Bölge Planı. <https://www.istka.org.tr/media/24723/istanbul-regional-plan-2014-2023.pdf>

¹⁶ Invest in Istanbul Platformu (2014). <http://www.invest.istanbul/sectors/creative-industries/>



¹⁷ British Council (2020), <https://www.britishcouncil.org.tr/en/programmes/arts/creative-industries-focus-country>, erişim tarihi 06.02.2023.

¹⁸ UK Design Council, Design Economy Report 2022. https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Design_Economy_2022_Full_Report.pdf

¹⁹ UK Design Council (2023), (website), Design For Public Good, <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/reports-resources/design-public-good/>, erişim tarihi 02.04.2024

²⁰ Technology Services Industry Association (TSA) (2013), "Xaas Fish Model." <https://www.tsia.com/blog/what-is-the-fish-model>

²¹ U.S. Bureau of Labour Statistics (2021), Employment Projections in a Pandemic Environment. <https://www.bls.gov/opub/mlr/2021/article/employment-projections-in-a-pandemic-environment.htm>

²² NASAA (2022), "Figures on Americas Creative Economy." https://nasaa-arts.org/nasaa_research/facts-figures-on-americas-creative-economy/

²³ Statista (2022), "Arts and Cultural Sector in Italy." <https://www.statista.com/topics/6933/arts-and-cultural-sector-in-italy/#topicOverview>

²⁴ Symbola (2022), "Chi Siamo." <https://www.symbola.net/>

²⁵ CAMCOM Italy (2020), The Creative Cultural Production System: culture and creativity as factors of identity and development. https://www.tb.camcom.gov.it/uploads/GPT/pdf/The_Creative_Cultural_production_system_An_interesting_landscape.pdf

²⁶ UK Design Council (2021), "Design Council Launches Design Economy." Design Economy 2021. <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/design-council-launches-design-economy-2021>

²⁷ UK Design Council (2022), Design for Planet Festival. <https://www.designcouncil.org.uk/our-mission/design-for-planet-1/design-for-planet-festival-2022/>

²⁸ UK Design Council (2023), Website. <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/our-impact/>

²⁹ UK Design Council, Design Economy Report 2022. https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Design_Economy_2022_Full_Report.pdf

³⁰ British Council (2020), New and changing dynamics: How the global creative economy is evolving. https://creativeeconomy.britishcouncil.org/media/resources/BC_CE_New_and_Changing_Dynamics_2017.pdf?__hstc=87502983.e47e2e82c39d4b8cc1aa6379a02197d6.1666605565176.1666605565176.1666605565176.1&__hssc=87502983.1.1666605565176&__hsfp=1894614702&_ga=2.22750523.1603572592.1666605561-446873643.1666605561

³¹ Nesta (2020), The Creative Enterprise Toolkit. https://media.nesta.org.uk/documents/creative_enterprise_toolkit_english.pdf

³² British Council (2020), Creative Hub Kit. https://www.britishcouncil.org.tr/sites/default/files/creative_hubkit_v1.1_international_example.pdf



- ³³ British Council (2021), Creative Hubs the Map and the Territory. https://www.britishcouncil.org.tr/sites/default/files/creative_hubs_the_map_and_the_territory.pdf
- ³⁴ Regional Skills (2020), Together for Design Report: Digital, Product and Strategic Design Skills of the Future. <https://www.regionalskills.ie/imagelibrary/regional%20skills%20-%20national/publications/-/for-launch-9am-100620-together-for-design-full-report.pdf>
- ³⁵ BMWK (2019), "Cultural and Creative Industries." <https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Dossier/cultural-and-creative-industries.html>
- ³⁶ Dutch Industry Ministry (2020), "Creative Industry." <https://dutchindustry.org/13/>
- ³⁷ WOERKS Finland (2022), "Wörks Design." https://woerks.fi/design/?gclid=Cj0KCQiA54KfBhCKARIsAJzSrdpA_nU_sADuJOzwKyGz8zjmirRNcb6KlcC3a4WFIOwKGr_Gn-hW5rxoaAkMbEALw_wcB
- ³⁸ SVID (2022), "This is SVID." <https://svide.se/eng/>
- ³⁹ ARKDES (2022), "Exhibitions." <https://arkdes.se/en/exhibitions/>
- ⁴⁰ Dezeen News (2018), "Swedish Government Introduces New Benchmarks for Architecture and Design." <https://www.dezeen.com/2018/04/06/swedish-government-introduces-new-benchmarks-for-architecture-and-design/>
- ⁴¹ Design Singapore (2015), "Design 2025." <https://designsingapore.org/resources/design-2025/>
- ⁴² Toiaria (2020), "The Value of Design to New Zealand." <https://www.toiaria.org/our-projects/value-design-new-zealand/>
- ⁴³ DEXIGNER (2020), The Queensland Design Strategy 2020. https://www.dexigner.com/images/article/18061/The_Queensland_Design_Strategy_2020.pdf
- ⁴⁴ Creative Australia (2016), Creative State. <https://creative.vic.gov.au/major-initiatives/creative-state/creative-state-2016>
- ⁴⁵ Premier Design Awards (2022), "2022 Winners Announced." <https://premiersdesignawards.vic.gov.au/>
- ⁴⁶ Development Victoria (2019), "Melbourne Arts Precinct." <https://www.development.vic.gov.au/projects/melbourne-arts-precinct?page=overview>
- ⁴⁷ T.C. Ticaret Bakanlığı (2022), "Tasarım Desteği." <https://ticaret.gov.tr/destekler/ihracat-destekleri/tasarim-destegi>
- ⁴⁸ Interreg Europe (2020), European Design Report 2.0. https://projects2014-2020.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1543245130.pdf
- ⁴⁹ YOK (2021), "Grafik Tasarımı Programı Bulunan Tüm Üniversiteler." <https://yokatlas.yok.gov.tr/onlisans-program.php?b=30188>



⁵⁰ Statista (2022), "Ranking of the 20 national intellectual property offices with the most industrial design applications in 2021." <https://www.statista.com/statistics/257539/ranking-of-the-20-countries-with-the-most-industrial-design-applications/>

⁵¹ World Design Rankings (2021), "Latest World Design Rankings." <https://www.worlddesignrankings.com/#rankings>, erişim tarihi 02.04.2024

⁵² Dünya Halleri Websitesi (2022), "N'oldu o iş: Türkiye'de Maker hareketi." <https://www.dunyahalleri.com/noldu-o-is-Turkiyede-maker-hareketi/>, ziyaret tarihi 06.02.2023

⁵³ Gelecekhane (2018), LinkedIn Profili. <https://www.linkedin.com/in/gelecekhane?originalSubdomain=tr>, erişim tarihi 06.02.2023

⁵⁴ İstanbul Modern Arts Gallery (2019), "Art Maker Lab Buluşma Etkinlikleri." https://www.istanbulmodern.org/tr/egitim/art-maker-lab-bulusma-etkinlikleri_2259.html, erişim tarihi 06.02.2023

⁵⁵ Mimarizm (2021), "Urban Tank." https://www.mimarizm.com/mimarlik-ofisleri/urbantank_132598, erişim tarihi 06.02.2023

⁵⁶ Zeka Gücü (2022), "Turkcell Stemm Training." <https://zekagucu.turkcell.com.tr/>, erişim tarihi 06.02.2023

⁵⁷ Fablabs (2024), Website, https://www.fablabs.io/labs?q%5Bcountry_code_eq%5D=TR

⁵⁸ Başakşehir Living Lab (2022), "Hakkında." <https://basaksehir-livinglab.com/BLL/anasayfa/>

⁵⁹ İstanbul Design Factory (2022), "About Us." <http://istanbuldesignfactory.com/>

⁶⁰ Design Hub Ist (2022), "Hakkımızda." <https://designhubist.com/>

⁶¹ SEYTIM Hub (2022). <https://seytim.org/projeler.php>

⁶² 3D Printing Centre (2022), Websitesi. <http://www.3dyazicivetasarimmerkezi.com/>

⁶³ TTO Hub (2022), "Creative Hub." <https://tto.agu.edu.tr/ch>

⁶⁴ Kale Tasarım Sanat Merkezi (2022), Websitesi. <https://www.kaletasarimsanatmerkezi.org/ktsm>

⁶⁵ Robotik Sistem (2022), Websitesi. <http://www.robotiksistem.com/guncel.html>

⁶⁶ Robotik Eğitim Akademisi (2022), Websitesi. <https://www.robotikegitimakademisi.com/>

⁶⁷ Roboturka (2022), Websitesi. <https://roboturka.com/>



⁶⁸ Robotistan (2022), Websitesi. <https://www.robotistan.com/>

⁶⁹ İTO (2023), Veri tabanı, <https://bilgibankasi.ito.org.tr/tr/bilgi-bankasi/firma-bilgileri>

⁷⁰ İTO (2023), Veri tabanı, <https://bilgibankasi.ito.org.tr/tr/bilgi-bankasi/firma-bilgileri>

⁷¹ Teknokentler (2023), Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrkiye%27deki_teknokentler_listesi

⁷² INOVATIM (2022), "Hakkımızda." <https://www.inovatim.org/>, ziyaret tarihi 06.02.2023.

⁷³ Makersconsulting (2022), Websitesi. <https://makersconsulting.co/>

⁷⁴ Ideanest (2022), Websitesi. <https://ideanest.org/about>

⁷⁵ Garage Innovation Hub (2022), Websitesi. <https://www.garageinnovationhub.com/>

⁷⁶ British Council (2021), Creative Hubs the Map and the Territory. https://www.britishcouncil.org.tr/sites/default/files/creative_hubs_the_map_and_the_territory.pdf

⁷⁷ Istanbul Creativity Network Map (2022), "Ağ Haritası." Creative Istanbul. <https://creativity.istanbul/istanbul-yaraticilik-agi>

⁷⁸ Makercodes (2022), Websitesi. <https://makercodes.com/en/home-page/>

⁷⁹ Istanbul Impacthub (2022), Websitesi. <https://istanbul.impacthub.net/>

⁸⁰ Istanbul Tasarım Merkezi (2022), "Hakkında." <https://istanbultasarimmerkezi.org/>

⁸¹ Takortak (2022), Websitesi. <http://takortak.org/>

⁸² Sehrine Ses Ver (2022), Websitesi. <http://www.sehrinesesver.com/>

⁸³ Farklabs (2022), Websitesi. <https://www.farklabs.com/tr/>

⁸⁴ Kentsel Strateji (2022), "Hakkımızda." <https://kentselstrateji.com/>

⁸⁵ ISKELE (2022), Websitesi. <https://iskele.co/>

⁸⁶ Inogar (2022), Websitesi. <https://inogar.coop/>



⁸⁷ Ebru Winegard (2019), Dijital Medya Teknolojilerinin Sanatın ve Tasarımın Yaygınlaşmasındaki Yeri ve Önemi, İstanbul Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi. <http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/ET000489.pdf>

⁸⁸ Wikipedia (2022), “Teknokent Listesi.” https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrkiye%27deki_teknokentler_listesi

⁸⁹ TEKNOAG Project (2022), <https://teknogag.sanayi.gov.tr/anasayfa>

⁹⁰ TUIK (2022), “Eğitim İstatistikleri,” <https://istatistik.yok.gov.tr/> erişim tarihi 06.02.2023

⁹¹ TUIK (2022), “Eğitim İstatistikleri,” <https://istatistik.yok.gov.tr/> erişim tarihi 06.02.2023

⁹² ENTA (2022), Websitesi. <https://www.enta.org.tr/akademikkurumlar#:~:text=End%C3%BCstriyel%20Tasar%C4%B1m%20%C3%B6%C4%9Fretimi%20T%C3%BCrkiye'de,Sanatlar%C4%B1%20Y%C3%BCksek%20Okulu%20kapsam%C4%B1nda%20kurulmu%C5%9Ftur.>

⁹³ ISTKA (2021), Yaratıcı Endüstriler Mali Destek Programı 2021 Teklif Çağrısı Başvuru Rehberi. <https://www.istka.org.tr/media/132576/yarat%C4%B1c%C4%B1-end%C3%BCstriler-mali-destek-program%C4%B1-yes.pdf>

⁹⁴ İSO (2022), İSO İlk 500 Şirket, <https://www.iso500.org.tr/>

⁹⁵ Hale Selek (2008), Relationship Between SMEs and Industrial Design: An Evaluation of the ITU-ISO Industrial Design Projects for SMEs from the Perspective of SME Representatives, İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi. <https://core.ac.uk/download/pdf/62730465.pdf>

⁹⁶ İTÜ Vakfı Dergisi-Türkiye’de Patent, Özlem Er, Kobi’ler İçin Tasarım Projesi Endüstriyel Tasarım Tescilli Ürünler Yaratmaya Ediyor, https://www.academia.edu/5195583/Kobi-ler_%C4%B0%C3%A7in_Tasar%C4%B1m_Projesi_End%C3%BCstriyel_Tasar%C4%B1m_Tescilli_%C3%9Cr%C3%BCnler_Yaratmaya_Ediyor

⁹⁷ Murat Yülek ve Gülesin Sena Daş (2016), “KOBİ’lerin Yenilikçilik Kapasitelerini Geliştirecek Desteklerin Tasarımına Yönelik Kavramsal Bir Model Önerisi: Yenilikçilik Profillerine Dayalı Bir Yaklaşım.” Ege Akademik Bakış, Cilt 16 · Sayı 3 · Temmuz 2016, SS. 555-572 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/561070>

⁹⁸ Gökhan Karakuş (2016), “Çıkmazdaki Tasarım - Tasarımcılar ve Türkiye’deki Orta Gelir Tuzağı.” XXI. <https://xxi.com.tr/i/cikmazdaki-tasarim-tasarimcilar-ve-Turkiyedeki-orta-gelir-tuzagi>

⁹⁹ Aydın Şık (2020), “Endüstriyel Tasarım Ve Üretim.” Mühendis ve Makina, Ocak 2020, 32-35. https://www.mmo.org.tr/sites/default/files/014_.pdf

¹⁰⁰ Julie H. Hertenstein, Marjorie B. Platt, Robert W. Veryzer (2004), “The Impact of Industrial Design Effectiveness on Corporate Financial Performance.” Journal of Product Innovation Management, 22: 3-21. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.0737-6782.2005.00100.x>

¹⁰¹ TMMOB (2022), TMMOB Mimarlar Odası Endüstriyel Tasarımcılar Komisyonu Facebook Sayfası. <https://www.facebook.com/tmmobeto>



¹⁰² European Commission Horizon (2021), “Innovation Union.” Horizon Project. <https://ec.europa.eu/research-and-innovation/en/horizon-magazine/key-themes/innovation-union>

¹⁰³ BEDA (2021), “Design Europe 2021.” <https://www.beda.org/euprojects/design-europe-2021/>

¹⁰⁴ European Commission (2022), “Culture and Creativity.” <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe>

¹⁰⁵ Design for Europe (2022), “Supporting design-driven innovation across Europe.” <https://designforeurope.eu/about/>

¹⁰⁶ New European Bauhaus (2022), “About the initiative.” https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/about-initiative_en

¹⁰⁷ European Union (2022), “The NEB Lab.” https://new-european-bauhaus.europa.eu/about/neb-lab_en

¹⁰⁸ Craft Cities EU Project (2020), Craft Urban Movement. <https://craft-cities.eu/wp-content/uploads/2022/09/Factsheet-v5.pdf>

¹⁰⁹ Design Policy Lab (2021), “The Design Policy Lab Works on the Relationship Between Design and Policymaking.” <http://www.designpolicy.eu/>

¹¹⁰ ECADE (2022), “The European Conference on Arts, Design and Education.” <https://ecade.iafor.org/>

¹¹¹ T.C. Cumhurbaşkanlığı (2023), On İkinci Kalkınma Planı (2024-2028). https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2023/12/On-Ikinci-Kalkinma-Planı_2024-2028_11122023.pdf

¹¹² T.C. Cumhurbaşkanlığı (2019), On Birinci Kalkınma Planı. <https://policy.thinkbluedata.com/sites/default/files/The%20Eleventh%20Development%20Plan%20%282019-2023%29%20%28EN%29.pdf>

¹¹³ Turquality Project (2022), “Hakkımızda.” <https://www.turquality.com/>

¹¹⁴ T.C. Eğitim Bakanlığı (2016), STEM Eğitimi Raporu. http://yegitek.meb.gov.tr/STEM_Egitimi_Raporu.pdf

¹¹⁵ KOSGEB (2019), Strategic Plan 1019-2023. [https://webdosya.kosgeb.gov.tr/Content/Upload/Dosya/Mevzuat/2020/KOSGEB_Stratejik_Plan%C4%B1_\(2019-2023\).pdf](https://webdosya.kosgeb.gov.tr/Content/Upload/Dosya/Mevzuat/2020/KOSGEB_Stratejik_Plan%C4%B1_(2019-2023).pdf)

¹¹⁶ CBC Law (2022), “About Us.” <https://www.cbclaw.com.tr/>

¹¹⁷ Türkiye Patent ve Marka Kurumu (2022), Intellectual Property Rights in Türkiye. https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/669207/Intellectual_Property_rights_in_Türkiye.pdf

¹¹⁸ MTP Patent (2017), “Patent Alma Prosedürü.” <https://mtppatent.com/patent-alma-proseduru/>

¹¹⁹ Türkiye Patent ve Marka Kurumu (2022), “Tasarım Yıllık İstatistikler.” <https://www.turkpatent.gov.tr/tasarim-istatistik>



¹²⁰ Özdogru & Partners (2017), “Tescilli Tasarım Sahibinin Hakları.” <https://www.ozdogruhukuk.com/yayinlar/tescilli-tasarim-sahibinin-haklari.html>

¹²¹ WIPO Int (2021), World Intellectual Property Indicators 2021. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_941_2021.pdf

¹²² TUIK (2021), “Yenilik Araştırması, 2020.” <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Yenilik-Arastirmasi-2020-37457>

¹²³ TÜİK, (2020), Yenilik Araştırması, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Yenilik-Arastirmasi-2020-37457>

¹²⁴ KPMG (2022), Türkiye’de Beş Sektörde Döngüsellik Potansiyeli Ön Araştırma Raporu. https://www.skdtürkiye.org/files/yayin/Türkiyede_bes_sektorde_dongusellik_potansiyeli_on_arastirma_raporu_180522_compressed.pdf

¹²⁵ Ruth Hillary (2017), Small and Medium-Sized Enterprises and the Environment: Business Imperatives. Routledge:Abingdon-on-Thames, UK, <https://www.routledge.com/>

¹²⁶ [Small-and-Medium-Sized-Enterprises-and-the-Environment-Business-Imperatives/Hillary/p/book/9781874719229](https://www.routledge.com/Small-and-Medium-Sized-Enterprises-and-the-Environment-Business-Imperatives/Hillary/p/book/9781874719229)

¹²⁷ Türkiye Regulations Office, Enerji İle İlgili Ürünlerin Çevreye Duyarlı Tasarımına İlişkin Yönetmelik. <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/21.5.5187.pdf>

Bu yayın Avrupa Birliđi ve Trkiye Cumhuriyeti'nin mali desteđiyle retilmiřtir. Yayının ieriđinden sadece Rea Danıřmanlık Ltd. řti. sorumlu olup, hibir řekilde Avrupa Birliđi ve Trkiye Cumhuriyeti'nin grřlerini yansıtıtıđı řeklinde yorumlanamaz.



T.C. SANAYİ VE
TEKNOLOJİ BAKANLIđI

#MİLLİ
TEKNOLOJİ
HAMLESİ



İTÜ



İTİM
ENDSTRİYEL TASARIMCILAR
MESLEK KURULUŐU INDUSTRIAL
DESIGNERS SOCIETY OF TURKEY

