



KADINLAR SANAYİYE AÇILIYOR



ANKARA Sanayi Odası Sürekli Eğitim Merkezi (ASO-SEM), kadınlara yönelik istihdam garantili meslek kurslarını sürdürüyor. Bu kapsamda, merkezden yapılan açıklamada CNC Tezgah Operatörlüğü, Otomasyon Sistemleri Operatörlüğü, Elektrik Pano Montaj Operatörlüğü, İleri Ölçüm (CMM) Operatörlüğü ve Kaynak Operatörlüğü gibi meslek alanlarının kurslarının başlayacağı duyuruldu. Adaylar, 27-29 Mayıs tarihlerinde gerçekleştirilecek mülakatlara katıldıktan sonra, eğitimlerine 2 Haziran itibarıyla başlayacak. Eğitimleri başarıyla tamamlayan kursiyerler, istihdam garantisiyle sektörde iş başı yapma imkânı bulacak.

'BANA GÖRE İŞ YOK' DİYENLERE OSB'DE BİR ADRES VERECEĞİM



muratylmaz@hurriyet.com.tr

@myilmaznet

BİZDE işsizler için klasik söylemdir: "İş çok, iş beğenen yok."

Bir başka söylem de "Bana göre iş yok."

İlkine katılıyorum, ikincisine katılmıyorum.

Bakan Ankara'da "ASO-SEM" diye bir yer var. Açılımı: "Ankara Sanayi Odası Sürekli Eğitim Merkezi."

Sincan ASO 1. Organize Sanayi Bölgesi'nde (OSB) yer alıyor. "Ne yapıyor bu merkez?" dersiniz; 18 yaş üzeri işsizlere eğitim vererek meslek sahibi yapıyor.

Üstelik fabrikalarda işleri de hazır. Kurslar, istihdam garantili.

Kurslara katılanlar 4 yıla eş değer



6 aylık eğitimin ardından iş sahibi oluyor.

ASOSEM'de kadınlara yönelik istihdam garantili meslek kursları da mevcut.

Kadınlar için yeni açılan kurslar

arasında, CNC tezgah operatörlüğü, otomasyon sistemleri operatörlüğü, elektrik pano montaj operatörlüğü, ileri ölçüm operatörlüğü (CMM) ve kaynak operatörlüğü var.

İş arayan ve meslek sahibi olmak isteyen kadınlar, <http://aso-sem.com/> adresinden formu doldurarak başvuru yapabilir. Mülakatı geçenler kursu tamamlayınca eğitimini aldıkları alanda iş başı yapacak.

Üstelik bu eğitim ve iş fırsatı ücretsiz.

Erkek ya da kadın fark etmez... "Bana göre iş yok" diyenler, bakan size göre de iş sahibi olma imkânı var. Sanayicinin eleman ihtiyacını karşılayan, iş arayanı kısa sürede meslek sahibi yapan ASOSEM'i pas geçmeyin.



"MELODİLİ yol"u görmüşsünüzdür. Türkiye'de ilk kez Ankara'da, Nallıhan-Beypazarı Devlet Yolu'nda uygulanmaya başlandı.

Aracınızla yol üzerindeki çizgilerin üstünde belirli bir hızda seyrederken Mozart'ın Türk Marşı'nı net şekilde duyabiliyorsunuz.

"Nasıl oluyor bu" diye merak edenlerin sorusuna yanıtı Ulaştırma ve Altyapı Bakanı Abdulkadir Uraloğlu şöyle veriyor: "Melodili yol uygulamaları, yola yerleştirilen işaretlemeler veya okullar ile araçların geçişinde ses üretme prensibine dayanıyor. Bu okullar veya işaretlemeler, araçların belirli bir hızla geçtiği takdirde müzikal bir melodi oluş-

turacak şekilde tasarlanıyor. Yüzeydeki her bir oyuk veya işaretleme, farklı frekansta bir nota verecek şekilde konumlandırılıyor. Sürücü sabit hızla seyrettiğinde, oluşan titreşim ve sesler birleşerek hedeflenen ezginin duyulmasını sağlıyor."

Büyük ilgi gördü bu melodili yol işi. Sırf bunu deneyimlemek için arabasına atlayıp Nallıhan'a doğru gidenler var. Şu da bir gerçek bu yol Nallıhan'a iyi yarar. Daha fazla ziyaretçi çeker. Çeksin de.

İkinci melodili yol çalışması Ankara-Eskişehir Devlet Yolu'nun Sivrihisar çıkışında başlatılmış. Bakalım orada hangi ezgiyi duyacağız?



ANKARAGÜCÜ'NDE YENİ DÖNEM

ANKARAGÜCÜ. Süper Lig'de 3 büyüklerden sonra en fazla yer alan kulüp. Tarihinde ikinci kez 2. Lig'e düşmesi tüm Ankara'yı üzdü.

Ankaragücü'nün Olağanüstü Genel Kurulu'nda Gazi Erçument Tekin, yeni başkan seçildi. Yeni bir dönem başlarken yeni yönetimin işi de oldukça zor. Zor dönemde zor yolu seçen Tekin ve ekibine bu kentteki herkesin, her kesimin sahip çıkması şart.

12 Mayıs'ta bu köşeden Ankaragücü için, "Düştüyseniz kalkarız daha ölmedik ya..." diye yazmıştım. Asırlık çınar Ankaragücü düştüğü yerden kalkacaktır, yeter ki birlik ve beraberlik olsun...

BASKENTTE TAKSİ TARİFESİ ARTIYOR AMA KALİTE DÜŞMÜYOR

SELÇUK Uğur...
Ankara'ya geldiğinde bindiği taksi ile ilgili yaşadığı bir olayı sosyal medyadan şöyle paylaştı: "Ankara Gari'nde trenden inip taksi çevirdim. Gideceğim yeri söyledikten sonra şoför 'Kardeş yolun karşısından bin, buradan dolanırız çok yazar' dedi. Sasurdum, teşekkür edip karşıdan bindim. Bindığım taksiciye olayı anlattım gülerken diyor

ki, 'İstanbul muşun?' Gerçekten üzücü."

Ankara taksitleriyle ilgili benzer olay çok. İstanbullular şaşırıyor bu durum.

Bu arada başkentte taksit tarifesine zam geldi. Fakat Ankara'da taksit tarifesi artsa da kalite düşmüyor. İstisnalar elbette vardır ama müşterisini mağdur etmeyen Ankaralı taksiciler gerçekten de bu kentin yüzü aklı.



POLENLERLE GEÇEN BERBAT GÜNLER

DÜNYADA her 5 kişiden biri, yaşamaları sırasında alerjik problemler yaşıyor. Onlardan birisi de benim. Bahar aylarında polenlerle başım dertte. Hapşırıyorum, burnum tıkanıyor, gözlerim kaşınıyor ve sulanıyor.

Ankara Üniversitesi ve Meteoroloji Genel Müdürlüğü iş birliğiyle başkentte polen yoğunluğunun düzenli ölçülerek verilerin yer aldığı "Ankara Alerjik Polen Bülteni"ne her gün bakıyorum. Bu aralar "Çok yüksek" uyarısını göremek yıkılıyor. İlaç kullanıyorum sersemletiyor. Önlemleri alıyorum fayda etmiyor.

Herkesin kendini doğaya vurduğu bu günlerde doğadan ve yeşiliktan kaçmak zor iş...



İVEDİKENT PROJESİ İLE 1.5 MİLYON KİŞİYE İŞ

BAŞKENTE TİCARET ÜSSÜ

Ankara'nın yeni ticaret merkezi olarak tasarlanan ve 1.5 milyondan fazla kişiye istihdam sağlaması amaçlanan İvedikent Projesi, düzenlenen törenle kamuoyuna tanıtıldı ve temeli atıldı. Yenimahalle ilçesinin Yuvaköy Mahallesi'nde hayata geçirilecek projenin temel atma töreninde konuşan Ankara Ticaret Odası (ATO) Başkanı Gürsel Baran, Ankara'nın artık güçlü bir sanayi, ticaret ve girişimcilik şehri olduğuna dikkat çekti.

ÜRETİM GÜCÜ ARTIYOR

Üretim altyapısının gelişmesi ve yatırım ortamının güçlenmesini her zaman desteklediklerini ifade eden Baran, "Bu projeyle, sanayicimizin ihtiyaçlarına cevap verecek altyapıya sahip, lojistik olarak avantajlı ve çağın gerekliliklerine uygun bir üretim alanı inşa ediliyor" dedi. **Ankara Sanayi Odası** (ASO) Başkanı **Seyit Ardic** da, projenin Ankara'nın değerine değer katacağını ve üretim gücünü artıracığını belirterek, "İvedikent'in, Ankara'mızın üretim ve ticaret ekosistemine çok değerli katkı sunacağına inanıyorum" diye konuştu.



ANKARA'NIN GÜCÜNE GÜÇ KATACAK PROJE



ANKARA'DA düzen, disiplin, güç ve gelişmişliği tek bir merkezde birleştirerek sürekli bir sanayi ve yaşam alanı oluşturmayı hedefleyen İvedikent Projesi'nin temel atma töreni, Yenimahalle ilçesi-nin Yuvaköy Mahal-lesinde gerçekleşti. ► Haberi 4. sayfada



ANKARA'NIN GÜCÜNE GÜÇ KATACAK PROJE

Ankara'nın yeni ticaret merkezi olarak planlanan İvedikent Projesi, düzenlenen lansman ve temel atma töreniyle kamuoyuna tanıtıldı.

ANKARA (İHA) - Ankara'nın yeni ticaret merkezi olarak planlanan İvedikent Projesi, düzenlenen lansman ve temel atma töreniyle kamuoyuna tanıtıldı.

Ankara'da düzen, disiplin, güç ve gelişmişliği tek bir merkezde birleştirerek sürekli bir sanayi ve yaşam alanı oluşturmayı hedefleyen İvedikent Projesi'nin temel atma töreni, Yenimahalle ilçesinin Yuvaköy Mahallesinde gerçekleşti. Törene **Ankara Sanayi Odası** (ASO) Başkanı **Seyit Ardic**, Ankara Ticaret Odası (ATO) Başkanı Gürsel Baran, Türkiye Futbol Federasyonu Başkanı İbrahim Hacıosmanoğlu ve birçok önemli isim katıldı.

TİCARET GÜCÜNÜ DAHA DA İLERİYE TAŞIYACAK

Bu projenin Ankara'nın değerine değer katacağını ve üretim gücünü daha da ileriye taşıyacağını belirten **Ankara Sanayi Odası** Başkanı **Seyit Ardic**, "Bugün burada yalnızca bir inşaat projesinin temelini

atmıyoruz. Aynı zamanda Aras İnşaat'ın yarım asrı aşan tecrübesiyle birlikte hayata geçireceği İvedikent projesiyle Ankara'mızın üretim ve ticaret gücünü daha da ileriye taşıyacak bir adımı hep birlikte atıyoruz. Bu proje tam 1 buçuk milyonu aşkın vatandaşımıza da doğrudan istihdam sağlıyor" değerlendirmelerinde bulundu.

ANKARAMIZ BU

MEKANLARI HAK EDİYOR

Ankara'nın bu projede yer alacak mekanları hak ettiğini ve ihtiyacı olduğunu belirten Ankara Ticaret Odası Başkanı Gürsel Baran ise, "Ankara çok eski yıllarda bir memur kenti olarak anılırdı. Şimdi artık sanayide, ticarete, üretimde, ihracatta, istihdamda çok farklı yerlere geldi. Ankara'mızın bu mekanlara gerçekten çok ihtiyacı var. Ankara'mız gerçekten bu mekanları hak ediyor. Türkiye'mizdeki en önemli mekanlardan birisi olmuş. Yaklaşık 700 işyeri ve 70 bin metrekarelik bir alandan bahsediyorum" dedi.





Ankara'da yeni ticaret merkezi İvedikent Projesi'nin temeli atıldı

Ankara'nın yeni ticaret merkezi olarak tasarlanan ve 1,5 milyondan fazla kişiye istihdam sağlaması amaçlanan İvedikent Projesi, düzenlenen törenle kamuoyuna tanıtıldı ve temeli atıldı.

Yenimahalle ilçesinin Yuvaköy Mahallesi'nde hayata geçirilecek projenin temel atma törenine **Ankara Sanayi Odası** (ASO) Başkanı **Seyit Ardic**, Ankara Ticaret Odası (ATO) Başkanı Gürsel Baran ve Türkiye Futbol Federasyonu (TFF) Başkanı İbrahim Hacıosmanoğlu katıldı. Projenin, 1,5 milyonun üzerinde kişiye istihdam sağlaması bekleniyor.

“ANKARAMIZIN EKOSİSTEMİNE KATKI SUNACAK”

ASO Başkanı **Seyit Ardic**, projenin Ankara'nın değerine değer katacağını ve üretim gücünü artıracığını belirterek, Bugün temelini attığımız İvedikent'in, Ankara'mızın üretim ve ticaret ekosistemine çok değerli bir katkı sunacağına inanıyorum diye konuştu.

“ÇAĞIN GEREKLİLİKLERİNE UYGUN BİR ÜRETİM ALANI”

ATO Başkanı Gürsel Baran da Ankara'nın memur şehri kimliğini yırtıp attığını belirterek, Artık güçlü bir sanayi, ticaret ve girişimcilik şehri durumunda. Üreten, istihdam oluşturan ve katma değer sağlayan bir Başkent. Ankara Ticaret Odası olarak, üretim altyapısının gelişmesi, yatırım ortamının güçlenmesi ve girişimcilerimizin modern koşullarda faaliyet göstermesini her zaman destekliyoruz. İvedikent, bu anlayışın en güzel örneğini teşkil ediyor.” ifadelerini kullandı.

(DHA)





‘İvedikent Projesi’ tanıtıldı

Ankara’nın yeni ticaret merkezi olarak planlanan İvedikent Projesi, düzenlenen lansman ve temel atma töreniyle kamuoyuna tanıtıldı. Ankara’da düzen, disiplin, güç ve gelişmişliği tek bir merkezde birleştirerek sürekli bir sanayi ve yaşam alanı oluşturmayı hedefleyen İvedikent Projesi’nin temel atma töreni, Yenimahalle ilçesinin Yuvaköy Mahallesi’nde gerçekleşti. Bu projenin Ankara’nın değerine değer katacağını ve üretim gücünü daha da ileriye taşıyacağını belirten **Ankara Sanayi Odası** Başkanı **Se-yit Ardiç**, “Bugün burada yalnızca bir inşaat projesinin temelini atmıyoruz. Aynı zamanda Aras İnşaat’ın yarım asrı aşan tecrübesiyle birlikte hayata geçireceği İvedikent projesiyle Ankara’mızın üretim ve ticaret gücünü daha da ileriye taşıyacak bir adımı hep birlikte atıyoruz. Bu proje tam 1 buçuk milyonu aşkın vatandaşımıza da doğrudan istihdam sağlıyor” değerlendirmelerinde bulundu. (İHA)

ANKARA SANAYİ ODASINDAN YERLİ ÜRETİCİYE DESTEK:



Ankara Sanayi Odası, Güvenilir Ürün Platformu'nun "Türkiye'nin Kahramanları Projesi" kapsamında düzenlediği "Ankara Üretici Buluşması"na ev sahipliği yaptı. Yerli üreticilerle yatırımcıları bir araya getiren etkinlikte, girişimcilik ve üretim odaklı kalkınma vurgusu öne çıktı.

TÜRKİYE'NİN KAHRAMANLARI

Ankara Sanayi Odası (ASO), Güvenilir Ürün Platformu'nun "Türkiye'nin Kahramanları Projesi" kapsamında düzenlediği "Ankara Üretici Buluşması"na ev sahipliği yaptı. Yerli üreticilerle yatırımcıları bir araya getiren etkinlikte, girişimcilik ve üretim odaklı kalkınma vurgusu öne çıktı. **"ÜRETİM HER YERDE FİLİZLENİYOR"**

Programın açılış konuşmasını yapan ASO Başkanı **Seyit Ardic**, üretimin sadece büyük sanayi tesislerinde değil, atölyelerden kadın kooperatiflerine kadar geniş bir yelpazede hayat bulduğunu vurguladı. Ardıc, "Ankara Sanayi Odası olarak üretimin her aşamasında girişimcilerimiz yanındayız. Kadın girişimcilerin vizyonu, yerli üreticilerin emeği ülkemizin kalkınmasında büyük rol oynuyor" ifadelerini kullandı. Ankara, Türkiye ve dünya gündemini Yeni Ankara'dan takip etmek artık WhatsApp'ta da mümkün. Haberlerimizin doğrudan



telefonunuza gelmesi için tıklayın.

GENİŞ KATILIM, YÜZ YÜZE İŞ FIRSATLARI

Etkinlik; TBMM Tarım, Orman ve Köy İşleri Komisyonu Başkanı Prof. Dr. Vahit Kirişçi, TOBB Yönetim Kurulu Başkan Yardımcısı ve İstanbul Ticaret Borsası Başkanı Ali Kopuz, TİGEM Yönetim Kurulu Başkanı Dr. Hasan Gezginç, TOBB Ankara Kadın Girişimciler Kurulu Başkanı Hande Öztürk ve Güvenilir Ürün Platformu Başkanı Celal Toprak gibi önemli isimlerin katılımıyla gerçekleşti. Katılımcılar, yerli üreticilerle bire bir görüşmeler yaparak potansiyel iş birlikleri konusunda fikir alışverişinde bulundu. Program kapsamında, üretimleriyle Türkiye ekonomisine katkı sağlayan girişimcilere ve üreticilere teşekkür belgeleri sunuldu. Buluşma, yerli üreticilerin sesini duyurması, yatırımcılarla buluşması ve yeni iş olanaklarının kapısını aralaması açısından önemli bir platform oldu. **HABER MERKEZİ**



SADECE OYNAMIYORUZ İHRAÇ DA EDİYORUZ

ANKARA Sanayi Odası (ASO) tarafından ASO Zafer Çağlayan Meclis Salonu'nda "İkinci Yüzyılda Oyun Paneli" düzenlendi. Panelin açılış konuşmasını yapan ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, komite olarak "İkinci Yüzyılda" ana teması altında yapay zekâ, siber güvenlik, oyun yazılımları gibi konularda paneller yapmaya devam edeceklerini dile getirdi. Üniversitelerin Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM) alanındaki öğrenci topluluklarıyla düzenli olarak toplantılar yaptıklarını söyleyen Başar, "Onlara mentörlük, okul esnasında staj, sonrasında ise iş bulmaları konusunda destek oluyoruz. Bugünün gençleri yarının Türkiye'sini inşa edecek mottosuyla gençlerimizin yanında olmaya özen gösteriyoruz" diye konuştu. Oyun yazılımları ve oyunlaştırma konusuna dikkat çeken Başar, "Türkiye artık yalnızca oyun oynayan



Nuray Başar

değil, oyun geliştiren, oyun ihraç eden bir ülke konumuna gelmiştir. Hepimizin yakından tanıdığı Peak Games, Rollic ve Dream Games gibi firmalar, dünya çapında büyük başarılarla imza atarak ülkemizin bu alandaki potansiyelini gözler önüne sermektedir.

Hızla artan oyun girişimleri, teknoparklarda büyüyen yazılım ekipleri ve üniversitelerde açılan programlarla birlikte oyun sektörü artık niş bir alan olmaktan çıkmış; stratejik öneme sahip bir sektör haline gelmiştir" dedi.



Yazılımcıları buluşturan panel

ANKARA (İHA) - **Ankara Sanayi Oda** (ASO) tarafından düzenlenen 'İkinci Yüzyılda Oyun Paneli'nde dijital oyun sektörünün gelişimi ve geleceği masaya yatırıldı. ASO 35 No'lu Bilgisayar Yazılımları Sanayi Meslek Komitesi, dijital oyun sektörünün gelişimini ve geleceğini masaya yatırmak amacıyla ASO Zafer Çağlayan Meclis Salonu'nda 'İkinci Yüzyılda Oyun Paneli' düzenledi. Sektör temsilcileri, akademisyenler ve kamu yetkililerini bir araya getiren panelin açılış konuşmasını yapan ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, dijital oyun sektörünün yalnızca ekonomik bir alan değil, aynı zamanda kültürel bir dönüşümün parçası olduğunu vurguladı. Başar, "Bugün burada yalnızca bir sektörü değil, bir vizyonu ve gelecek hayallerimizi tartıştık. Gençlerimiz için bu panel, belki de ilham verici bir başlangıç olacak" ifadelerini kullandı.

Moderatörlüğünü ASO 35 No'lu Bilgisayar Yazılımları Sanayi Meslek Komitesi Başkan Yardımcısı ve Simsoft Genel Müdürü Dr. Gökçe Yıldırım Kalkan'ın üstlendiği panelde, Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilgi İşlem Dairesi Başkanı Dr. İbrahim Semizoglu, Ankara Kalkınma Ajansı Yatırım Destek Ofisi Koordinatörü Ahmet Arvas, Hacettepe Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Ufuk Çelikcan ve UDO Kurucusu Türker Karahan konuşmacı olarak yer aldı. Simülasyon teknolojileri, oyun geliştirme politikaları, kamu destekleri ve girişimcilik ekosistemi gibi başlıkların değerlendirildiği panele ASO Meclis Üyeleri Oğuz Yılmaz ve Tuncay Küçükpehlivan, ASO Genel Sekreteri Prof. Dr. Mehmet Cansız, Genel Sekreter Yardımcısı Oktay Yaman, komite üyeleri ve çok sayıda sektör temsilcisi katıldı.

"BUGÜNÜN GENÇLERİ YARININ TÜRKİYE'SİNİ İNŞA EDECEK"
ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, 'İkinci Yüzyılda' ana teması altında yapay zeka, siber güvenlik, oyun yazılımları gibi konularda paneller yapmaya devam edeceklerini söyledi. Üniversitelerin Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (STEM) alanındaki öğrenci topluluklarıyla düzenli olarak toplantılar yaptıklarını belirten Başar, "Onlara mentorluk, okul esnasında staj, sonrasında ise iş bulmaları konusunda destek oluyoruz. Bugünün gençleri yarının Türkiye'sini inşa edecek mottosuyla gençlerimizin yanında olmaya özen gösteriyoruz" diye konuştu.

"YARININ OYUNLARINI NASIL TASARLAYACAĞIMIZI İSTİŞARE ETTİK"
Oyun sektörünün yalnızca ekonomik değil, kültürel ve vizyoner bir alan olduğuna değinen Başar, "Bugün burada gerçekleştirdiğimiz panelde yalnızca bir sektörü değil; bir kültürü, bir vizyonu ve geleceğe dair hayallerimizi konuşma fırsatı bulduk. Akademik bilgiyle sektör tecrübesini bir araya getirerek, yarının oyunlarını nasıl tasarlayacağımızı istişare ettik. Gençlerimiz için bu panel, ilham veren bir yol haritasının başlangıcı olabilir" ifadelerini kullandı.

"SEKTÖR, STRATEJİK ÖNEME SAHİP BİR KONUMA GELDİ"
Türkiye'nin artık yalnızca oyun oynayan değil, aynı zamanda oyun üreten ve ihraç eden bir ülke konumuna ulaştığını dile getiren Başar, bu alandaki başarının uluslararası ölçekte de dikkat çekici boyutlara ulaştığını söyledi. Başar, "Peak Games, Rollic, Dream Games gibi dünya çapında tanınan yerli oyun firmalarımız, Türkiye'nin bu alandaki potansiyelini net bir şekilde ortaya koyuyor. Girişimlerin hızla artması, teknoparklarda büyüyen yazılım ekipleri ve üniversitelerde açılan oyun yazılım programları sayesinde sektör artık stratejik öneme sahip bir konuma geldi" dedi.

Açılış konuşmalarının ardından panelistler, Türkiye'deki oyun geliştirme ekosisteminin durumu, devlet destek mekanizmaları, yatırım süreçleri, simülasyon teknolojileri ve üniversite-sektör iş birlikleri üzerine kapsamlı değerlendirmelerde bulundu. Etkinlik soru-cevap ile sona erdi.

ASO'da dijital oyun sektörünün GELECEĞİ MASAYA YATIRILDI

Ankara Sanayi Odası (ASO) tarafından düzenlenen 'İkinci Yüzyılda Oyun Paneli'nde dijital oyun sektörünün gelişimi ve geleceği masaya yatırıldı. ASO 35 No'lu Bilgisayar Yazılımları Sanayi Meslek Komitesi, dijital oyun sektörünün gelişimini ve geleceğini masaya yatırmak amacıyla ASO Zafer Çağlayan Meclis Salonu'nda 'İkinci Yüzyılda Oyun Paneli' düzenledi. Sektör temsilcileri, akademisyenler ve kamu yetkililerini bir araya getiren panelin açılış konuşmasını yapan ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, dijital oyun sektörünün yalnızca ekonomik bir alan değil, aynı zamanda kültürel bir dönüşümün parçası olduğunu vurguladı. Başar, "Bugün burada yalnızca bir sektörü değil, bir vizyonu ve gelecek hayallerimizi tartıştık. Gençlerimiz için bu panel, belki de ilham verici bir başlangıç olacak" ifadelerini kullandı. Moderatörlüğünü ASO 35 No'lu Bilgisayar Yazılımları Sanayi Meslek Komitesi Başkan Yardımcısı ve Simsoft Genel Müdürü Dr. Gökçe Yıldırım Kalkan'ın üstlendiği panelde, Gençlik ve Spor Bakanlığı Bilgi İşlem Dairesi Başkanı Dr. İbrahim Semizoğlu, Ankara Kalkınma Ajansı Yatırım Destek Ofisi Koordinatörü Ahmet Arvas, Hacettepe Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Ufuk Çelikkın ve UDO Kurucusu Türker Karahan konuşmacı olarak yer aldı. Simülasyon teknolojileri, oyun geliştirme politikaları, kamu destekleri ve girişimcilik ekosistemi gibi başlıkların değerlendirildiği panele ASO Meclis Üyeleri Oğuz Yılmaz ve Tuncay Küçükpehlivan, ASO Genel Sekreteri Prof. Dr. Mehmet Cansız, Genel Sekreter Yardımcısı Oktay Yaman, komite üyeleri ve çok sayıda sektör temsilcisi katıldı.

"BUGÜNÜN GENÇLERİ YARININ TÜRKİYE'SİNİ İNŞA EDECEK"

ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, 'İkinci Yüzyılda' ana teması altında yapay zeka, siber güvenlik, oyun yazılımları gibi konularda paneller yapmaya devam edeceklerini söyledi. Üniversitelerin Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (STEM) alanındaki öğrenci topluluklarıyla düzenli olarak toplantılar yaptıklarını belirten Başar, "Onlara



mentorluk, okul esnasında staj, sonrasında ise iş bulmaları konusunda destek oluyoruz. Bugünün gençleri yarının Türkiye'sini inşa edecek mottosuyla gençlerimizin yanında olmaya özen gösteriyoruz" diye konuştu.

"YARININ OYUNLARINI NASIL TASARLAYACAĞIMIZI İSTİŞARE ETTİK"

Oyun sektörünün yalnızca ekonomik değil, kültürel ve vizyoner bir alan olduğuna değinen Başar, "Bugün burada gerçekleştirdiğimiz panelde yalnızca bir sektörü değil; bir kültürü, bir vizyonu ve geleceğe dair hayallerimizi konuşma fırsatı bulduk. Akademik bilgiyle sektör tecrübesini bir araya getirerek, yarının oyunlarını nasıl tasarlayacağımızı istişare ettik. Gençlerimiz için bu panel, ilham veren bir yol haritasının başlangıcı olabilir" ifadelerini kul-

landı. Türkiye'nin artık yalnızca oyun oynayan değil, aynı zamanda oyun üreten ve ihraç eden bir ülke konumuna ulaştığını dile getiren Başar, bu alandaki başarının uluslararası ölçekte de dikkat çekici boyutlara ulaştığını söyledi. Başar, "Peak Games, Rollic, Dream Games gibi dünya çapında tanınan yerli oyun firmalarımız, Türkiye'nin bu alandaki potansiyelini net bir şekilde ortaya koyuyor. Girişimlerin hızla artması, teknoparklarda büyüyen yazılım ekipleri ve üniversitelerde açılan oyun yazılımı programları sayesinde sektör artık stratejik öneme sahip bir konuma geldi" dedi. Açılış konuşmalarının ardından panelistler, Türkiye'deki oyun geliştirme ekosisteminin durumu, devlet destek mekanizmaları, yatırım süreçleri, simülasyon teknolojileri ve üniversite-sektör iş birlikleri üzerine kapsamlı değerlendirmelerde bulundu. Etkinlik soru-cevap ile sona erdi. (İHA)



ASO'dan oyun sektörü paneli

Ankara Sanayi Odası (ASO) tarafından düzenlenen "İkinci Yüzyılda Oyun" panelinde, Türkiye'nin oyun sektöründeki yükselişi ve bu alanın stratejik önemi masaya yatırıldı.

ASO Zafer Çağlayan Meclis Salonu'nda gerçekleştirilen panelin açılış konuşmasını ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar yaptı. Başar, Türkiye'nin artık yalnızca oyun oynayan değil, aynı zamanda oyun geliştiren ve ihraç eden bir ülke konumuna geldiğini vurgulayarak, yerli girişimlerin uluslararası başarılarının bu dönüşümde kilit rol oynadığını ifade etti. Peak Games, Rollic ve Dream Games gibi firmaların global başarılarıyla Türkiye'nin potansiyelini ortaya koyduğunu belirten Başar, oyun sektörünün stratejik öneme sahip hale geldiğinin altını çizdi.

Konuşmasında ASO Komitesi'nin öncelikli odak alanlarını da paylaşan Başar, yapay zekâ, siber güvenlik ve oyun yazılımları gibi teknolojik gelişmelere yönelik etkinlikler düzenlemeye devam edeceklerini kaydetti.

Üniversitelerdeki STEM topluluklarıyla yakın temas kurduklarını belirten Başar, öğrencilere mentorluk, staj ve iş bulma konularında destek verdiklerini söyledi.

Oyunların artık yalnızca eğlence aracı olmaktan çıktığını ve çok yönlü bir etki alanı oluşturduğunu belirten Başar, oyunlaştırma uygulamalarının eğitimden sağlığa, sanayiden kamu hizmetlerine kadar birçok alanda yaygınlaştığını ifade etti. Başar, "Bugün artık oyunlar; öğrenmeyi destekleyen, iletişimi güçlendiren ve toplumsal dönüşümü sağlayan araçlar haline geldi."

Kamu kurumları bile vatandaşları bilinçlendirmek için oyunları kullanıyor," dedi.

Yoğun katılımı gerçeğeşen panel, oyun sektöründe faaliyet gösteren girişimciler, akademisyenler ve öğrencilerin katkılarıyla interaktif bir şekilde sürdü.

Katılımcılar, Türkiye'nin oyun ekosisteminde gelecekteki yerini tartışırken, sektörün büyüme potansiyeline dair görüş alışverişinde bulundu.

HABER MERKEZİ



ASO'dan oyun sektörü paneli

Ankara Sanayi Odası (ASO) tarafından düzenlenen "İkinci Yüzyılda Oyun" panelinde, Türkiye'nin oyun sektöründeki yükselişi ve bu alanın stratejik önemi masaya yatırıldı.

ASO Zafer Çağlayan Meclis Salonu'nda gerçekleştirilen panelin açılış konuşmasını ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar yaptı. Başar, Türkiye'nin artık yalnızca oyun oynayan değil, aynı zamanda oyun geliştiren ve ihraç eden bir ülke konumuna geldiğini vurgulayarak, yerli girişimlerin uluslararası başarılarının bu dönüşümde kilit rol oynadığını ifade etti. Peak Games, Rollic ve Dream Games gibi firmaların global başarılarıyla Türkiye'nin potansiyelini ortaya koyduğunu belirten Başar, oyun sektörünün stratejik öneme sahip hale geldiğinin altını çizdi.

Konuşmasında ASO Komitesi'nin öncelikli odak alanlarını da paylaşan Başar, yapay zekâ, siber güvenlik ve oyun yazılımları gibi teknolojik gelişmelere yönelik etkinlikler düzenlemeye devam edeceklerini kaydetti.

Üniversitelerdeki STEM topluluklarıyla yakın temas kurduklarını belirten Başar, öğrencilere mentorluk, staj ve iş bulma konularında destek verdiklerini söyledi.

Oyunların artık yalnızca eğlence aracı olmaktan çıktığını ve çok yönlü bir etki alanı oluşturduğunu belirten Başar, oyunlaştırma uygulamalarının eğitimden sağlığa, sanayiden kamu hizmetlerine kadar birçok alanda yaygınlaştığını ifade etti. Başar, "Bugün artık oyunlar; öğrenmeyi destekleyen, iletişimi güçlendiren ve toplumsal dönüşümü sağlayan araçlar haline geldi.

Kamu kurumları bile vatandaşları bilinçlendirmek için oyunları kullanıyor," dedi.

Yoğun katılımı ile gerçekleşen panel, oyun sektöründe faaliyet gösteren girişimciler, akademisyenler ve öğrencilerin katkılarıyla interaktif bir şekilde sürdü.

Katılımcılar, Türkiye'nin oyun ekosisteminde gelecekteki yerini tartışırken, sektörün büyüme potansiyeline dair görüş alışverişinde bulundu.

HABER MERKEZİ



ASO KOMİTE BAŞKANI BAŞAR: "TÜRKİYE OYUN GELİŞTİREN, OYUN İHRAÇ EDEN BİR ÜLKE KONUMUNA GELMİŞTİR"

□ **Ankara Sanayi Odası** (ASO) Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, "Türkiye artık yalnızca oyun oynayan değil, oyun geliştiren, oyun ihraç eden bir ülke konumuna gelmiştir" dedi.

ASO tarafından ASO Zafer Çağlayan Meclis Salonu'nda 'İkinci Yüzyılda Oyun Paneli' düzenlendi. Panelin açılış konuşmasını yapan ASO Meclis Üyesi ve Komite Başkanı Nuray Başar, komite olarak 'İkinci Yüzyılda' ana teması altında yapay zekâ, siber güvenlik, oyun yazılımları gibi konularda paneller yapmaya devam edeceklerini dile getirdi. Üniversitelerin Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM) alanındaki öğrenci topluluklarıyla düzenli olarak toplantılar yaptıklarını söyleyen Başar, "Onlara mentörlük, okul esnasında staj, sonrasında ise iş bulmaları konusunda destek oluyoruz. Bugünün gençleri yarının Türkiye'sini inşa edecek mottosuyla gençlerimizin yanında olmaya özen gösteriyoruz" diye konuştu.

"Türkiye artık yalnızca oyun oynayan değil, oyun geliştiren, oyun ihraç eden bir ülke konumuna gelmiştir"

Oyun yazılımları ve oyunlaştırmayı konuşmak için toplanıldıklarını belirten Başar, sözlerine şöyle devam etti:

"Cumhuriyetimizin ikinci yüzyılına adım attığımız bu anlamlı dönemde, yalnızca geçmişimizi değil, geleceğimizi de birlikte yazmaya gayret ediyoruz. Türkiye artık yalnızca oyun oynayan değil, oyun geliştiren, oyun ihraç eden bir ülke konumuna gelmiştir. Hepimizin yakından tanıdığı Peak Games, Rollic ve Dream Games gibi firmalar, dünya çapında büyük başarılarla imza atarak ülkemizin bu alandaki potansiyelini gözler önüne sermektedir. Hızla artan oyun girişimleri, teknoparklarda büyüyen yazılım ekipleri ve üniversitelerde açılan programlarla birlikte oyun sektörü artık niş bir alan olmaktan çıkmış; stratejik öneme sahip bir sektör haline gelmiştir."

"Oyunlaştırma uygulamaları her geçen gün daha fazla yaygınlaşmaktadır"

Başar, oyunların artık sadece bir eğlence unsuru olmadığını dile getirerek, "Günümüzde oyunlar sadece bir eğlence unsuru değil; öğrenmenin, iletişimin ve toplumsal dönüşümün güçlü bir aracı haline gelmiştir. Eğitimde, sağlıkta, sanayide, kamu hizmetlerinde ve kurum içi eğitimlerde oyunlaştırma uygulamaları her geçen gün daha fazla yaygınlaşmaktadır. Artık öğrenciler oyunlar aracılığıyla öğreniyor, kurumlar vatandaşlarını bilinçlendirmek için oyunlardan faydalaniyor."

Bu dönüşüm, sadece sektörümüzün değil, toplumun tüm kesimlerinin hayatına dokunan bir değişimi de beraberinde getiriyor" açıklamasındabulundu. İHA

