

2023

FACTORY Program Raporu

teyit 



FACTORY

2	Program Tanımı
3	Programın Amacı
4	Programın Önemi
5	Program Süreci Factory 2019 Design Sprint Değerlendirme ve Öğrenimler Factory 2020
6	Fikir Geliştirme Atölyeleri 2020 Bootcamp 2020 Kuluçka
7	Kuluçka Destekleri
8	Factory 2020 Kuluçka Ekipleri Değerlendirme ve Öğrenimler Factory 2021 2021 Bootcamp
9	2021 Kuluçka 2021 Kuluçka Destekleri Factory 2021 Kuluçka Ekipleri
10	Topluluk
11	Topluluk içi temsil mekanizması Hedef kitlenin dönüşümü
12	Topluluk Segmentasyonu
13	Topluluk Değerleri İşbirliğine Açıklık
14	Açık ve Destekleyici İletişim Katılımcılık Community Board Deneyimi
15	Kapsayıcılık Paylaşıcılık
16	Topluluk Destekleri Topluluk Buluşmaları Atölye Deneyim Paylaşımı Tartışma Oturumu Geri Bildirim Buluşmaları Slow Dating Aylık Güncelleme Toplantıları Sosyal Etkinlikler
17	Mentorluk ve Danışmanlık
18	Theory of Change Topluluk Oluşturma Proje Geliştirme Desteği Kaynak Paylaşımı ve Yönlendirme Topluluğun işleyişi
19	Topluluk Ekipleri
22	Ekosistem Partnerleri
24	Factory 2022: Topluluktan Ağa Öğrenim ve Öneriler
25	Teşekkür

Program Tanımı

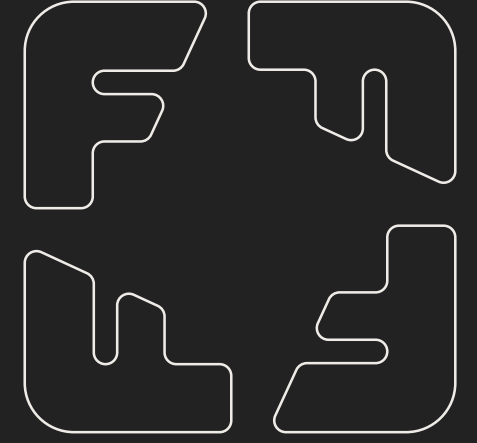
Teyit'in yeni medyada ekosistem farkındalığı yaratmak amacıyla geliştirdiği program olan Factory, bilgi ve medya ekosisteminin sorunlarına yenilikçi ve sürdürülebilir çözümler geliştiren ekipleri bir araya getirmek, destek mekanizmalarıyla buluşturmak ve ekipler arası işbirlikleri geliştirmek amacıyla 2019 yılında faaliyete başladı.

Programın Amacı

Factory medya ve bilgi ekosisteminin sorunlarına çözüm geliştiren yeni medya girişimlerini bir araya getirerek işbirliğine dayalı sağlıklı bir medya ekosistemi inşa etmeye çalışır. Bunu sağlamak için medya girişimleri ve bilgi aktivistlerine; kapasite geliştirme, işbirliği alanı ve ağ (network) destekleri sunar.

Programın Önemi

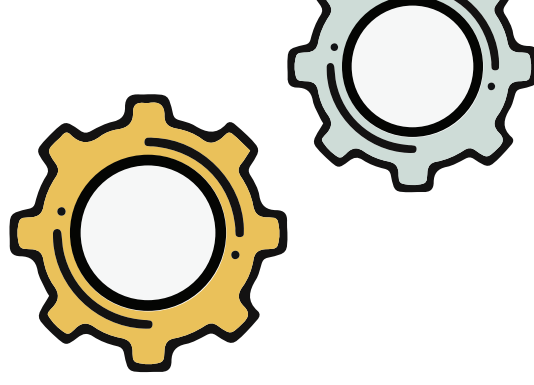
Türkiye’de medya ve ifade özgürlüğü alanı son on yılda ciddi anlamda zarar gördü. Medya sahipliğindeki yoğunlaşma, büyük medya gruplarının bir gecede el değiştirmesi, gazetecilerin işsiz kalması ve hatta pek çok gazetecinin hapse atılması medyada yaşanan sorunlardan yalnızca birkaçı. Bu sorunların yanı sıra dijitalleşmeyle beraber kullanıcıların medya tüketim alışkanlıkları ve bilgiyle karşılaşma deneyimleri de dönüşüm geçirdi. Medya üretim ilişkileri ve süreçleri hızlı bir değişime uğradı. Geleneksel araçların ve yöntemlerin yerini platformlar doldurdu. Hatta bilgi ekosistemi alanını da teknoloji şirketleri domine etti. Neredeyse insanlık tarihi kadar eski olan yanlış bilgi sorunu, internetin yaygınlaşması, bilginin üretim ve dolaşım hızının artmasıyla birlikte çok daha görünür oldu. Algoritmalar ve sınırlarını belirginleştirdikleri yankı fanusları hangi bilgilerle karşılaşp hangilerini teğet geçeceğimizin en etkin belirleyicisi oldu. Dahası, dijital çağa ve çağın getirdiklerine henüz ayak uyduramamış,



bu konuda yetkinlik kazanamamış toplumlar her geçen gün bilgi düzensizliğine daha çok maruz kalıyor. Bu iklimde nitelikli bilgiye erişimde güçlük çeken ve yanlış bilgiye maruz kalan medya tüketicisi de medyaya olan güvenini kaybetti. Bu sorunlardan ifade özgürlüğü ve doğru bilgiye erişim hakları olumsuz etkilerken, demokratik toplum ideali de zarar gördü.

Toplumsal sorunlar, çözüm geliştiren fikirleri de beraberinde getirir. Factory, yanlış bilgi sorununun çözümünü odağına alarak çıktığı bu yolda medya ve bilgi ekosisteminin pek çok sorununa çözüm geliştiren fikirleri destek mekanizmalarıyla buluşturmayı amaçladı. Kutuplaşmış medya düzeninde, farklı yörüngelerde ama aynı değerlerde ortaklaşabilecek yeni medya girişimlerini, işbirliği geliştirme, deneyim, öğrenim ve bilgi paylaşımı temelinde bir araya getirerek var olan dikotominin dışında **yeni bir medya ekosistemi** inşa etmeyi hedefledi.

Program Süreci



FACTORY 2019

Factory, internetteki bilgi düzensizliğinin neden olduğu yanlış bilgi sorununa farklı çözümlerin geliştirilmesi için 2019 yılında Teyit'in bir projesi olarak hayata geçirildi. Yanlış bilgi sorunu sadece dijital çağın getirdikleriyle açıklanamayacak kadar çok katmanlı ve karmaşık bir sorun. Bu nedenle farklı aktörlerin soruna dair çözümlerini gerektiriyor. Bu probleme dair farkındalık yaratmak, çözüm fikirleri geliştirmek, geliştirilen çözüm fikirlerini desteklemek ve bu alanda mütevazı bir topluluk oluşturmak gayesiyle Factory, 2019 yılında Ankara ve İstanbul'da **Design Sprint** etkinlikleriyle faaliyetlerine başladı.

Design Sprint

Google Ventures tarafından geliştirilen Design Sprint (Tasarım Sprinti), Ankara ve İstanbul'da düzenlenen iki günlük atölyelerde kullanılan ana yöntemdi. Bu yöntemle aralarında tasarımcı, yazılımcı, sosyal bilimci ve gazetecilerin olduğu 40

katılımcının farklı gruplarda spesifik bir problem etrafında eşleşmesi sağlandı.

Ankara oturumunda Duke Reporters Lab yöneticilerinden Mark Stencel, İstanbul oturumunda ise Indiana Üniversitesi Bilim Enstitüsü'nden Valentin Pentchev'in mentörlük desteğine başvuruldu. Etkinliğin sonunda her ekip geliştirdiği prototipleri sunarak geri bildirimler topladı.

Ankara ve İstanbul'daki iletişim fakültelerinden akademisyenler sürecin doğal partneri olarak yer aldı. İstanbul'daki etkinliğin ardından ABD'den Factory'nin Valentin Pentchev'le Türkiye Gazeteciler Sendikası'nda "Dezenformasyon Çağı: Alternatif Çözümler ve Araçlar" etkinliği organize edildi.

Ankara ve İstanbul'daki etkinliklerde bir araya gelen yedi çözüm grubu, Factory 2019'un Ankara'da düzenlenen "Fanustan Çıkış" adlı kapanış etkinliğinde prototiplerini daha geniş bir izleyici

kitlesine sundu. Bu etkinliğe önceki etkinliklerden farklı olarak çok sayıda medya profesyoneli, akademisyen ve hibe veren kuruluşların temsilcileri de davet edildi.

Değerlendirme ve Öğrenimler

Factory 2019, Teyit'in sahada çok paydaşlı yürüttüğü ilk projeydi. Farklı şehirlerde düzenlediği etkinliklerde akademisyenler, iş insanları, gazeteciler, girişimciler, üniversite öğrencileri ve hibe kuruluşları bir araya getirilmiş; yanlış bilgi sorunun kökenindeki sebepler kapsamlı olarak ele alınmıştı.

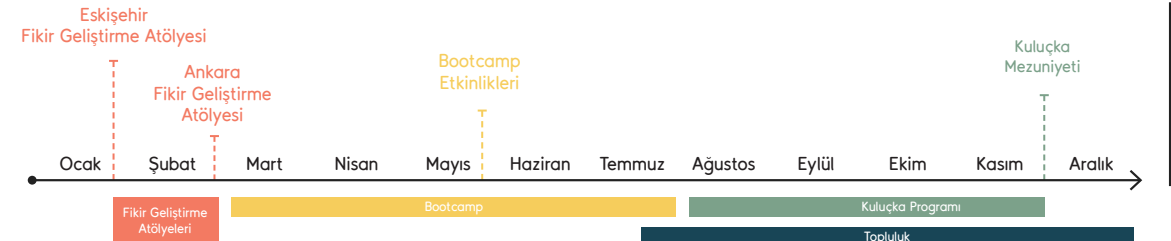
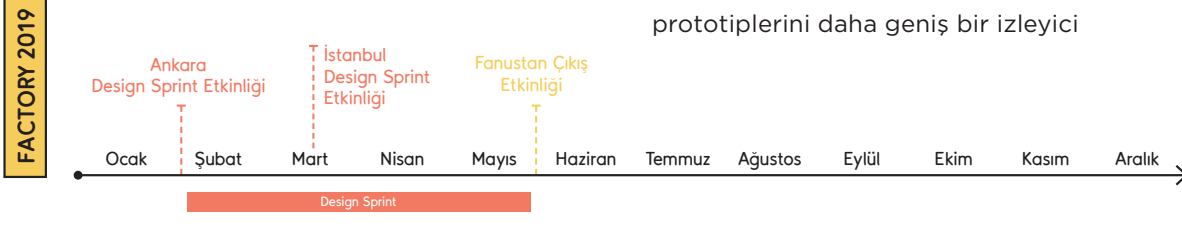
Proje faaliyetlerinin ardından proje ekibinin ve katılımcıların yaptığı değerlendirmeler ve öğrenimler sonucunda Factory 2020'de farklı bir tasarımla hareket etme kararı alındı. Projenin ve desteklerin uzun soluklu olması ve katılımcıların temas edebileceği alanların daha iyi kurgulanmış olması alınan en önemli geri bildirimlerden idi. Tasarımı bu değerlendirmeleri göz önüne alarak yeniden düşünmek elzemdi. Katılımcıların büyük çoğunluğunun yanlış bilgi sorununa dair bilgi ve farkındalığının arttığını, soruna yönelik çözüm geliştirme motivasyonlarının ve becerilerinin geliştiğini belirtmesi projeye yönelik önemli etkiler arasındaydı.

FACTORY 2020

2020 döneminde program tasarımı ve uygulama konusunda deneyimli Impact Hub İstanbul ile partnerlik yapıldı. Bu partnerlikle birlikte **Factory 2020** yanlış bilgi sorununa çözüm geliştiren ekipleri sürdürülebilir girişim haline getirmek için **Bootcamp etkinlikleri** ve **kuluçka sürecinden** oluşan iki aylık bir program olarak tasarlandı. İlk dönem ihtiyaçlarından topluluk boyutu da daha sonra tasarıma dahil edildi. Böylelikle topluluk oluşturma faaliyeti programın ayrılmaz bir parçası haline geldi.

Factory, bilgi ekosistemini olumsuz etkileyen her türlü bilgi alma pratiğinin iyileştirilmesi için çalışan ekipleri buluşturan ve destekleyen bir program olarak konumlandı. Bu genişlemenin altında temel iki motivasyon vardı:

- Bilgi ekosisteminin sorunları birbiriyle bağlantılı. Çözüm geliştiren aktörleri bir yörünge etrafında toparlamak ve bu sayede işbirliği imkânları yaratmak sorunların çözümünde daha etkili bir yol olabilir.
- İşbirliği ve paylaşım gibi değerler düzleminde bir araya gelen ekiplerin oluşturduğu ekosistem, var olan sorunlara kalıcı çözümler sunulmasını kolaylaştırabilir.



2020 programına dahil olacak kişi ve ekiplerin bilgi ekosistemindeki kilit noktaları daha iyi kavramaları ve çözüm geliştirebilmeleri için dokuz temel (*challenge*) sorun belirlendi.

Teyit ekibinin yaklaşık dört yıllık birikiminden ve ekosistem görüşmelerinden süzülerek üç ana başlık altında belirlediği toplam dokuz mesele şunlardan oluşuyor:

1. Sahte haber problemini nasıl basitleştirip anlaşılır hale getirebiliriz?
2. Kriz zamanlarında kurumlar tarafından sağlıklı bilgi akışının sağlanmasını nasıl kolaylaştırabiliriz?
3. İnterneti sağlık konularında daha doğru ve kolay ulaşılabilir bir yer haline nasıl getirebiliriz?

4. Reklam verenlerin güvenilir bilgi kaynaklarını tercih etmelerini nasıl sağlayabiliriz?
5. Yalan haberlere yayınlandığı mecrada nasıl müdahale edebiliriz?
6. İnternet ortamında paylaşılan içeriğin güvenilirliğini, şeffaflığını veya nefret söylemi içerip içermediğini nasıl ölçülebilir hale getirebiliriz?

7. İşgücü piyasasına aktif olarak katılamayan bireylerin üretkenliğini, yanıltıcı içeriğin üretilmesini ve yayılımını engellemede nasıl kullanabiliriz?

8. Yanıltıcı içerik mağdurlarına nasıl destek mekanizmaları kurabilir, yeni mağdurların oluşmaması için nasıl önlemler alabiliriz?

9. Eleştirel içerik okuma alışkanlığını geliştirmek için nasıl pratikler oluşturabiliriz?

2019 yılından farklı olarak 2020 programına **Fikir Geliştirme Atölyeleri** eklendi. Fikir Geliştirme Atölyeleri ve Bootcamp birbirinin devamı olmayan etkinlikler olarak, katılımcıların tasarım odaklı düşünme araçlarını kullanarak yanlış bilgi sorununa yönelik fikirler üretmesi amacıyla tasarlandı. Factory Bootcamp'te ise seçilen ekipler yanlış bilgi sorunuyla ilişkili fikirlerine uygun iş modelleri geliştirdi.

Fikir Geliştirme Atölyeleri

2020 yılında yeni tasarımda programın görünürlüğü, yaygınlığını artırmak, ekibi ve çözüm fikri olmayan katılımcıları da sürece dahil edebilmek amacıyla Ankara ve Eskişehir'de Fikir Geliştirme Atölyeleri düzenlendi. Bu atölyelere katılmak isteyen bireylerin bilgi ekosistemi sorunlarına çözüm bulmaya hevesli ve ilgili olması yeterliydi.

"Konu hakkında akademik bilgi birikime sahip olmakla birlikte çözüm odaklı"

Kullanıcı Destek Mekanizmaları

düşünme ve konuya ilişkin çözümsüzlük noktasında yaşadığım tıkanıklığı aşmaya yönelik destekleyici bir deneyimdi. "

- Fikir Geliştirme Atölyesi'ndeki bir katılımcının yorumu

Fikir Geliştirme Atölyeleri'nin katılımcıların yanlış bilgi sorununa ilişkin bilgi düzeylerini artırması, etkinliğin en önemli çıktılarından. Yanlış bilgi sorununun çözümünde tasarım odaklı ve disiplinlerarası çalışmanın önemi de yine katılımcılar tarafından fark edilen hususlardan biriydi.

2020 Bootcamp Süreci

2020 Factory Programının bir diğer ayağı olan Bootcamp'e, Fikir Geliştirme Atölyeleri'nden farklı olarak, yalnızca ekip başvuruları kabul edildi. Etkinliğe katılacak ekiplerin çözüm önerilerinin yanlış bilgi sorununa müdahale etme potansiyeli göz önüne alınırken, projelerin ölçeklenebilir olmasına da dikkat edildi.

Covid-19 pandemisinin başlarına denk gelen Bootcamp süreci, zorunlu karantina uygulamaları nedeniyle iki hafta sonunu kapsayacak şekilde çevrimiçi düzenlendi. Genellikle iki ila dört kişiden oluşan, hayata geçirilmiş ya da geçirilme potansiyeli yüksek çözüm fikri olan ekipler Bootcamp'e kabul edildi. Toplam 8 ekiple başlayan etkinlikler 7 ekiple tamamlandı.

2020 Bootcamp sürecini [Turnusol](#) ve gepetto (sonradan adı Utopio olarak değişti) başarıyla tamamladı. Factory programının ilk kuluçkaları olarak seçilen bu ekipler altı ay boyunca Teyit ve Impact Hub İstanbul'un desteklerinden faydalanma fırsatı yakaladı.

"Ben birbirini hiç tanımayan veya az tanıyan insanların bir arada neler başarabileceklerini / başardıklarını yeni gördüm. Edindiğim en önemli tecrübe belirli bir ortak sosyal probleme dair insanların yazılım dünyasında "open source" olarak bilinen mantığa benzer şekilde bir araya gelip çözümler üretebildiği, üretirken de herkes için fayda yaratabildiği idi."

- (2020 Bootcamp Katılımcı Görüşü)

2020 Kuluçka

Factory 2020 kuluçka programı her bir ekip için dört temel destek üzerinden kurgulandı. Temmuz 2020 ve Aralık 2020 arasında süren toplam altı aylık kuluçka programında ağ oluşturma (networking), veri, mekan, mentörlük ve stratejik planlama destekleri vadedildi. Kuluçkaya seçilen ekiplere çağrıda belirtilmeyen fakat süreç içerisinde karar verilen beşer bin liralık küçük bir hibe desteği de sağlandı.

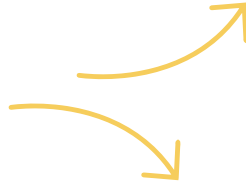
Önce yanlış bilgiyle mücadele hedefi vardı, yolda bunu bilgi ekosistemindeki bozukluklarla mücadele olarak revize ettik.

Erişilebilirlik

Hesap Verebilirlik ve Şeffaflık

Süreç içerisindeki deneyimlerin ve olağan akışın bir sonucu olarak Factory, yanlış bilgi odağından çıkıp bilgi ekosisteminin sorunlarına çözüm geliştiren her girişim için bir destek programı olarak kurgulandı. Yanlış bilgi sorunu ekosistemin içindeki farklı dinamiklerden etkileniyor. Factory, Teyit'in bilgi ekosisteminin kurucu unsurlarından biri olmasına paralel olarak, yanlış bilgi sorunu kabından öte daha güçlü bir ekosistemin varlığı için farklı türden sorunları çözmeye aday ekiplerle programını yeniden şekillendirdi.

Factory 2020 Kuluçka Ekipleri



Gepetto (Utopio)

Utopio, farklı görüşleri bir araya getirerek kullanıcıların yankı odalarından çıkabilmesini sağlayan online diyalog platformudur. Yankı odalarının ve filtre balonlarının sebep olduğu toplumsal kutuplaşmayı kullanıcıların farklı fikirlerle empati göstermelerini teşvik ederek önlemeyi ve eleştirel düşünce ile hoşgörüyü bir araya getirmeyi amaçlar.

utopio

Değerlendirme ve Öğrenimler

- Katılımcılar 2019'dan farklı olarak yanlış bilgi sorununa dair farkındalık kazanmanın yanında geliştirdikleri çözümlerin uygun iş modelleriyle buluşabilmesinde de beceri sahibi oldular.
- Girişimcilik ve sosyal girişimcilik konusunda güçlenme ve ilham alma yine katılımcıların öne çıkardığı faydalar oldu.
- Bir önceki yıla göre katılımcı ekiplerin diğer ekiplerle karşılaşma ve temas alanları artırılmış ve bunun, katılımcılar tarafından güçlenmelerine

Turnusol

Turnusol.org doğru bilginin özgürce akışına engel olan ve toplumu manipüle etmeyi hedefleyen (yanıltıcı, nefret veya ayrıştırıcı dil kullanan, peşin hüküm ve yargı içeren, yanlış veya yalan bilgi yayan, açık bilgidan çok yönlendirici bilgi içeren içerikleri) çözmeye odaklanır. Dijital medya içeriklerine odaklanan Turnusol.org bu sorunları çözmek için bilişim teknolojilerini ve yapay zekayı kullanır. Şu an için yanıltıcı haberleri kontrol eden Factomat, Ayrıştırıcı dil yakalama aracı ADYA ve beta sürümünde olan uzun metinler içerisinde teyitlemeye müsait cümleleri ayrıştırma algoritması Santrifüj ürünleri bulunmaktadır.



ve motivasyonlarına olan pozitif etkisi öne çıkarılmış. Özellikle Teyit'in alanda başarılı bir model olarak var olması katılımcıları motive eden bir diğer önemli husus.

FACTORY 2021 Bootcamp

2020 yılındaki tasarımsal benzerliklerle birlikte, Factory 2021'de süreçteki öğrenimler ve katılımcı değerlendirmelerinden yola çıkarak bazı değişiklikler yapıldı. Fikir Geliştirme Atölyeleri'nin 2021'de uygulanmaması, bunun yerine Bootcamp sürecini daha kapsamlı hale getirme kararı alındı. 2020 yılındaki programdan farklı olarak yine ekiplerin yalnızca yanlış bilgi sorununa müdahale etmeleri değil, bilgi ekosistemindeki sorunlara müdahale etmeleri beklendi.

2021 Haziran ayında iki hafta sonunu kapsayacak şekilde çevrimiçi düzenlenen Bootcamp'e farklı şehirlerden toplam 30 başvuru alındı. Başvurular arasında farklı konularda çalışan altı ekip etkinliklere katıldı. Sarphan Uzunoğlu, Mısra Turp, Orhan Şener, Emre Kızılkaya gibi uzmanlar etkinlikte mentor olarak yer aldı.

İki haftalık program sonunda fugamundi, İklim Gazetesi ve Legal Design Turkey kuluçka desteklerinden faydalanma fırsatı yakaladı.

Kuluçka

Factory 2021 kuluçka programı 2020 kuluçka programına benzer şekilde

tasarlandı. 2020'den farklı olarak 2021 yılı kuluçka ekiplerinin her birine özel, ekiplerin odaklandıkları çalışma alanına katkı sunabilecek öncü (lead) mentorler atandı. Aynı zamanda 2020 yılında vadedilen mentorluk, ağ oluşturma, mekan ve veri destekleri, 2021 yılında mentor, ağ oluşturma, kapasite güçlendirme olarak revize edildi. Pandemi koşulları nedeniyle mekan desteği sağlanamadı.

Factory 2021 Kuluçka Ekipleri



fugamundi

[fugamundi](#), odağına yayıncılığı alan ve aynı zamanda fiziksel formatta da üretimler yapan bir içerik çatısı. "akışta kaybolmama" motivasyonu, benzer yaklaşımların içerisinde çeşitlilik taşıyan ve paylaşımın da bir üretim olduğunu kabul eden bir topluluk. ulaşılabilir ve yatay bir yapı kurgusuyla fugamundi, çift yönlü iletişimi benimsiyor. ileti türü fark etmeksizin yayıncılığın farklı alanlarını araç ediniyor. bir araya gelmeye, sohbet ve diyaloga, beraber fikrî ve fiziksel üretim yapmaya, stüdyo-atölye kullanımına olanak sağlayan; her çeşit formatın yer alabileceği bir kapısı açık ortak bir alan. harekete geçmek, sınırları zorlamak, üretkenliği dönüştürmek için; şimdilik, bir fiziksel mekan ve dijital alan sunuyor.



İklim Gazetesi

[İklim gazetesi](#) iklim krizi, sürdürülebilirlik ve döngüsel ekonomi konularında yayın yapan karbon negatif bir yayıncı. Kardeş yayını iklim pozitif bülteniyle birlikte bu konuları gündeme getiriyor, alanında uzman insanların derinlikli analizlerini sunuyor. İklim krizine uyum sürecimizde verdiğimiz yanıtlar kadar iklim yayıncılığı alanında ekosistemin faydalanacağı araçları geliştirmekle ilgileniyoruz. Karbon ayak izimizi ölçüyor ve sunduğumuz tüm araçların iklim pozitif olması için çalışıyoruz.



Legal Design Turkey

Hukukta tasarım metodunu uygulayarak, hukuk sistemlerini daha etkili ve insan odaklı bir hale getirmek üzere bu alanda Türkiye'nin ilk birlikte öğrenme topluluğu olarak kurulmuş, şu an dönüşüm aşamasında olan bir sosyal girişimdir.



Factory Topluluk

Factory Topluluğuna dair aktif çalışmaların ve etkileşimin ilk temas noktası 2020 Bootcamp etkinliği idi. Etkinlik online platformlar üzerinden yapıldığı için Türkiye'nin farklı bölgelerinden katılımcılara ev sahipliği yapabildi; topluluğun fiziksel bariyerlere takılması önledi. Ankara ve İstanbul çevresindeki iller dışında, Gaziantep'ten

Balıkesir'e kadar farklı illerden katılımcıların topluluğa gelebilmesini sağlandı. Özellikle Bootcamp sırasında topluluğun birbirini tanımasına ve kaynaşmasına yol açacak etkinliklere ağırlık verilmesi topluluk hissiyatının oluşmasını sağladı. Bootcamp katılımcıları arasındaki topluluk hissiyatının devamlılığını sağlayabilmek için 2020 Mayıs ayı itibarıyla katılımcıları bir arada, sürekli iletişim ve etkileşim halinde tutabilecek bir Slack ortamı oluşturuldu. Fikir Geliştirme Atölyesi katılımcıları, mentorlar, jüriler ve Factory ekibinin yer aldığı bu platform zaman içerisinde bir topluluk haline dönüştü.

İlk başta topluluğa dahil olmak için Factory etkinliklerine katılım şartı aranırken, ilerleyen zamanda bu süreç değişikliğe uğradı. Topluluk, bilgi ekosistemi sorunlarına yönelik çalışmalar yürüten organizasyonların bir araya gelebileceği ve birlikte gelişebileceği bir alan yaratmaya evrildi. Şubat 2021 itibarıyla yalnız ekip katılımına açık olan Factory topluluğunda altı ekip yer aldı. Bu takımların yarısı 2020 kuluçka ekipleri ve bir Bootcamp katılımcısı ekipten oluşuyordu. Kalanlar ise zaman içerisinde topluluğa dahil olan üç ekipti.

* *Bootcamp ekiplerinin (Turnusol, Utopio ve Referandom) haricinde Factory topluluğuna katılan ekipler sırasıyla [Bref Bülten](#), [Demolab](#), [Loop](#) ve [Fikritakip](#).*

Topluluk içi temsil mekanizmaları

2020 Aralık itibarıyla toplulukta yer almak isteyen ekiplerin topluluk içerisinde en az iki

temsilci bulundurmaları ve ekip üyelerinin dönüşümlü olarak Factory etkinliklerine katılması beklendi.

Topluluk içi temsile dair edinilen bu deneyim toplulukta üye sayısı hakkında da yol gösterici oldu. Ekiplerin topluluk içinde eşit temsil edilebilmesi için her ekipten belirli sayıdaki kişinin toplulukta yer alması kararlaştırılmış ve bu sayede topluluk içi karar alma süreçleri çok daha verimli hale getirildi. 2022 Kasım itibarıyla bu kararın hala geçerliliğini koruyor olması ekiplerin topluluk içi temsiliyetini sağlayabilmek adına doğru bir adım atıldığının göstergesi.

Hedef kitlenin dönüşümü

2020 yılında bilgi aktivistleri, medya profesyonelleri, medya ve sosyal girişimler olarak tanımlanan topluluğun hedef kitlesi de zaman içerisinde değişmiş, 2022 Aralık itibarıyla odağına daha çok yeni medya girişimlerini almıştır. Tüm bu öğrenimlerden de yola çıkarak 2022 yılında topluluğun hedef kitlesi, çalışmalarının odağında bilgi ekosistemi sorunlarına çözüm geliştirmek olan ve çalışmalarının somut çıktıları içerik üretimine katkı sağlayan yeni medya girişimleri olarak daraltılmıştır. Bu güncellenmenin getirilerinden biri topluluk segmentasyonudur. Segmentasyona geçmeden önce ekipleri Factory'ye davet ya da kabul ederken göz önünde bulundurduğumuz kriterlerden bahsetmekte fayda var:

Factory'nin ekipler için en avantajlı yanı belirli bir başvuru süresinin olmamasıydı. Ekipler 2021 Bootcamp sonrasında diledikleri zaman Factory'ye katılım başvurusunda bulunabildiler. Şimdiye kadar toplam 32 topluluk başvurusu alındı. Bunlardan 13 tanesi olumlu sonuçlandı. 2022 Aralık ayı itibarıyla Factory'ye dahil olan 18 ekipten üç tanesi faaliyetine son verdiği, başka bir deyişle çalışmalarını sonlandırdığı için topluluktan ayrıldı. Program boyunca yalnızca bir ekip yeterince aktif olamadığı için topluluğa veda etti. Ayrıca bir ekip programın dönüşümüne bağlı olarak topluluk üyeliğinden ekosistem partnerliği pozisyonuna geçiş yaptı. Topluluktaki ekip ayrılışlarının



Kimleri aradık?

- Bilgi ve medya ekosisteminin sorunlarına yenilikçi ve/veya eleştirel çözüm getirenler.
- Girişimle ilgilenen tam zamanlı en az bir ekip üyesi olanlar.
- Kapasitesini ve etkisini artırmaya yönelik motivasyona sahip olanlar.
- Factory'nin diğer üyeleriyle bilgi ve deneyimlerini paylaşmaya ve onlarla işbirlikleri geliştirmeye hevesli olanlar.
- Pozitif değişim ve etki yaratma hedefi olanlar.
- Yaptıkları işin yöntem ve ilkeleri üzerine çalışma yürütenler, yürütmeye hazırlananlar.

haricinde bireysel olarak bir ekip ile beraber topluluğa dahil olan toplam 33 kişi, ekipleriyle olan iletişimin değişmesi (işten ayrılış ya da ekip içerisindeki bir başka kişinin topluluğa üye olması) nedeniyle topluluktan ayrılmak durumunda kaldı.

Topluluk Segmentasyonu

Topluluk segmentasyonu, Factory topluluk ekiplerine sağlanan desteklerin ve ekiplerden beklentilerin, ekiplerin odak alanlarına göre yeniden düzenlenmesi ve iyileştirilmesi amacıyla yapıldı. Bu iyileştirmelerle Factory ekibi ile topluluk ekipleri arasındaki karşılıklı ihtiyaç, beklenti ve sorumlulukların somut şekilde görülebilmesi hedeflendi. Bu çalışmayla aynı zamanda topluluğun sürdürülebilirliğine dair de içgörüler elde edildi. Bu bağlamda toplam 13 topluluk ekibiyle bire birde görüşmeler yapılmış ve alınan geri bildirimler sonucunda topluluk ekiplerinin tematik yayıncılar, servis sağlayıcılar, düzenleyici ve filtreleyiciler, izleme faaliyeti yürütenler ve görsel hikaye anlatıcılar olmak üzere toplam beş farklı kategoriye ayrılmasına karar verildi.

1. Tematik Yayıncılar

Bilgi ve medya ekosisteminde yeterince ve iyi nitelikte yer almayan tematik alanlarda yayıncılık yapan ekipler.

2. İzleme Faaliyetleri Yürütenler

Belirli temalar ekseninde izleme faaliyeti yaparak kamuoyunda farkındalık yaratma hedefiyle yayıncılık yapan ekipler.

3. Düzenleyici ve Filtreleyiciler

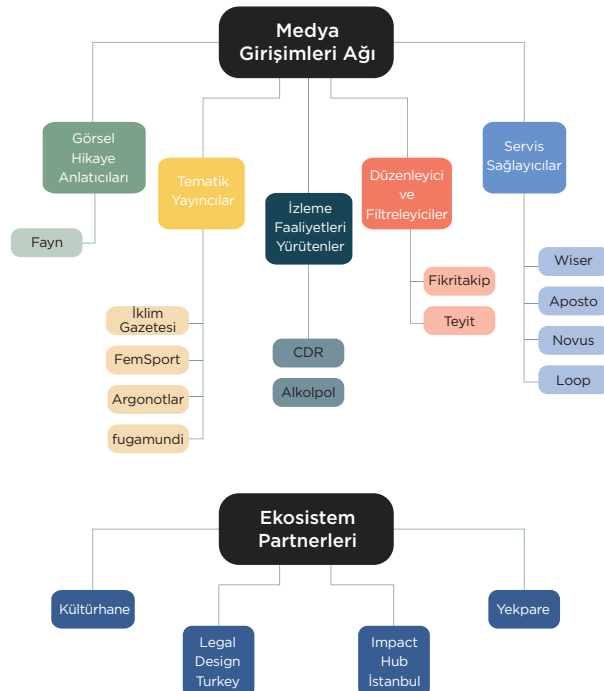
Doğrudan bilgi ekosistemindeki yanlış bilgi, bilgi düzensizliği, bilgi gürültüsü gibi sorunlarla yayıncılık faaliyetiyle mücadele eden ekipler.

4. Servis Sağlayıcılar

Bilginin dağıtılması ve ilgili kitlelere ulaştırılmasında yaşanan zorluklara teknolojik çözümler geliştirerek kitlelerin yalın, anlaşılabilir, doğru bilgiye ulaşmasını sağlayan ekipler.

5. Görsel Hikaye Anlatıcılar

Belirli temalar çerçevesinde, gündem dışında kalan (yada kalmak zorunda bırakılan) konulara yönelik görsel anlatım tekniğiyle bilgi aktivistliği yapan projelerdir.



Topluluk Değerleri

İşbirliğine Açıklık

İşbirliğine açığız



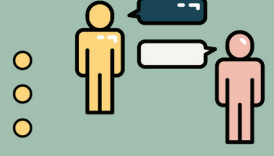
Sosyal bir sorunu çözmeye topluluğun gücüne inanıyoruz. Topluluğumuzla birlikte üretmek, topluluk üyeleri arasında iş birlikleri ve ortaklıklar geliştirmek için çaba sarfediyor ve bunu teşvik ediyoruz. Topluluğumuza katılmak isteyen kişi ve ekiplerle de bu doğrultuda bir araya geliyoruz.

Factory'nin ekosisteme en önemli katkısı yeni medya girişimleri için güvenli bir alan oluşturmaya idi. Bu güvenli alanın en önemli getirisi ise ekiplerin sürekli bir deneyim ve öğrenim paylaşımında olması ve işbirlikleri geliştirmesi oldu. Bu "güvenli alan" içerisinde ilk işbirliklerini yapan, kendilerini geliştiren, (tabiri caizse yaşam alanı bulan) ekipler ilerleyen zamanlarda

çok partnerli işbirliklerine girebiliyor, daha geniş ekosistemin zorluklarına karşı daha dirençli olabiliyorlar. Bu minvalde Factory, ekiplerin birbirlerini güçlendirecekleri işbirliklerine alan açmaya gayret etmiş, topluluğun temel taşlarından birini işbirliği olarak belirlemiştir. İşbirliği olanaklarının artması ve çeşitlendirilmesi için topluluğa bilgi ekosisteminin farklı noktalarına temas eden, interdisipliner ve birbirinin ihtiyaçlarına cevap olabilecek ekipler dahil edilmeye çalışıldı. Şimdiye kadar Factory'de teknolojiyen, içerik üretimine, hikaye anlatımından podcast üreticiliğine, AI teknolojilerinden, katılımcı demokrasi uygulamalarına kadar pek çok farklı proje yer aldı. Nihayetinde yeni medya ekosistemi, gelenekselden farklı olarak farklı işlevdeki çok paydaşlı bir ekosistem. Medya ve geleceği platformlardan ve yeni teknolojilerden ayrı düşünemediğimiz gibi, Factory'i de geliştirilen "ekosistemin" farklı işlevdeki fakat benzer dertlere sahip ekipler olmadan kurgulanması düşünülemez.

Şimdiye kadar toplulukta yer alan ve yer almış **19 ekip arasında** farklı seviyelerde toplam **58 işbirliği oldu**; bu işbirlikleri içerisinde iki ekibin yaptığı işbirlikleri haricinde topluluk içi çok partnerli işbirlikleri de oldu. Bu işbirlikleriyle aynı zamanda topluluk içinde döngüsel ekonominin adımlarının atıldığını da söyleyebiliriz.

Açık ve destekleyici iletişimi benimsiyoruz



Topluluk olarak açık, şiddetsiz ve destekleyici bir iletişimi benimsiyoruz. Bu iletişim sayesinde topluluk üyelerinin birbirlerini gözettiği ve desteklediği bir iletişim ortamı yaratmak istiyoruz.

Açık ve Destekleyici İletişim

Factory'de en önemseydiğimiz konulardan biri de topluluk ekiplerinin birbirleriyle açık ve destekleyici iletişim kurabilmelerini sağlamak. Topluluğun her öznesinin olumlu ya da olumsuz her deneyimde açık ve destekleyici iletişim kurmasını teşvik etmek için düzenli geri bildirim görüşmeleri yapıldı ve ortaklaştığımız değerlerin yaşatılmasına özen gösterildi.

Katılımcıyız



Topluluk olarak düzenlediğimiz etkinlik ve toplantılara katılımın en üst seviyede olması konusunda özen gösteriyoruz. Toplulukla ilgili kararlara her ekibin katılımını önemsiyoruz.



Katılımcılık

Factory 2020 öğrenimlerinden birinin topluluk içi temsil mekanizmaları olduğundan bahsedilmişti. Bu öğrenimlerden sonra topluluk içi ekip katılımları 2- 4 kişi bandında tutulmuş ve her ekibin toplulukta eşit temsil edilebilmesi sağlanmıştı. Temsil mekanizmalarındaki bu tutumun Factory topluluk değerleriyle paralel olduğunu söylemek gerekir.

Katılıma farklı bir perspektif: Community Board Deneyimi

Süreçleri topluluk üyeleriyle birlikte yürütmek, topluluğa dair konularda katılımcı karar verebilmek için 2022 Şubat ayı itibarıyla topluluk ekiplerinden temsilcilerin yer aldığı Community Board denemelerine başlandı. Cinsiyet dengesi gözetilerek, topluluk içerisinde bir yılını doldurmuş tüm üyeler Community Board üyesi olmaya hak kazandı. Herhangi bir ekibin üstünlüğü olmaması adına da her ekipten aynı dönem için maksimum bir kişinin Community Board'da yer alma şartı konuldu.

Topluluk üyeleriyle beraber tasarlanan Community Board süreci ile topluluk üyelerinin yetki ve sorumluluklarını artırarak topluluk meselelerine aktif katılım sağlaması hedeflendi.



Kapsayıcıyız



Çeşitliliğin önemine ve yarattığı faydaya inanıyoruz. Topluluk olarak kurduğumuz yazılı ya da sözlü iletişimde ırkçı, cinsiyetçi, homo/transfobik, toplumun belli bir kesimini aşığılayan, peşin hükümleri pekiştiren ya da yeniden üreten, hedef gösteren, nefret söylemi niteliği taşıyan ifadeler kullanmıyor ve kullanılmaması konusunda da azami gayret gösteriyoruz.

Kapsayıcılık

Factory'de kapsayıcılığın salt hoşgöründen ibaret olmadığı, topluluk içerisindeki her bireyin ve organizasyonun kapsayıcılık pratiklerini içselleştirdiği bir ortamın yaratılması hedeflendi. Özellikle geleneksel medyada kendine yer bulamayan kimliklerin ve konuların ele alınabildiği, bu konuların gündeme getirilebildiği bir alan yaratılmaya çalışıldı. Geleneksel medyada yer almayan

ya da alınış şekli yeterince hakkaniyetli ya da eleştirel olmayan konulara yönelik medya faaliyeti yürüten ekipler topluluğa dahil olmaya başladı. (Spor alanında faaliyet gösteren [FemSport](#) ve kültür sanat alanında faaliyet gösteren [fugamundi](#) ve [argonotlar](#) bu duruma örnek gösterilebilir.)

Medyada tematik ve yaklaşım olarak kapsayıcılığa müdahalenin dışında Factory, kadın medya girişimcilerinin ve çalışanlarının da kendilerini iyi hissedebilecekleri bir alan olarak tasarlandık ve bu konuda da sürekli bir çaba içerisinde olundu. Aralık 2022 itibarıyla topluluk içerisindeki **kadın oranı %55**; dört yıl boyunca yalnızca 2020 senesinde erkek yoğunluğu olan bir katılımcı kitlesine erişilmiş. Ayrıca topluluk içerisinde yer alan toplam **18 ekipten sekizinde kurucu veya kurucu ortak pozisyonunda kadınların** bulunması da yine bu çabaların sonuç verdiğinin göstergesi.



Paylaşıcıyız



Birlikte öğrenmeye ve öğrendiklerimizi birbirimizle paylaşmaya hevesli bir topluluğuz. Birbirimizi besledikçe yaratacağımız sosyal faydanın da o denli etkili olacağına inanıyoruz.

Paylaşıcılık

Yeni medya organizasyonlarının ekosistemde güçlü ve etkili kalabilmesi için pek çok kaynağa erişmesi gerekiyor. Kuluçka, mentorluk, danışmanlık, eğitim gibi desteklerin yanı sıra akran öğreniminin de organizasyonlar için çok besleyici olduğunun farkında olmak, ekipler arası destek ve paylaşım alanlarını topluluklar içerisine entegre edebilmek gerekiyor. Akranlar arası öğrenimin, aynı zamanda işbirliği imkanlarının yaratılmasında da olumlu bir etkiye sahip olduğu gözlemlendi.

"Bir kere siteye bir şey yaptım, ne yaptığımı bile bilmiyorum bırak nasıl düzelteceğimi bilmeyi. Site gitti. Slack'e 'Siteyi bozdum ben. Nasıl yapacağımı bilmiyorum' diye yazdım. Özer geldi, yarım saat içerisinde siteyi yeniden yayına aldı. Gerçekten bilmiyorum ama onun için çok basit bir şey muhtemelen, benim belki üç günümü alırdı. Bilgisayardan anlayan birini bulmak vesaire."

2022 Factory Topluluk Üyesi

Topluluk Destekleri

Topluluk Buluşmaları

Factory topluluk ekipleri arasındaki etkileşimi artırmak ve akran öğrenimi alanları yaratmak için kurgulanan topluluk buluşmaları haftada bir gün çeşitli temalarda düzenlendi. Bu buluşmalar aracılığıyla farklı uzmanlıklara sahip topluluk üyelerinin birbirlerinin uzmanlıklarından yararlanmaları amaçlandı. Bu sayede topluluk üyelerinin yetenek setlerini geliştirmesi hedeflendi. Ayrıca, topluluk buluşmaları aracılığıyla ekipler arası iletişimin artması, bu sayede topluluk içi dayanışma ortamı oluşturulmaya çalışıldı. Bu bağlamda 2022 yılında yedi farklı formatta düzenlenen buluşmalara topluluk ekiplerinin katılım yüzdesi 60 - 70 bandında değişiklik gösterdi.



Atölye

Medya ekosistemi içerisindeki çeşitli konularda uzmanlar eşliğinde düzenlenen

bu etkinliklerle topluluk üyelerinin yetenek setleri geliştirmesine alan açmak amaçlandı. Aralık 2022'ye kadar topluluk içerisinde toplam **17 atölye** düzenlendi. Yavaş gazetecilikten medya girişimleri için KVKK süreçlerine, podcast yapım tekniklerinden işbirliklerinde tutum ve yaklaşımlara kadar pek çok konuda düzenlenen atölyelerden toplam **152 katılımcı** faydalandı.



Deneyim Paylaşımı

Topluluk üyeleri arasındaki akran öğrenimini artırmak amacıyla ayda bir kez deneyim paylaşımı düzenlenmeye çalışıldı. Şimdiye kadar düzenlenen **8 deneyim paylaşımı** oturumunda medya sektöründe kadın olmak, hibe verenlerle ilişkiler, yatırım süreçleri gibi konular ele alındı, toplam **103 kişi** bu etkinliklerden yararlandı.



Tartışma Oturumları

Tartışma oturumlarında özellikle medya ekosistemine dair güncel tartışmalar ele alınmaya çalışıldı. Aralık 2022'ye kadar **17 tartışma oturumu** düzenlendi. Bu oturumlara 178 kişi katıldı. Ayrıca medya ekosistemindeki medya ombudsmanlığı çağrısı, freelance gazeteciliğin zorlukları, sosyal medya yasası gibi güncel tartışmaların haricinde 2023 seçim döneminde yeni medya girişimlerinin yapabilecekleri gibi gelecekte beraber aksiyon alabilmeye dair tartışmalara da yer verildi.



Geri Bildirim Seansları

Topluluk ekiplerinin yeni projelerine dair geri bildirim toplamak amacıyla yapılan bu etkinliklerde, topluluk ekiplerinin kolektif olarak katkı sunması amaçlanmıştır. Girişimlerin yeni proje fikirlerini topluluk içerisinde test etmesine alan açan bu etkinlik formatından şimdiye kadar **dokuz ekip faydalandı**. Bu sayede projelerini kullanıcılarına göre kolayca revize edebilen ve uygulamalarını güncelleme şansı yakalayan ekipler kullanıcı deneyiminden organizasyonlarına yeni isim bulmaya dek pek çok konuda geri bildirim alma fırsatı yakaladı. 2022 Aralık ayına kadar toplam üç defa düzenlenen buluşmada Loop, Factory ve [Wiser Media](#) ekipleri topluluktan geri bildirim topladı. Bu buluşmalara toplam **28 topluluk üyesi** katıldı.



Slow Dating

Girişimcilik etkinliklerinde sıkça karşılaştığımız speed dating etkinliğinin yavaşlatılmış versiyonu olan Slow Dating ile topluluk ekiplerinin iletişimlerini artırmak hedeflendi. Aralık 2022'ye kadar iki kere düzenlenen Slow dating etkinliği beş farklı işbirliğine de ev sahipliği yaptı.



Aylık Güncelleme Toplantıları

Topluluk ekiplerinin birbirlerinden haberdar olmalarını ve projelerindeki son güncellemeleri paylaşabilmeleri için her ay güncelleme toplantıları düzenlendi.

Toplantıya katılan ekip üyelerinin projelerindeki gelişmeleri aktarmasını ve Factory ile topluluk ekipleri arasında köprü görevi görmesi amaçlandı.



Sosyal Etkinlikler

Yılda en az iki kere düzenlenmesi hedeflenen sosyal buluşmalar, topluluğun çevrimiçi platformlardan ilerlemesine parantez açacak şekilde planlandı. Bu bağlamda çeşitli şehirlerde fiziksel olarak topluluğun bir araya gelmesi hedeflenen bu sosyal buluşmalarda üyelerin topluluk olma deneyimini fiziksel olarak deneyimlemesi hedeflendi. Genellikle topluluk üyelerinin misafirliğinde yapılan bu buluşmaların teması eğlence oldu. Bu bağlamda toplam dört kere İstanbul'da fiziksel sosyal buluşma, altı çevrimiçi sosyal buluşma organize edildi. **Toplam 104 topluluk üyesinin katıldığı** etkinliklere Ekosistem aktörlerinden pek çok kişi de davet edildi ve networking ortamı oluşturuldu.

Mentorluk ve Danışmanlık



Theory of Change (Değişim Teorisi) Çalışması

Değişim teorisi çalışması, etki odaklı ve değişim yaratma hedefiyle yola çıkan ekiplerin bu değişimi nasıl gerçekleştirebileceklerini teorik olarak ortaya koyabilmelerini sağlayan bir çalışma.

Ekibin tespit ettiği problem, problemi değiştirmek için yapılması gerekenler, yapılan müdahaleler sonrasında ortaya çıkacak sonuç ve nihai hedefin tartışıldığı bu egzersiz sayesinde ekipler, girişim yolculuklarına dair bir yol haritası elde ediyor. Değişim Teorisi çalışması Factory'de ekiplere birebirde verilen uzun süreli ve meşakkatli desteklerden biriydi. Bu çalışma **yedi ekiple** ([fikritakip](#), [femSPORT](#), [Argonotlar](#), [İklim Gazetesi](#), CDR, [Legal Design Turkey](#), [fugamundi](#)) toplamda **40 saate yakın sürede tamamlandı**. Çalışma sonunda her ekibe değişim teorilerini içeren tek sayfalık özet doküman iletilti.



Topluluk Oluşturma

Mentorluk ve danışmanlık başlığı altında ihtiyacı olan topluluk ekiplerine bire bir topluluk oluşturma desteği verildi. Bu bağlamda [Aposto](#), Novus ve [Teyit](#) gibi topluluk oluşturmaya önem veren ekiplerin topluluk yöneticileri ile beraber çalışıldı. Ekiplerin ve projelerin ihtiyaç analizleri yapıp gerekli yönlendirmelerde bulunuldu; topluluk anlayışları doğrultusunda kaynak ve geri bildirim paylaşımları yapıldı. Birebir paylaşımlar haricinde topluluk içerisinde yer alan topluluk yöneticileri arasında deneyim paylaşımı alanı oluşturulmaya çalışılarak topluluk yönetimi konusunda kendileriyle düzenli kaynak paylaşımları yapıldı. Topluluk yönetimine dair tartışma alanları açılmaya çalışıldı. Şimdiye kadar **beş farklı ekibe danışmanlık verildi**. (Utopio, [Aposto](#), Novus, Bref, [Teyit](#))



Proje Geliştirme Desteği

Topluluk içerisindeki ekiplerin kapasitelerini güçlendirmek amacıyla proje geliştirme desteği verildi. Bu bağlamda Aralık 2022 itibarıyla toplam 13 ekiple 38 hibe, program ve ödül programı paylaşıldı ve bu programların başvuru süreçlerine destek verildi. Yönlendirilen toplam **38 programdan 14'ü olumlu sonuçlandı ve toplam dokuz ekip yararlandı**.



Kaynak Paylaşımı ve Yönlendirme

Bilgi, medya, girişimcilik, sosyal girişimcilik, ekip yönetimi gibi topluluk içerisindeki ekiplerin ihtiyaç duyabileceği konularda topluluk iletişim kanalları üzerinden devamlı kaynak paylaşımında bulunuldu. Ekiplerin güncel hibe duyurularına erişebilecekleri kaynaklar veri tabanına eklendi; bunlar daimi olarak güncel tutulmaya çalışıldı. Bu sayede topluluk ekipleri zamandan bağımsız hibe ve yatırım havuzundan faydalanma şansı yakaladı.

Özellikle 2022 yılı itibarıyla kuluçka fonksiyonuna ait desteklerin topluluk desteklerine eklenmesiyle ekipler için daha bütüncül bir destek mekanizması kurgulanmış akran öğrenimi alanı artırılmıştır. Tüm bu düzenlemeler sonucunda programın topluluk ayağının oluştuğu 2020 yılından itibaren aralarında yetenek buluşturmalarının da olduğu yaklaşık 100 birebir yönlendirme, binin üzerinde kaynak paylaşımı, 272

etkinlik yönlendirmesi sadece Factory ekibi tarafından yapılmıştır. Bunun haricinde ekiplerin kaynak geliştirmelerini desteklemek amacıyla yaklaşık 500 yatırım, hibe ve ödül duyurusu yapılmıştır.

"Beyza o kadar ilgileniyor ki, böyle tek tek bizi etiketleyerek [Slack mesajı] atıyor, ki bazen onun emeğine karşılık olarak başvuru yaptığım da oldu."
2022 Factory Topluluk Üyesi Görüşü

Topluluk Ekipleri

Aposto

[Aposto!](#), "Gürültüden uzaklaş." mottosuyla yepyeni bir gazete ve dergi deneyimi sunma amacıyla yola çıkmış bir medya ve teknoloji girişimidir. Şu anda yayıncılarına çok kanallı dağıtım araçları sunmakta ve kullanıcılarına tek bir abonelikte kürate edilmiş yüzlerce e-bültene erişme olanağı tanımakta. Amaçları ise yazılımlarını, platformlarını ve yeni gelir modelleriyle önce Türkiye'de sonra da dünyada yayıncılıkta gerçekleşmesi gerektiğine inandıkları dönüşümün bir parçası yapmak ve entelektüel üretimin sürdürülebilir destekçileri arasında yer almak.

Aposto



Argonotlar

[Argonotlar](#) güncel sanat başta olmak üzere günümüzün sanatsal tartışmalarını ele alan çevrimiçi bir platformdur. Bağımsız ve çok sesli bir güncel sanat platformu olmak için 2020 yılında yayın hayatına başlayan Argonotlar, güncel sanat tartışmalarına dair içerik üretirken okurları ile dirsek temasında olmayı ve karşılıklı görüş alışverişinde bulunmayı önemser. Sanat üretimini ve sergileri kültürel ve toplumsal bir tartışma zemini olarak gören Argonotlar aynı zamanda güncel bir kaynak olmayı hedefler. Platform, adını aldığı Maggie Nelson'ın anneliğin, ebeveynliğin, müşterekliğin, dilin ve aşkın dönüşümünü işaret ettiği romanı Argonotlar'da sorduğu soruları sanat için soruyor: Bir kabuğa, kimliğe ihtiyacımız var mı gerçekten? Öyle olsa bile, bir kimlikle özdeşleşmek mümkün mü?



Center for Democracy Research

CDR; Türkiye'deki politika oluşturma süreçlerini daha şeffaf, hesap verebilir ve katılımcı hale getirmek için teknolojik araçlar geliştirip veri odaklı araştırma projeleri yürütür.

Demec**demec**

Türkiye'deki siyasetçilerin siyasete dair söylemlerini arşivleyerek bu konuda araştırma yapan kişilerin kolayca erişebilecekleri bir siyasetçi demeci arama motoru oluşturmaya çalışıyorlar. Demec, Politika ve Demokrasi Araştırmaları Merkezi'nin bir projesi olarak 2022 Ağustos'ta faaliyetlerine başladı.

Devletin Alkol Politikalarını İzleme Platformu

[Devletin Alkol Politikalarını İzleme Platformu](#) Türkiye'de alkollü içkilere yönelik uygulanan kamu politikalarını izleyen ve bu politikalarının kısıtlayıcı niteliğine ilişkin kamuoyu oluşturmaya gayret eden bir sivil toplum kuruluşudur. Uygulanan kamu politikalarının kısıtlayıcı doğasına ve bunların yol açacağı toplumsal ve ekonomik sorunlara dikkat çeken platform, hak ve özgürlük perspektifinden bir savunuculuk ve izleme faaliyeti sürdürmektedir.

Fayn**FAYN**

Fayn gazeteciler, tasarımcılar, belgesel filmciler ve video editörlerden oluşan bir topluluktur. Bir yandan haber ve bilgi kategorilerinde kendi içerik projelerini geliştirip üretir, bir yandan da gelecek nesil yayıncılar ve sosyal etki odaklı ekiplerle dijital strateji, yaratıcı içerik, topluluk ve etkileşim gibi alanlarda işbirlikler yapar.

FemSport

[FemSport](#) Eylül 2020'de alternatif spor haberciliği mecrası oluşturabilmek amacıyla yola çıktı. Spor alanına hakim olan erkek dominasyonu kadınların başarılarını görmezden geliyor. Ana akım medyanın yanı sıra neredeyse bütün spor haber platformları odağına erkekleri alarak, çok büyük başarılar olması halinde, nadiren kadın sporcuların haberlerine yer veriyor. Spor medyasında kadınları ve başarılarını yok sayan hakimiyeti değiştirebilmek adına FemSport kadın ve toplumsal cinsiyet odaklı spor haberciliği yapmak üzere faaliyete başladı. FemSport'ta spor alanının içerisindeki kadınların haberlerinin yanı sıra öyle röportajlarına ve hikayelerine ulaşmak mümkün.

fikritakip**fikritakip**

Dünyada online medyanın yükselişi ve sosyal medyanın etkisiyle hız, medyada rekabetin altın kuralına dönüşürken [fikritakip](#), gazeteciliğin önemli çalışma pratiklerinden biri olan fikri takibi anımsatmak ve pratik olarak ortaya koymak için çalışır. Türkiye gündeminde bir anlığına beliren haberlerin öncelerini ve sonralarını takip eder. Dijital yığınlar içinde bağlamı birbirinden koparılmış bir habere ilişkin gelişmelerin tümünü kronolojik bir biçimde arşivler ve dosya halinde sunar. Bir haber sitesi değil, bir haber arşividir. Haberin hafızasını tutmayı amaçlar.

Loop**Loop**

Loop topluluk bazlı bir rekabet motoru oluşturmaya çalışıyor. Bunu yaparken geliştirdikleri uygulamada her kullanıcının fikirleri ve uzmanlık derecelerine bağlı olarak algoritma tarafından belirlenen bir puan sistemi oluyor. Yapılan yorumlar sonucu ortaya çıkan puanlar ile de kullanıcılarıyla doğru bilgiyi paylaşmayı hedefliyorlar.

Novus

Novus, yapay zekanın içerik alanında faaliyet gösteren İstanbul-Boston merkezli bir iletişim teknolojileri şirkettir. Yapay zeka ile görsel ve metin üretimini tek bir editörde birleştiren girişim, ürettiği bilginin ve kullandığı kaynakların güvenilirliği üzerine de çalışmalar yürütmektedir.

Teyit

[Teyit](#) bilgi ekosistemi aktörlerinde eleştirel düşünme alışkanlığını ortak değer kılmayı amaçlayan bir doğrulama organizasyonu. Teyit 2016'dan beri internetteki şüpheli bilgileri inceliyor, dijital okuryazarlık ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek için eğitim faaliyetleri yürütüyor, farklı aktörleri bir araya getirerek yanlış bilgi sorununa yönelik sürdürülebilir çözümlerin geliştirilmesine katkıda bulunuyor.

Wiser Media

[Wiser](#); podcast, video, makale ve sesli kitaplar için bir keşif aracı ve sosyal kürasyon platformu. Yankı odaları yaratan algoritmik çözümlerin aksine, Wiser olarak içerik keşfine daha bütünsel ve insan merkezli bir yaklaşım getiriyoruz. Wiser'da gerçek zamanda dostlarınızın, ailenizin, iş arkadaşlarınızın ve "entelektüel influencer" olarak adlandırdığımız Wiser'ların yaptıkları kürasyonları gerçek zamanda keşfedebilirsiniz.

Ekosistem Partnerleri

Ekosistem partnerleri Factory topluluğuyla değerler düzleminde ortaklaşabilecek, sosyal girişimcilik, teknoloji gibi çeşitli alanlarda faaliyet gösteren ekipleri tanımlamak için kullanıldı. Topluluktaki ekiplerle farklı seviyede işbirliği geliştirebilen, topluluk ekiplerine hizmet sağlayan ve topluluk ekiplerinden hizmet alma potansiyeli olan organizasyonlardır.

Topluluk ekipleri için planlanan tartışma, atölye ve sosyal etkinliklere katılarak farklı bir topluluk bağı oluşturmaya çalıştığımız bu ekiplere aynı zamanda Factory web sitesi ve iletişim kanallarında ekosistem partneri olarak yer verilerek Factory ağı ile aidiyetlerinin oluşması hedeflendi. Hali hazırda çeşitli şekillerde Factory

ile yolu kesişmiş bu ekipler network oluşturma sürecinde topluluğun yakın halkasını oluşturarak Factory'nin etkisinin büyümesine vesile olmuştur. Aynı zamanda medya ekosistemi içerisinde olmayan uzmanlıkları karşılama konusunda da topluluk ekipleri ile karşılıklı dayanışma ve destek ortamı oluşturulmasına katkı sağlanmıştır. Bu katkılar gerektiğinde topluluk etkinliklerinde konuşmacı olmak, atölye ve tartışma oturumlarında uzman görüşü almak, gerektiğinde belli bir saati geçmeyen bilabedel birebirde uzman desteği sağlamak veya topluluk ekipleriyle işbirlikleri gerçekleştirmek şeklinde olmuştur. Bu bağlamda 2022 yılı ikinci yarısından bu yana ekosistem partnelerleri ile topluluk üyeleri arasında toplam üç işbirliği, üç danışmanlık ve mentorluk seansı gerçekleşmiştir.

Partner Ekipler

Impact Hub İstanbul

2020 ve 2021 Factory süreçlerinde yer alan Impact Hub İstanbul, 2022 yılı itibarıyla ekosistem partneri olarak konumlandı.

Impact Hub İstanbul ne yapar?

Impact Hub İstanbul, sosyal etki odaklı yaratıcı insanları güçlendirmek için üyelik tabanlı bir ortak çalışma alanı sunar. Impact Hub girişimciler, danışmanlar, yatırımcılar, yazılımcılar, tasarımcılar, sanatçılar, kreatifler, serbest çalışanlardan oluşan disiplinlerarası bir topluluk. Hem kurumlara hem de topluluğa etkilerini artırmaları için ilham alacakları bir ortamın ve etkinliklerin yanı sıra stratejik kaynakların ve işbirliği fırsatlarının da bulunduğu özgün bir ekosistem sağlar.

IMPACT
HUB

Kültürhane

2021 Bootcamp katılımcılarından Kültürhane, birincil faaliyeti medya çalışmaları olmadığı için, 2022 yılı itibarıyla ekosistem partneri olarak toplulukla ilişkisini sürdürüyor.

Kültürhane ne yapar?

Kültürhane, vatandaşlar arasında bilgi ve deneyim alışverişini teşvik eden, barışçıl ve çok kültürlü toplulukların değerini vurgulayan bir alan yaratmak amacıyla 2017 yılında Mersin'de kurulmuş bir kafe-kütüphanedir. Bu amaçla geniş bir tema yelpazesinde sosyal etkinliklere ev sahipliği yapmış, bu tür temas ve paylaşımların olanaklılığını ve önemini ortaya koyan görsel-işitsel içerikler üretmiş, sivil ve bilimsel etkinliklerde yer almıştır.



Legal Design Turkey

2021 kuluçka ekiplerinden Legal Design Turkey, 2022 yılı itibarıyla Factory'nin yeni medya girişimlerini desteklerinden dolayı ekosistem partneri olarak konumlanmasına karar verildi.

Legal Design Turkey ne yapar?

Şu an dönüşüm aşamasında olan bir sosyal girişim olan Legal Design Turkey, hukukta tasarım metodunu uygulayarak, hukuk sistemlerini daha etkili ve insan odaklı bir hale getirmek üzere Türkiye'nin ilk birlikte öğrenme topluluğu olarak kuruldu.



Yekpare

2019 yılından bu yana Factory ve topluluk ekiplerine çeşitli desteklerde bulunan Merve Kavas'ın toplulukla karşılıklı etkileşiminin devam etmesi için 2022 yılı itibarıyla Yekpare, Factory ekosistem partneri olarak konumlandırıldı.

Yekpare ne yapar?

Yekpare Sosyal Girişim Birliği, sosyal girişimleri topluluğa, bilgiye, kaynaklara, desteklere ve pazara erdirmek için çalışan çatı örgüttür. Sağlıklı ve kapsayıcı topluluklar için sosyal girişimciliğin desteklenmesi, güçlendirilmesi ve geliştirilmesi için çalışan birlik, Uluslararası #BuySocial - #Sosyal GirişimdenAl kampanyasını Türkiye'de koordine eder, sosyal girişimlerin ürünlerini ve hizmetlerini uygun pazarlara erdirtir.



Öğrenim ve Öneriler

- Program tasarımında esnek olmak, topluluğun ve ekosistemin fikirleriyle programı güncellemek üyelerin aidiyetlerini artırırken, programın da farklı ihtiyaçlara karşılık gelebilmesine olanak sağladı.
- Farklı coğrafyalardan katılımcıların Factory'ye dahil olabilmesini sağlamak için fiziksel ve çevrimiçi etkinliklerin bir arada kullanılması son derece işlevsel.
- Factory aynı ekosistemde büyük oranda farklı müdahaleler gerçekleştiren ekipleri ve ekosistem partnerleriyle küçük bir ekosistem. Rekabeti dışlamayan fakat rekabetin dayanışma ve paylaşım ortamına

zarar vermediği mekanizmalar kurmak gerekiyor.

- Yeni medya ekosistemi çok farklı işleve sahip pek çok ekibi barındırıyor. Dolayısıyla bu alandaki ekosistem geliştirme çabalarının hedef kitlesini ve yeni medyayı yeniden ve yeniden tarif etmeye ihtiyaç var.
- Factory'nin ve içindeki ekiplerin ortaklaştığı değerleri kapsamlı bir şekilde ele almak ve bu değerleri, yapılan işleri ve işlerin nasıl yapıldığını da içerecek şekilde genişletmek alanın gelişimine önemli katkılar sunabilir.



Program Ekibi

Beyza Çalikoğlu
Mehmet Atakan Foça
Selin Yıldız

Program İzleme ve Değerlendirme

Sarper Erinç Aktürk
Tuba Emiroğlu

Rapor Tasarımı

Cemre Özdemir

Kurucu Topluluk Üyesi ve Program Destekçisi Teyit



Ahmet Fahri Küçük
Ali Osman Arabacı
Aziz Alkan
Beşire Korkmaz
Can Başaçek
Can Semercioğlu
Emir Can Saraç
Emre İlkan Saklıca
Esra Özgür
Ezgi Toprak
Gülin Çavuş
Hanife Kardelen Işık
Öyküm Hüma Keskin
Özer Özdoğan
Zeynep Karadeniz

Program Partneri Impact Hub İstanbul

Ayşe Sabuncu
Ekin Gök
Melih Boyacı
Sedef Oral
Semih Boyacı

Ekosistem Partnerleri

Kültürhane

Burçak Görel
Nilgün Yardımcı
Ulaş Bayraktar

Legal Design Turkey

Asena Damla Şahin
Ebru Metin
Emine Sali
Ezgi Baykan

Yekpare

Merve Kavas

Topluluk Ekipleri

Aposto

Cemre Zekiroğlu
Orhun Canca
Taner Turna
Umutcan Savcı

Argonotlar

Kültigin Kağan Akbulut
Ozan Ünlükoç
Seçil Epik

Bref - Pusula

Alican Acanerler
Ataberk Özcan
Bilge Can
İrem Aydemir

Centre for Democracy Research (Referandum)

Görkem Savaşeri
Kadir Yağız Çetin
Selen Öncüoğlu

demeç.org

Kayra Kocagil
Batuhan Köroğlu
Ece Hasgöl

demoLab Cevahir Akbaş

Devletin Alkol Politikalarını İzleme Platformu

Barış Yardımcı
Çağın Tan Eroğlu
Ecem Uslu
İsrafil Özkan

Fayn

Denizhan Kaymak
Hande Eylül Yüksel
Nilgün Yılmaz
Sahra Bozkurt
Şükrü Oktay Kılıç

FemSport

İrem Sarıkulak

fikritakip

Berfin Şahin
İlden Dirini
Nida Dinçtürk

fugamundi

Doğukan Şayan
Şeyma Taşel
Yeliz Özşen
Yeşim Özşen Şayan

İklim Gazetesi

Eslem Kahraman
Merve Kara Kaşka

Loop

Cem Yılmaz
İpek Aras
Sezer Ulutaş
Simay Yenice

Novus

Ata Aydın Uslu
Doğaç Özen
Egehan Rıza Asad
Melissa Nil
Özkarakaya
Vorga Can
Zeynep Yeni
Turnusol
Barış Arslan
Beyza Erdoğan
Fatih Sinan Esen
Suat Atan

Utopio (Geppetto) Ali Turan Çetin İrfan Akarsu

Wiser Media

Emre Çubukçu
Gökçen Kavuk
Nilsu Derici
Tansel Erdem Yılmaz

Katkı Verenler

Aykut Alp Arıcı, Ayşe Ece Zübeyir, Baran Korkut, Berivan Eliş, Bilge Narin, Burak Avcı, Burcu Çetin, Can Kültür, Candost Bayraktar, Çiğdem Bozdağ, Damla Özlüer, Deniz Agah, Duygu Vatan, Ecem Ayşe Çelik, Emin Okutan, Emre Erdoğan, Emre Kızılkaya, Eray Erdoğan, Erkan Saka, Ersan Ocak, Esra Akdere, Esra Yalçınalp, Eylem Yanardağ, Gökçe Tuna, İtir Erhart, İlteber Uçar, İnan Utku Türkmen, İrem Karakaş, İstasyonTEDÜ, Jennifer 8. Lee., Kansu Ekin Tanca, Kerim Kaya, Mark Stencil, Mehmet Can İrhan, Melisa Ay, Merve Nur Okutan, Mısra Turp, Nihan Gider, Okan Şencan, Orhan Şener, Özge Yıldız, Pınar Dağ, Pınar İlkiz, Sarphan Uzunoğlu, Sayyara Mammadova, Seçil Türkkan, Selin Küçükörücü, Selin Ongan, Sibel Onursoy, Sinem Güravşar Gökçe, Suncem Koçer, Şafak Dikmen, Şerafettin Yazar, Tırşe Filibeli Erbaysal, Tunca Öğreten, Ufuk Akengin, Umutcan Duman, Valentin Pentchev, Yusuf Ozan Üstebay



FACTORY