



cymurghs

"Herkes için Robotik"

FIRST® 7466

Türkiye'nin ilk bağımsız FRC takımı

business plan

İçindekiler

1. Takım Hakkındaki Genel Bilgiler

- 1.1. Vizyon
- 1.2. Misyon
- 1.3. Takım ve Program Özeti
- 1.4. Güncel Takım Sponsorları
- 1.5. STEM'i Yayma Çalışmaları
- 1.6. Sponsorlarla Olan İlişkiler
- 1.7. Takım Büyümesinin Özeti

2. Takıma Ön Bakış

- 2.1. Takım Demografisi
- 2.2. Takım Tarihçesi
- 2.3. Takım Mentorları
- 2.4. Takım Sponsorları

3. Takım Yönetimi

- 3.1. Takım Üye Alım Süreci
- 3.2. Takım İçi Operasyon Yönetimi
 - 3.2.1. Trello
 - 3.2.2. Google Calendar
 - 3.2.3. Google Workspace
 - 3.2.4. Discord
 - 3.2.5. Canvanizer
 - 3.2.6. Zoom
- 3.3. Organizasyon Şeması
- 3.4. Takım Yapısı
 - 3.4.1. İş Yönetimi
 - 3.4.1.1. Projeler
 - 3.4.1.2. Fonlama ve Bütçe Yönetimi
 - 3.4.1.3. Medya & Görselleştirme
 - 3.4.1.4. Sürdürülebilirlik
 - 3.4.1.5. Gözlem & Strateji
 - 3.4.2. Mühendislik
 - 3.4.2.1. İnşa
 - 3.4.2.2. Yazılım
 - 3.4.3. İkincil Ekipler
 - 3.4.3.1. Ödüller İkincil Ekibi
 - 3.4.3.2. Chairman's Award Ekibi
 - 3.4.3.3. Gözlem ve Strateji Ekibi

4. Strateji Planlama Süreci/SWOT Analizi

- 4.1. Güçlü Özellikleri
- 4.2. Zayıf Özellikleri
- 4.3. Fırsatlar
- 4.4. Tehditler

5. Takım Projeleri

- 5.1 Eğitimler
- 5.2. #laughterFIRST
- 5.3. Local Outreach Activities
- 5.4. Intercity Impactors
- 5.5. #lifeisfairwithFIRST
- 5.6. CymKit, Mart 2021
- 5.7. FIRST Dictionary, Ocak 2021-Günümüz
- 5.8. Profesör Nazif, Şubat 2021-Günümüz
- 5.9. FLL Camp, Şubat 2021

6. Geleceğe Yönelik Planlar

- 6.1. Kısa Vadeli Planlar
 - 6.1.1. Cymkit
 - 6.1.2. Profesör Nazif
 - 6.1.3. Sınır Tanımayanlar
 - 6.1.4. M5 Magazine
 - 6.1.5. Atölye
 - 6.1.6. Yeni Proje Fikirleri
- 6.2. Uzun Vadeli Planlar

7. Takım Bütçesi

- 7.1. Takım Geliri & Harcamaları

8. Sponsorluk Kriterleri

9. Neden Cymurghs?

- 9.1. Mühendislik
- 9.2. Araştırma
- 9.3. Deneyim Aktarımı
- 9.4. Birlikte Eğlenmek
- 9.5. Kültür Çeşitliliği
- 9.6. Saha Deneyimi
- 9.7. Kariyer Mentorluğu

10. İletişim Bilgileri

1. TAKIM HAKKINDA GENEL BİLGİLER

Takım Numarası	7466
Takım Adı	Cymurghs
Takımın Kuruluşu	Mayıs 2018
Rookie Senesi	2019
Takım Merkezi	İstanbul
Üye Sayısı	16
Assister Sayısı	5
Mentor Sayısı	6
Takım Mottosu	"Herkes için Robotik"
Takımın Web Sitesi	teamcymurghs.com

1.1. Vizyon

Cymurghs'ün vizyonu, Türkiye'nin her şehriden üyeler kazanarak sürdürülebilir projeler gerçekleştiren ve STEM eğitim modelinin ulaşamadığı bölgelerdeki çocukların kolayca erişebilecekleri bir platform haline gelmektir.

1.2. Misyon

Cymurghs'ün misyonu, üyelerini bulundurduğu illerde farklı komünitelere erişerek STEM ve *FIRST* değerlerini yaymak, üyelerine kendi ilgi alanlarını keşfedebilecekleri ve bu süreçte robot yapım sürecini deneyimleyerek mühendislik değerlerini benimseyebilecekleri bir platform oluşturmaktır.

1.3. Takım ve Program Özeti

Cymurghs; STEM, *FIRST* ve takım değerlerini din, dil, cinsiyet, yaş ve sosyoekonomik sınıf ayrımı yapmadan, sınır tanımaksızın ülkenin her bölgesine yaymayı hedefleyen, dinamik yapısıyla kendini sürekli geliştiren üyelerin öğrendiklerini uygulayabileceği ve gerçek hayat deneyimi elde edebileceği bir *FIRST* Robotics Competition takımıdır.

Geçtiğimiz 3 senede kendini sürekli geliştiren Cymurghs, güncel olarak 12 farklı şehirden 16 öğrenci, 5 assister ve 6 mentorla yoluna devam etmektedir. Takım; Adana Fen Lisesi, Tarsus Amerikan Koleji, Gölcük Fen Lisesi, Mersin Bahçeşehir Koleji, Vefa Anadolu Lisesi, İzmir Atatürk Lisesi, Vehbi Dinçerler Fen Lisesi, Kırmızı Fazilet Olcay Anadolu Lisesi, Zonguldak İMKB Anadolu Lisesi, Koç Üniversitesi, Boğaziçi Üniversitesi Galatasaray Üniversitesi, Medipol Üniversitesi, IT University of Copenhagen, TOBB ETÜ Üniversitesi, İstanbul Teknik Üniversitesi olarak sıralanabilecek 16 farklı okuldaki öğrencileri bir araya getiren bir platform oluşturmaktadır.

1.4. Güncel Takım Sponsorları

Fikret Yüksel Vakfı / Deküp Robotics / SystemAir Türkiye / Özkan Legal Avukatlık Bürosu / Tshigo / Szutest / TeknikSAT / NACHI / Plaket Madalya / Ser Danışmanlık / SolidWorks

1.5. STEM'i Yayma Çalışmaları

Cymurghs, geçirdiği üç sezon boyunca düzenlediği konferans, eğitim, yarışma ve tartışma gruplarıyla 47'den fazla şehirden 9000'den fazla kişiye ulaşmayı başarmıştır. Güncel olarak 5 FLL takımına mentorluk eden Cymurghs, aynı zamanda bir FRC takımı kurup asiste etmiştir. Yeni 3 FRC takımı kurma yolunda da çalışmalarına devam etmektedir. Farklı coğrafyalardan gelen üyeleri sayesinde çeşitli komünitelere erişebilen takım, üye bulundurduğu şehirlerin okullarında teknoloji meraklıları tarafından bilinmekte ve sosyal medyadan büyük bir ilgiyle takip edilmektedir.

1.6. Sponsorlarla Olan İlişkiler

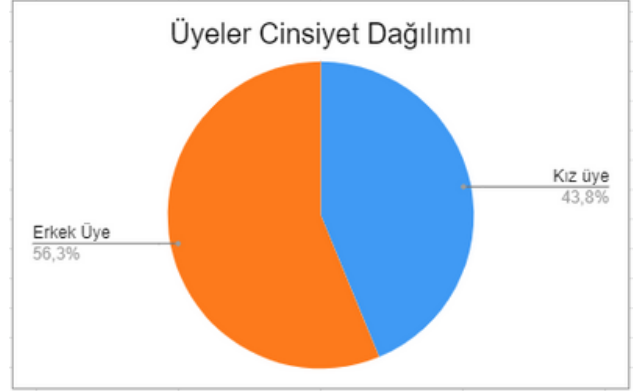
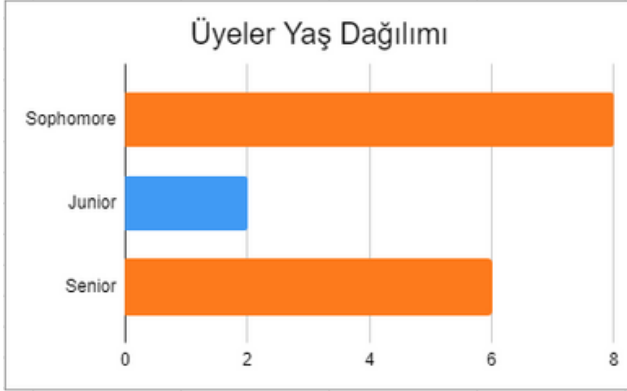
Finansal kaynak ihtiyacı takımı bu alanda yoğun bir çalışma yapmaya itmiştir. Edindiği sponsorlarıyla ilişkilerini daima aktif ve sıcak tutan Cymurghs; sadece sezonda değil, tüm yıl içinde sürekli olarak yaptığı projeleri aylık gazeteler halinde sponsorları ile paylaşmaktadır. Sponsorluk ve partnerlik ilişkilerinde kazan-kazan politikasını uygulayan takım, aktif olarak sponsorlarının sosyal sorumluluk faaliyetlerine destek vermekte ve yardımcı olmaktadır.

1.7. Takım Büyümesinin Özeti

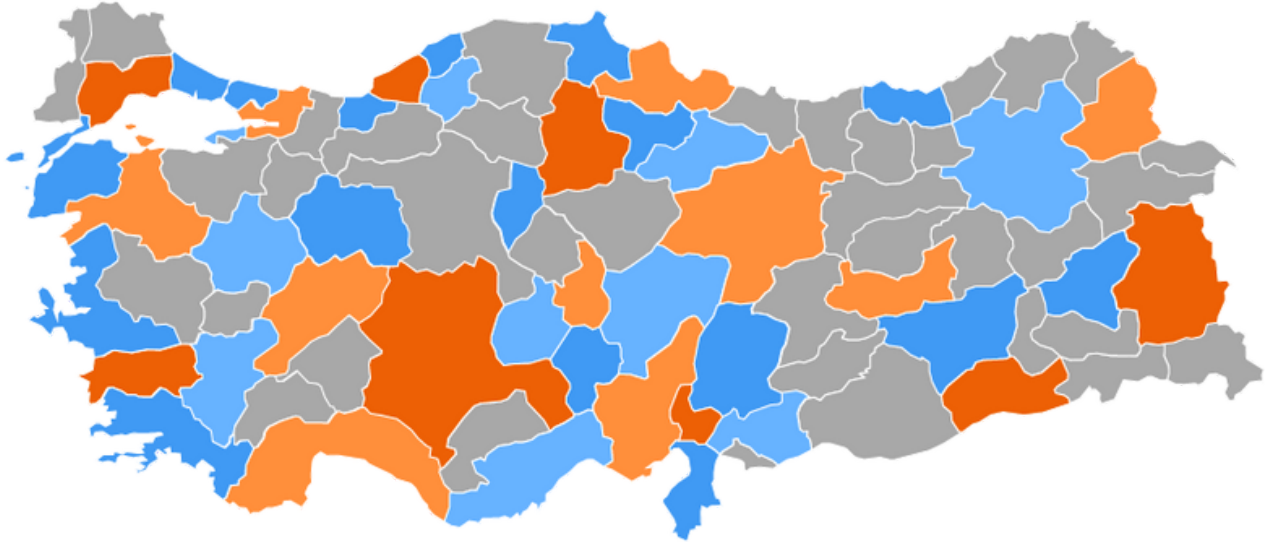
Ekibin dinamik yönü, adını aldığı zümrüdüanka kuşu gibi kendini yenilemesi ve her zaman eskisinden daha güçlü olarak tekrar doğması olarak tanımlanabilir. Takım, üye alımlarını günümüzde kabul gören öğrenci tanımlarından bağımsız olarak kişilerin öğrenme isteklerini temel alarak yapmaktadır. Yaşları yarışma sınırını aşan takım mezunları, takımdan kopmak yerine asister/mentor olarak takımda görev almaya devam eder veya dışarıdan takım için olanaklar yaratmaya çalışır. Cymurghs, kurulduğu sene ikisi kız toplam on bir öğrenciden oluşurken, 3 başarılı sezonu geride bırakarak 16 farklı okul ve 11 farklı şehirden 7'si kız, 9'u erkek toplam 16 üyeyi bünyesinde bulunduran bir topluluk haline gelmiştir. İnternet tabanlı uygulamaları pandemi öncesinde de yoğunlukla kullanan Cymurghs, geleneksel alanların dışında bir çalışma alanı oluştururken kendilerini geliştirmek ve yeni şeyler öğrenmek isteyen gençleri bir araya getirmektedir.

2. TAKIMA ÖN BAKIŞ

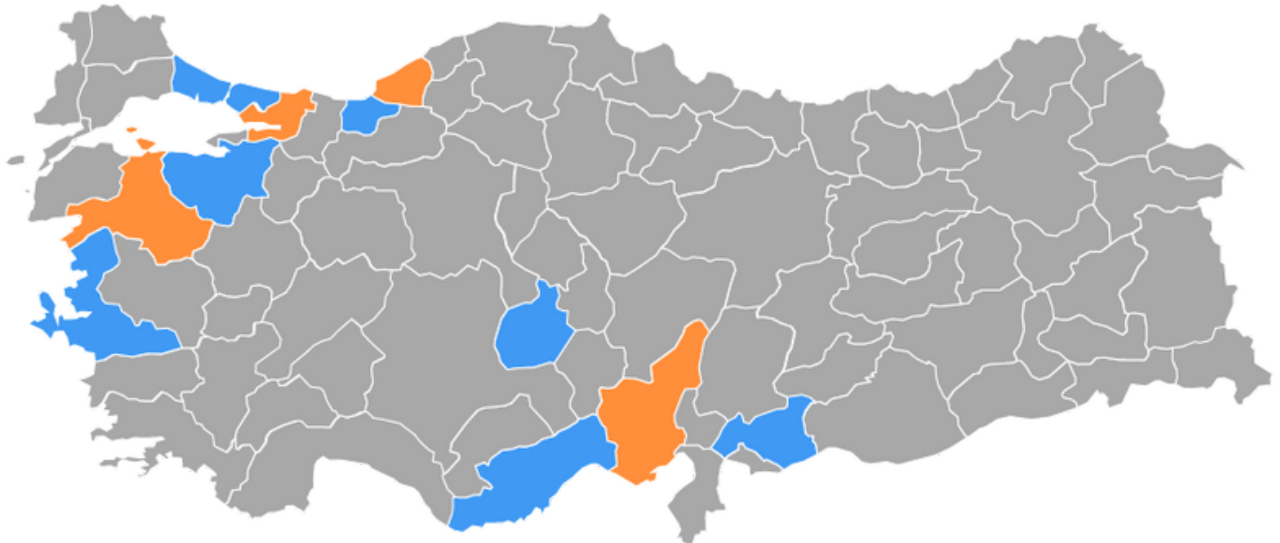
2.1. Takım Demografisi



Projelerle Ulaşılan Şehirler Haritası



Üyelerin Bulunduğu Şehirler



2.2. Takım Tarihçesi

Cymurghs, Mayıs 2018'de 4 arkadaşın STEM ve mühendislik değerlerinin ülkede eşit dağılımını sağlamak istemesi üzerine kuruldu. *FIRST* değerlerinin benimsenmesi ile ekip, hedefini gerçekleştirmek için izlediği yolu FRC olarak seçmiştir. Katıldıkları ilk yarışmadan "Innovation in Control" ödülü ile ayrılan ekip, sosyal medya kampanyaları ile komünitede ilk bağımsız takım olarak bilinirlik kazanırken üye sayısını da arttırmıştır. Katıldıkları ilk bölgesel turnuva olan 2019 İstanbul Regional'dan ödül kriterlerinin dışındaki yapısı ve benzersizliği sayesinde Jüri Özel Ödülü ve tüm takımların üyeleri içinden en fedakar öğrenciye verilen Dean's List Finalist Ödülü ile dönmüştür. Başvurularını tüm Türkiye'ye açarak birçok şehirden, farklı demografik yapıdan insanı kendi bünyesinde bulundurma fırsatı elde etmiş, 2020 sezonunu 14 farklı şehirden 27 kişi ile tamamlamıştır. 2020 sezonunda da takım ruhu ve sergilediği performans ile Jüri Özel Ödülüne layık görülmüştür. 2021 yılında ise şehir sayısını 15'e yükselten takım sezonun online olmasının getirdiği fırsatı, online platformlardaki deneyimleriyle değerlendirmiş ve çok sayıda projeye imza atmıştır. Bu projeler yarışmanın en prestijli ödülü olarak bilinen "Chairman's Award" ile taçlandırılmış ve bu vesileyle takım Dünya Şampiyonasında yarışmaya hak kazanmıştır. Bununla sınırlı kalmayan takım; online sezona rağmen mühendislik kısmını güçlendirmiş ve tasarım sürecinde mühendislik değerlerini, yöntemlerini başarılı şekilde kullanan takıma verilen "Excellence in Engineering" ödülüne, takım kaptanı da "Dean's List Finalist" ödülüne layık görülmüştür.

Güncel olarak 11 farklı şehir, 16 farklı okuldan 27 kişiyi bir araya getiren takım, üyelerini bulundurduğu şehirler başta olmak üzere birçok ilde aktif olarak faaliyetlerini sürdürmektedir.

2.3. Takım Mentorları

Cymurghs, dinamik yapısını koruyabilmek adına mentor kadrosunu yeni mezun, öğrenmeye ve öğretmeye hevesli bireylerden oluşturur. Mentorlar ve üyeler arasındaki yaş farkını minimuma düşüren Cymurghs, bu sayede akran öğrenimi temelli bir eğitim sürecini bünyesinde yürütebilmektedir. *FIRST* mezunu genç mentorlarının yanında, alanında uzmanlaşıp dünyanın önde gelen şirketleri ile birlikte çalışan yaşça daha büyük mentorlarından saha deneyimlerini ve tecrübelerini dinleyen üyeler, mentorlarının deneyimlerinden yararlanarak hatalarının doğrusunu öğrenme fırsatı yakalar.

Mentorlar, farklı departmanlardan ve ekipteki üye eğitimlerinden sorumludur:

Ahmet Kasım Erbay	Engineering Lead Mentor
Ayşe Zümra Barmak	Operational Lead Mentor
Ahmet Akkoç	Game Programming
Bahadır Tilki	FRC Programming
Onur Ege Demirci	FRC Programming
Sadık Efe Sarıtunalı	FRC Programming

2.4. Takım Sponsorları



Fikret Yüksel Vakfı; *FIRST* değerlerini, yarışmalarını ve STEM eğitim modelini Türkiye'ye yaymak amacıyla kurulmuştur. Katıldığı her sezonda hibe desteği ile takımın yarışmaya katılımına destek olmuştur.

Deküp Robotics, Andymark'ın resmi Türkiye distribütörüdür. Doğruluk, dürüstlük ve deneyim mantrasında çalışmalarına devam etmektedir. 2020 ve 2021 sezonlarının ana sponsorluğunu üstlenmiştir. Bununla birlikte takıma robot malzemeleri sağlama konusunda da destek olmuştur.



Systemair Türkiye, sadelik ve güvenilirlik değerlerinden yola çıkarak, yüksek kaliteli havalandırma ürünleri geliştiren, üreten ve pazarlayan bir firmadır. Takımın finansal ihtiyaçlarını karşılamının yanında birçok projesinde de partnerlik etmişlerdir.

Özkan Legal Avukatlık Bürosu, bireysel ve kurumsal müvekkillerinin markalaşma sürecini yöneten, marka haklarını koruyan ve danışmanlık hizmeti sunan bir hukuk bürosudur. Takımın markalaşma sürecine destek vermektedir.

Özkan Avukatlık Bürosu



Tshigo; kişiye özel tişört, sweatshirt, kapüşonlu, çanta ve daha birçok ürünün tasarımını yapan ve bunları yüksek kaliteli kumaş ve doğaya zararı olmayan su bazlı boyalarla üreten çevrim içi bir mağazadır. Takım hoodie ve tişörtlerini üreten Tshigo, takımın kıyafet sponsorudur.

Szuteş; tüm sertifikasyon, test ve gözetim hizmeti ihtiyaçlarını karşılayarak müşteri odaklı yaklaşımıyla piyasanın önde gelen belgelendirme ve uygunluk değerlendirme kuruluşlarından.

Vizyon ve misyonları doğrultusunda kendine dünya pazarında da yer edinen Szuteş, sektöründe ulusal ve uluslararası tanınırlığı, güvenilirliği yüksek bir kuruluş olmayı başarmıştır. Sağladığı ekipmanlar ile takımın güvenlik ürünleri ihtiyacını karşılamaktadır.

SZUTEŞ



Tekniksat Elektrik Elektromekanik; üretim, tasarım ve uygulamalarını %100 yerli teknoloji ile sağlayan, birçok farklı imalat sektörüne hizmet sunan ve müşteri memnuniyetini ilke edinen bir teknoloji şirkettir. Robot imalat sürecinde malzeme ve üretim desteği sağlamaktadır.

Nachi; Türkiye pazarında hızla büyüyen, tercih edilen, saygın bir global oyuncu olmak misyonuyla çalışan, faaliyetlerini robotik teknolojileri ve otomasyon alanlarında yoğunlaştırmış bir şirkettir. Takımın robot alanındaki finansal ihtiyaçlarını karşılamaktadır.

NACHI

ROBOTIC SYSTEMS, INC.

Ser Danışmanlık; Ar-Ge ve Yatırım Projeleri danışmanlığında uzmanlaşmış, farklı sektör ve kurumlara yaptığı danışmanlık ile, 700'den fazla projeyi hayata geçirmiş, aynı zamanda da sertifika programları ve eğitimleri düzenleyen bir danışmanlık şirkettir. Takımın projelerini fonlamaktadır.



Plaket Madalya; plaket, kupa, madalya ve benzeri alanlarda kalite, memnuniyet ve hız gibi değerlere verdiği önemle öne çıkan bir firmadır. Etkinliklerde kullanılan plaket, madalya gibi ürünlerin yanında takım rozeti gibi eşantyon ürünlerinde de takıma destek vermektedir.

Solidworks; 3D ve ürün yaşam döngüsü yazılımlarında uzman ve alanında lider bir şirkettir. Endüstriyel süreçleri destekleyen ürün yaşam döngüsü uygulaması yazılımlarını geliştirip pazarlayan şirket, ürünlerin tasarımdan bakımına ve geri dönüşüm aşamasına kadar bütün yaşam döngüsünde 3D vizyon elde etmesini sağlıyor. Takıma uygulamanın kullanımı için akademik/öğrenci lisansı sağlamaktadır.



3. TAKIM YÖNETİMİ

3.1. Takım Üye Alım Süreci

Cymurghs, aşağıdaki kriterlere göre yeni ekip üyelerini seçer:

- Gelecek sezonda 14-18 yaşları arasında olmak
- Bilime, mühendisliğe, öğrenmeye ilgili ve meraklı olmak
- Geleceği şekillendirme motivasyonuna sahip olmak
- Takım dinamiklerini anlamak, içselleştirmek, takım el kitabında belirtilen kuralları kabul etmek

Başvuru süreci takımın internet sitesindeki formun doldurulması ile başlamaktadır. Sorular geçmiş deneyimler veya bilgi birikimi yerine öğrenme heyecanı ve çalışma kararlılığı üzerinedir. Adayın başvuru formu çeşitli kriterlerle değerlendirilir, yeterli görülürse aday mülakata davet edilir, kendisini iyi ifade edebilen ve takım dinamiğine uyabileceği düşünülen kişiler ekibe katılır. Üye alımları takım kaptanı ve mentorlar tarafından yapılır.

3.2. Takım İçi Operasyon Yönetimi

Cymurghs, farklı şehirlerden gelen üyelerini koordine edebilmek için internet tabanlı sistemlerin kullanımına oldukça önem verir. Ekip üyelerinin aşağıdaki platformlarda hesap açmaları zorunludur.

3.2.1. Trello

Trello kullanıcıların projeyi; etiketler, kontrol listeleri, son tarihler/hatırlatıcılar ile koordine etmelerine yardımcı olur. Cymurghs, kendi ihtiyaçlarına göre spesifikleştirilmiş farklı listeleri ve kartları olan bir görev panosu kullanmaktadır, bu sayede takım üyeleri hangi projelerin devam ettiğini görebilir, yeni fikirler yazabilir, eğitim süreçlerini kontrol edebilir.

3.2.2. Google Calendar

Cymurghs, toplantı günlerini ve görev son tarihlerini düzenlemek için Google Calendar'ı kullanmaktadır. Uygulama, takım üyelerine etkinlik ve toplantı saatlerinden 30 dakika önce hatırlatır, ayrıca takım, bu etkinlikleri Discord duyuruları üzerinden hatırlatmak için bir bot kullanır. Bu sistem çalışma etütleri için verimliliği ve katılımı maksimuma çıkarmaktadır.

3.2.3. Google Workspace

Google Workspace, Google'ın iş yönetimi amacıyla çıkardığı tüm uygulamaların premium özellikleri de dahil edilerek birleştirildiği bir yönetim sistemidir. Bu sayede üyeler ortak bir drive üzerinde kendi hesaplarından işlem yapabilirler ve kişiselleştirilmiş takım maili kullanabilirler.

3.2.4. Discord

Ekip, paylaşılan bir çalışma alanı oluşturmak, toplantılar yapmak eğlenmek için Discord'u kullanmaktadır. Ekip içi kaynaşmayı arttırmak, takım içi disiplini arttırmak, birlikte çalışma ortamı oluşturmak ve eğlenirken işleri bitirebilmek amacıyla takımda etüt saatleri oluşturulmuştur -Workouts-. Bu etütlerde Discord'un ses kanallarında birlikte farklı işler yürütülebilmektedir. Aynı zamanda içerdiği çeşitli kanallar sayesinde üyeler hobileri hakkında birbirleri ile kolayca etkileşime geçebilmektedir.

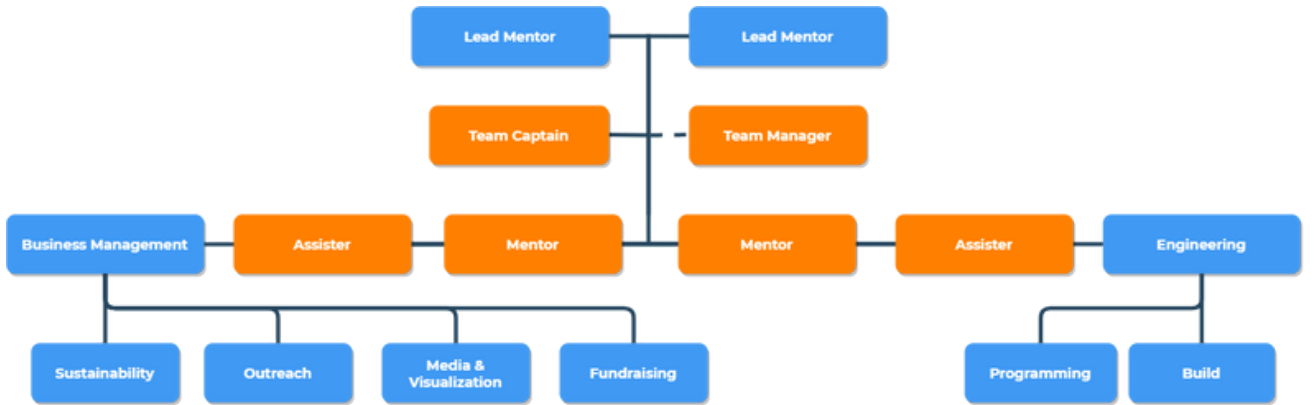
3.2.5.Canvanizer

Ortaya çıkan fikirlerin yazıya aktarımı ve süreç yönetiminde zamandan tasarruf etmek için kullanılmaktadır. Şema üzerinde yer alan projeye özelleşmiş satır ve sütunlar sayesinde projenin detaylarının açık ve anlaşılır şekilde raporunun tutulmasını sağlar. Bu da tüm detayların tek bir yerde bulunmasını sağlayarak takım üyelerinin proje üzerinde çalışmalarını kolaylaştırır.

3.2.6. Zoom

Ekip üyelerinin görüntülü konuşmada jest ve mimiklerini doğru kullanarak kendilerini ifade etmelerini kolaylaştırmak isteyen Cymurghs, bu amaçla toplantılarını yapmak için en uygun platformu Zoom olarak belirlemiştir. Platform ekip içinde aktif olarak 3 senedir kullanılmaktadır.

3.3. Organizasyon Şeması



3.4. Takım Yapısı

3.4.1. İş Yönetimi

İş yönetimi ekibi takımın,

- Temel değerlerine ve ihtiyaçlarına yönelik projelerin yürütülmesi,
- Kaynaklarının yönetilmesi,
- Marka kimliğinin oluşturulması,
- Sponsorluk ilişkilerinin kurulması ve sürdürülmesi,
- Çalışmalarının raporlanması ve arşivlenmesi konularında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.1.1. Projeler

Projeler ekibi,

- *FIRST* ve takım değerlerini yaymak amacıyla etkinliklerin düzenlenmesi,
- Temel değer ve ihtiyaçlara yönelik projelerin üretilmesi ve yürütülmesi,
- STEM, robotik, 21. yüzyıl teknolojileri ve FRC hakkında atölyeler/eğitimler düzenleyerek farklı komüniteler ile etkileşimin sağlanması,
- Proje raporlarının yazılması,
- Proje sürecinde kullanılan kaynakların, yapılan işlerin ve iletişime geçilen kişilerin raporlarının tutulması,
- FRC komünitesi ile etkileşimi arttırabilecek projeler yapmak ve iletişim ağının genişletilmesi için çalışmalar yürütmektedir.

Projeler ekibinde “proje lideri” sistemi yürütülmektedir. Takımda yapılabilecek herhangi bir alanda yeni bir fikri olan üye, “Trello” uygulaması üzerinden kendi kartını açarak fikrini mentorlar ve takımla paylaşabilir. Eğer ekip fikri onaylar ve üzerine çalışmaya karar verirse; projenin yönetimi, yürütülmesi ve raporlanması proje liderinin sorumluluğuna geçer. Gönüllü üyenin kontrolü sağlaması sayesinde en yüksek çalışma verimi alınırken takımda herkesin fikrinin belirtebilmesi ve liderlik yapabilmesi sağlanır.

3.4.1.2. Fonlama ve Bütçe Yönetimi

Fonlama ve bütçe yönetimi ekibi,

- Takımın finansal sürdürülebilirliği için kısa ve uzun vadeli planların oluşturulması,
- Finansal kaynakların organize edilmesi,
- Takım gelir-gider dosyalarının güncel tutulması,
- Sponsorluk iletişim metinlerinin hazırlanması ve potansiyel sponsorlar ile iletişime geçilmesi,
- Sponsorluk ilişkilerinin kurulması ve sürdürülmesi,
- Hibelerin takip edilmesi,
- Yarışmalarda dağıtılacak / kullanılacak takım ürünlerinin fonlama ve üretim aşamalarının takip edilmesi,
- Takımı fonlama amaçlı etkinliklerin planlanması konularında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.1.3. Medya ve Görselleştirme

Medya ve görselleştirme ekibi,

- Takımın dışa dönük yüzünün oluşturulması,
- Takımın marka kullanım kurallarının oluşturulması,
- Sosyal medya içeriklerinin takımın marka değerini taşıması ve güncel tutulması,
- İnternet sitesi içeriklerinin takımın marka değerine uygun ve güncel tutulması,
- Takım içindeki tüm departmanlara gereken sunum ve afişlerin hazırlanması,
- Projelerde ihtiyaç duyulan tasarımların hazırlanması,
- Yarışmalarda dağıtılacak veya kullanılacak takım eşantyonlarının tasarımı,
- Safety animation, digital animation ve imagery ödülleri için stratejilerin belirlenip uygulanması,
- Yapılan projelerin ilgili platformlarda paylaşılması alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.1.4. Sürdürülebilirlik

Sürdürülebilirlik ekibi,

- Takıma yeni katılan üyelerin entegrasyonu,
- Takımın iş planının ve el kitabının yazılması,
- Takımda gerçekleştirilen aktivitelerin anlaşılabilir ve açık bir şekilde raporlarının oluşturulması ve bu doğrultuda ilgili departmanlarla iletişime geçilmesi,
- Takımın kuruluşundan itibaren yazılan raporların sistematik ve kümülatif bir şekilde toplanarak farklı başlıklarda arşivlerin oluşturulması alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.2. Mühendislik

Mühendislik ekibi sezonda:

- Oyun analizinin yapılması,
- Robot stratejisinin oluşturulması,
- Robotun yazılımının geliştirilmesi,
- Robotun üretilmesi ve birleştirilmesi,
- Elektronik devrelerin kablolamasının yapılması,
- Bilgisayar ortamında robot modellemesinin yapılması,
- Mühendislik defterinin yazılması alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

Sezon dışında:

- Farklı takımların sistemlerini inceleyerek yeni fikirler üretmek,
- Prototipler/denemeler yaparak yeni sistemler denemek,
- Excellence in Engineering, Industrial Design ve Quality ödülleri için stratejiler belirleyip uygulamak,
- Sezonda kullanılabilecek parçaları tasarlamak ve tasarım alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.2.1. İnşa

İnşa ekibi,

- Her türlü donanımsal tasarım,
- Mekanik tasarımların bilgisayar ortamında yapılması,
- Elektronik devrelerin tasarlanması ve üretilmesi,
- Devre kablolarlarının yapılması alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.2.2. Yazılım

Yazılım ekibi,

- Robotun kodunun yazılması,
- Hedeflere yönelik mobil uygulamaların geliştirilmesi,
- Konsept ve hikayelerini takımın belirlediği oyunların geliştirilmesi,
- Çeşitli web uygulamalarının hazırlanması,
- Autonomous ve Innovation in Control ödülleri için stratejilerin belirlenmesi / uygulanması,
- Serverless ve cloud sistemler üzerinde çalışan uygulamaların geliştirilmesi alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

3.4.3. İkincil Ekipler

Takım içindeki herkesin kendi departmanın yanında çalışmalar yürütebileceği bir bölümdür, tek departman olarak seçilemez.

3.4.3.1. Ödüller İkincil Ekibi

Ödüller ekibi,

- Ödüllerin son başvuru tarihlerinin takip edilmesi,
- Ödül başvurularının siteye yüklenmesi,
- Ödüller için stratejilerin belirlenmesi ve uygulanması,
- Takımların aldıkları ödüllerin yıl ve içerik bazlı incelenmesinden sorumludur.

3.4.3.2. Chairman's Award İkincil Ekibi

Chairman's Award ekibi,

- Chairman's Award başvuru sürecinin takip edilmesi,
- Chairman's Award için sunum, essay ve video hazırlanması,
- Pit sunumlarında kullanılacak materyallerin hazırlanması,
- Chairman's Award geri bildirim formunun değerlendirilmesinden sorumludur.

3.4.3.3. Gözlem ve Strateji İkincil Ekibi

İş Yönetimi ekibindeki gözlem ve strateji ekibi takımların;

- Organizasyon yönetimini araştırmak,
- Resmi dokümanlarını incelemek,
- Fonlama yöntemlerini araştırmak ve takıma uyarlamak
- Impacti büyük projelerini araştırmak ve takıma uyarlamak,
- İç yapılarını anlamak alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

Mühendislik ekibindeki gözlem ve strateji bölümü takımların,

- Geçmiş sezonlarda yaptıkları robotların mekanik sistemlerini ve yazılımlarını incelemek,
- Oyun analizlerini yapmak,
- Maç analizlerini yapmak,
- Mühendislik defteri, inşa süreç bloğu ve tech binder dokümanlarını okuyup yorumlamak alanlarında çalışmalar yürütmektedir.

4. STRATEJİ PLANLAMA SÜRECİ / SWOT ANALİZİ

4.1. Güçlü Özellikleri

- Ekip içindeki "bir şeyler üretme" arzusu
- Dezavantajlı bölgelere erişilebilirlik
- Farklı coğrafyalardan ve kültürlerden gelen üyelerin bir arada olması
- Öğren-Öğret-Paylaş sisteminin uygulanması
- Mühendislik becerilerinin gerçek hayat uygulamalarıyla öğrenilebileceği bir platforma sahip olmak

4.2. Zayıf Özellikleri

- Sürdürülebilir projeler için fiziksel alan bulmanın zorluğu
- Takım dinamizminin sebep olduğu her yıl gerçekleşen üye değişiminin komünitedeki bilinirliğe olumsuz etki etmesi

- Bazı üyelerin, FRC'nin okul dışı bir aktivite olması sebebiyle çevresinden gördüğü baskı
- Çalışmalarını online olarak yürüten bir takım olması sebebiyle üyelerinin birbirlerini fiziksel olarak çok az görebilmeleri

4.3. Fırsatlar

- Geniş bir network
- Farklı komünitelere ulaşabilme kolaylığı
- Sürdürülebilir sponsorlara sahip olmak
- Geçmiş projelerden devam eden partnerlik ilişkileri
- İnternet tabanlı uygulamaların kullanımındaki deneyim ve planlama becerileri

4.4. Tehditler

- Kısa vadeli projelerin uzaması sebebiyle yaşanan aksaklıklar
- Mekanik / Üretim alanında mentora sahip olmamak
- Alanında yetişmiş (kalifiye) üye bulmanın zorluğu

5. TAKIM PROJELERİ

5.1. EĞİTİMLER

Erzurum Robotik Eğitimi, Temmuz 2018

Erzurum Belediyesi iş birliği ile STEM değerlerini büyük şehirlerin dışına taşıyabilmek adına 2 haftalık bir robotik eğitimi veren takım, bu süreçte 45'ten fazla öğrenciye ulaşmıştır. Ekip, bu eğitime katılan öğrencilerle iletişimi sürdürmektedir.

Topoloji Optimizasyonu Atölyesi, Ağustos 2018

Cymurghs, partnerlerinden Fabrikafa iş birliği ile Türkiye'de yaygın olmayan bir mühendislik teknolojisi olan Topoloji Optimizasyonu üzerine FRC komünitesine bir atölye düzenlemiştir.

Zemin İstanbul Robotik Eğitimi, Kasım 2018

Cymurghs, Zemin İstanbul ile iş birliği yaparak dezavantajlı koşullarda yetişmiş 40'tan fazla ortaokul öğrencisine algoritma tarihi ve algoritmalar hakkında eğitim vermiştir.

Bilge Çocuk Akademi Robotik Eğitimi, Ekim 2018

Cymurghs, Bilge Çocuk Akademi ile iş birliği yaparak 40'tan fazla özel yetenekli ilkokul öğrencisine sadeleştirilmiş FRC programlama eğitimi vermiştir. Takım, öğrencilere gerçek bir robota dokunma ve onu kontrol etme duygusunu tattırmayı hedeflemiş, pozitif geri dönüşler almıştır.

İbrahim Süheyla İzmirli Fen Lisesi Hayaller Konferansı, Aralık 2019

Zonguldak'taki ekip üyelerinin kendi komünitesine değerlerini yaymak istemesi üzerine düzenlenen konferans, toplam 2 oturum olmak üzere 340'tan fazla lise öğrencisine ulaşmıştır. Bu konferanstan sonra ilgili okuldan takıma yirmiden fazla başvuru gelmiştir.

Bebat Bilim Komünitesi, Ocak 2021

8000'den fazla üyeye sahip Bebat Bilim Topluluğuna iki gün boyunca verilen "21. Yüzyılda Robotik" eğitimi aracılığıyla 80'den fazla kişiye ulaşılmıştır. Daha önce robotik alanında çalışma yapmamış 16-42 yaş aralığındaki bireyleri kapsayan eğitim sonucunda takıma gelen başvuru sayılarında artış gözlemlenmiştir. Etkinliğin ardından robotik alanına ilgi duyanlarla iletişimi sürdürülmüştür.

Sınır Tanımayanlar, Eylül 2020-Günümüz

Takım, eğitimde fırsat eşitsizliğinin önüne geçmek için Şırnak ve Adana'dan 290 çocuğa 2 ay boyunca yazılıma giriş ve robotik üzerine eğitim vermiştir. Bu eğitimler aracılığıyla öğrencilerin ilk defa *FIRST* ve robotikle tanışmaları sağlanmıştır.

5.2. #laughterFIRST, Ocak 2019

Verdikleri eğitimlerle eğlenmenin önemini kavrayan ekip üyeleri, *FIRST* 'ün eğlenme ilkesini yaymak amacıyla 5 gün boyunca takımların gülümsedikleri fotoğrafları paylaşmaları için #laughterFIRST etiketini oluşturmuştur. Bu akıma 4 kıta ve 8 ülkeden 97 tane FLL, FTC ve FRC takımı katılmıştır.

5.3. Local Outreach Activities

Cyber Marathon, Şubat 2020

Cymurghs, çevrim içi bir programlama yarışması olan Cyber Marathon'u düzenleyerek Türkiye'de sonlu matematik ve programlama ile ilgilenen competitive programmers komünitesine ulaşan ilk FRC takımı olmuştur. 2020 yarışmasına 19 farklı ilden katılan 101 katılımcıya Galatasaray Öğrenci Komünitesi, Galatasaray Lisesi Robotik Kulübü ve SAYTEK onaylı sertifikalar gönderilmiştir. *FIRST* ve takım değerlerini yarışma öncesinde yaptıkları sunum ile yeni bir komüniteyle tanıştıran ekip, bu online yarışmayı her sene düzenleyerek geleneksel hale getirmeyi planlamaktadır.

Way of The Future, Ocak 2021

Takım FRC'de güvenlik kurallarının önemini vurgulamak için "Safety" temalı bir hackathon düzenleyerek 23 şehirden 113 kişiye ulaşmış, yarışmacılar *FIRST* değerleri ve programlarıyla tanışmıştır. Katılımcıların %47.7'sinin kızlardan oluşması, STEM alanlarındaki cinsiyet eşitliğine dikkat çeken bir yarışma olmasını sağlamıştır.

Thinkaholic, Nisan 2020

Thinkaholic, lise ve üniversite seviyesinde popüler bilime ilgi duyan gençlerin eleştirel düşünce becerilerini geliştirebilecekleri, fikir alışverişi yaparken keyifli vakit geçirebilecekleri bir tartışma grubudur. STEM alanlarını ve eleştirel düşünme metotlarını bir araya getirerek gençlere küresel problemlerin çözümleriyle ilgili söz hakkı vermeyi hedefler. Her hafta belirlenen konularda uzmanların tartışmalara eşlik ettiği etkinlik, 4 hafta sürmüştü ve 57 kişiye ulaşmıştır.

5.4. Intercity Impactors, Aralık 2019-Günümüz

Türkiye’de daha önce STEM ve *FIRST* ile tanışmamış insanlara ulaşmak için harekete geçen takım, Türkiye’nin her bölgesine erişmek için Intercity Impactors projesini başlatmıştır. Bu proje kapsamında 11 farklı şehirde 15 okulun partnerliği ile 1674 öğrenciye ilk defa *FIRST* programlarından bahsedilmiş ve pandeminin robotik çalışmalarına bir engel oluşturmadığı kanıtlanmıştır.

5.5. #lifeisfairwithFIRST

Driverly, Aralık 2020

Ortopedik engelli öğrencileri de robotikle tanıştırmak ve FRC’ye katılmalarını teşvik etmek için ergonomik bir sürücü istasyonu tasarlayan Cymurghs, fiziksel engelli gençlere robot sürücüsü olma imkanı tanıyan dünyadaki ilk takım olmuştur. Bununla birlikte yürüme engeli oluşturan serebral palsy, paraplejik ve tetraplejik hastalıklarına olan farkındalığı da arttırarak engeli bulunan öğrencilerin de robotik çalışmaları yapabileceğini kanıtlamıştır.

M5 Magazine, Şubat 2021-Günümüz

Görme engelli bireylerin robotik ve teknolojiye olan erişimindeki eşitsizliği fark eden takım, Türkiye’nin ilk Braille alfabesinde yazılmış teknoloji içerikli dergisi olan M5 Magazine’i basıp Türkiye’deki 18 görme okuluna bağışlamıştır. Teknoloji içeriğinin yanında *FIRST* ve robotik hakkındaki yazılarıyla görme engelli bireylerin de *FIRST* ve robotlarla tanışmalarına imkan sağlamıştır. Sonrasında bu dergiyi seslendirerek toplamda 1000’den fazla görme engelli öğrenciye ulaştırmıştır.

Duyuma Engelli Öğrenciler, Şubat 2021-Günümüz

İşitme engelli öğrencileri de robotik çalışmaları yapmaya teşvik etmek adına Cymurghs, Çocuk Eğitim Derneği ile bir araya gelerek 20’den fazla işitme engelli çocuğa robotik hakkında bir atölye vermiştir. Atölyenin ardından başlanan robotik dersleri 7 aydır devam etmektedir.

Yürüme Engelli Gençler, Mart 2020

Takım, 2020 yılında katıldığı İstanbul Regional sırasında kullanılmış pet şişelerin mavi kapaklarını toplamış ve sonrasında bu kapakları tekerlekli sandalyeye dönüştürülmek üzere Türkiye Omurilik Felçlileri Derneğine bağışlamıştır. Bu hareketle FRC Türkiye Komünitesine örnek olan takım, sonraki yüz yüze etkinliklerde öğrencileri daha duyarlı olmaları konusunda teşvik etmiştir.

Üstün Yetenekli Çocuklar, Şubat-Mart 2021

Üstün yetenekli çocukların da toplumda yer bulamadığını gören ve bunun önüne geçmeyi hedefleyen takım, ülkenin dört bir yanındaki bilim ve sanat merkezlerinden 55 öğrenciye *FIRST* değerlerini ve programlarını tanıtmıştır. Sonrasında İzmir Bornova BİLSEM’de ortaokul öğrencilerinden oluşan bir FLL takımı kurma çalışmalarına başlamıştır. Bu doğrultuda 2 gün boyunca FLL robotları üzerine eğitim vermiş, aynı zamanda bir FLL laboratuvarı kurmak üzere anlaşılmıştır.

5.6. CymKit, Mart 2021

STEM ve robotiğe ilgili çocuklara deney yapma fırsatı tanımak isteyen Cymurghianlar, kendi tasarladıkları deneylerden oluşan bilim kitlerini hazırlamıştır. Sonrasında ülkenin dezavantajlı bölgelerinden 5 okula bağışlayarak STEM eğitime erişim olmayan bölgelerdeki çocukların da deney yapması için fırsat yaratmıştır.

5.7. FIRST Dictionary, Ocak 2021-Günümüz

Dünyadaki tüm *FIRST* öğrencilerine, mezunlarına, gönüllülerine ve mentorlarına erişmek için bir platform oluşturmak isteyen Cymurghs; *FIRST* jargonunu eğlenceli bir şekilde açıkladıkları *FIRST* Dictionary projesini başlatmıştır. Takım, iki günde bir yayınlanan *FIRST* komünitesine ait eğlenceli kelime paylaşımları ile 446 binden fazla kişiye ulaşmıştır.

5.8. Profesör Nazif, Şubat 2021-Günümüz

FIRST programları için olan Türkçe kaynak yetersizliğini gidermek adına çalışmalara başlayan Cymurghs, dünyanın ilk ve tek *FIRST* programlarına özel online eğitim platformu olan Profesör Nazif’i kurdu. Takımın eğlenceli maskotu dev beyaz ayıcık Nazif’in yardımıyla 12 farklı alt alanda FRC ve FLL ile ilgili 60’tan fazla video yayınlamıştır. Sonrasında bu içerikler 3 dile (İngilizce, Almanca, Korece) çevrilerek yalnızca Türk takımlarının değil, dünya üzerindeki tüm takımların faydalanması hedeflenmiştir. Aynı zamanda herkesin, anlamadığı konular hakkında soru sorabileceği bir ücretsiz özel ders sistemi oluşturmuştur.

5.9. FLL Camp, Şubat 2021

Mentorluk yaptığı FLL takımlarına ve FLL takımı kurmak isteyenlere destek olmak amacıyla harekete geçen takım, 3 adımdan oluşan FLL Camp 2021'i düzenlemiştir. İlk aşamada FLL koçları ve FLL koçu olmak isteyenlere FIRST yarışmaları ve FLL hakkında eğitim verilmiş, ikinci aşamada FLL öğrencilerinin sorularına hızlı bir şekilde yanıt bulabilecekleri Türkiye'nin en geniş FLL kütüphanelerinden biri olan "5 Dakikada FLL" video serisi yayınlanmıştır. Son adımda ise FLL takımlarının turnuva öncesi deneyim kazanabilecekleri bir Off-Season etkinliği düzenlenmiştir.

6. GELECEĞE YÖNELİK PLANLAR

6.1. KISA VADELİ PLANLAR

6.1.1. Cymkit

- Kit sayısını 500'e çıkartmak
- İç Anadolu, Ege ve Güneydoğu Anadolu bölgelerine ulaştırmak
- Kit kapsamını genişleterek 2 robotik, 3 bilim ve 1 sanat deneyi hazırlamak (STEAM)

6.1.2. Profesör Nazif

- Platforma bir yeni dil ekleyerek desteklenen dil sayısını 5'e çıkarmak
- İçerik sayısını 100'ün üzerine çıkarmak
- Rookie takımlarla doğrudan iletişime geçerek platformu büyütmek

6.1.3. Sınır Tanımayanlar

- Şehir sayısını 2'den 5'e yükseltmek
- Eğitim verdiğimiz komünitelere fiziksel deneyim kazanabilmeleri için Cymkit ulaştırmak
- Eğitimlerden sonra 2 yeni *FIRST* takımı kurmak
- İlkokul ve ortaokul öğrencilerinin yanında liseli öğrencilere de hitap edecek eğitimler geliştirmek

6.1.4. M5 Magazine

- Her ay düzenli sayı yayınlamak
- Konu ve sayfa sayısını arttırmak
- Daha fazla sayıda basarak daha fazla engelli bireye ulaştırmak
- Online platformlarda yayınlayarak herkesin erişimine sunmak
- Van Mustafa Cengiz İlkokulunda Braille kütüphanesi kurmak

6.1.5. Atölye

- İstanbul Avrupa Yakasında,
- Minimum 200m2 büyüklüğe sahip,
- İçerisinde mini-torna, lazer cnc, freze tezgahları ve 3B yazıcı bulunan,
- Deneme sahası kurulabilecek bir atölye kurmak.

6.1.6. Yeni Proje Fikirleri

- 1.Driverly sayısını arttırmak
- 2.STEAMCamp düzenlemek
- 3.Spring Workshopları düzenlemek
- 4.2021 yangınlarda hasar görmüş ormanları iyileştirme çalışmasında bulunmak
- 5.FIRST Dictionary projesini kitapçık haline getirmek
- 6.Way of the Past yüz yüze hackathonunu gerçekleştirmek
- 7.Birleşmiş Milletler Türkiye ile “Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri” projemiz için iş birliği gerçekleştirmek

6.2. UZUN VADELİ PLANLAR

- 1.2023 Marmara Kick-Off düzenlemek
- 2.2024 Beşiktaş Off Season düzenlemek
- 3.2025 Ankara Regional Co-Organizing
- 4.FTC yarışmasını Türkiye’de yaygınlaştırmak
- 5.The Compass Alliance platformunda yer almak
- 6.Yurt içinde ve yurt dışında FRC, FLL, FLL Jr. ve FTC takımları kurmak
- 7.Çalışmalarımızın henüz ulaşamadığı Türkiye’deki 34 şehre ulaşmak
- 8.“Robottan daha fazlası” mottosunu temel alarak Cymurghs’ü FRC takımından daha büyük bir platform haline getirmek
- 9.M5 dergisini İngilizceye çevirip yurt dışındaki görme engelli arkadaşlarımıza ulaştırmak.
- 10.Doğudaki 7 okula ulaşarak öğrencileri STEM değerleriyle tanıştırmak.

7. TAKIM BÜTÇESİ

7.1. Takım Geliri & Harcamaları

Kategoriler	Kaynak	Miktar
Sponsorluk	Systemair Türkiye	2000
Sponsorluk	Deküp	2000
Sponsorluk	Ser Danışmanlık	250
Grant-Sezon Katılımı	FIRST	2050
Grant-Sezon Katılımı	FYF	2000
Bütçe Fazlası	Geçen sezondan artan bütçe	1850
Üretim	Tekniksat	300
Üretim	NACHI	250
Rozet ve Sticker	Plaket Madalya	30
Takım hoodiesi	Tshigo	1000
Toplam		9730 USD

Total	USD *	TL
Atölye giderleri	1245	12090
Robot giderleri	1256	12200
Pit giderleri	112	1090
Google workspace giderleri	980	9514
Yarışma katılım bedeli	950	9220
Konaklama	424	4115
Yemek	1315	12775
Diğer giderler	364	3540
	6646	64544

*04.11.2021 Kuruyla (1 USD = 9.71 TL)

2022 Sezonu detaylı bütçe kırılımına buradan ulaşabilirsiniz: <https://bit.ly/3oopcRV>

8. SPONSORLUK KRİTERLERİ

Sponsorlarımıza sunduklarımız	Ana Sponsor (2500\$+)	Platin Sponsor (1000\$-2500\$)	Altın Sponsor (500\$-1000 \$)	Gümüş Sponsor (250\$-500\$)	Bronz Sponsor (0\$-250\$)
Sponsorların isteği üzerine organizasyonel çalışmalar yapmak	X	X			
Stantlarda 3 m ² alanı kaplayacak şekilde duvar afişinde yer vermek	80x95 cm	36x160 cm	21x98 cm	33x77 cm	23x60 cm
Cymurghs'ün internet sitesinde, sosyal medya araçlarında sponsor bölümünde logo ve isimle yer vermek	X	X	X	X	X
Cymurghs'ün tüm ürünlerinde (robot, flama vb.) logo ile yer vermek	en büyük yeri kaplayacak şekilde	X	forma ve flamada	forma ve flamada	forma ve flamada
Medya tanıtımlarında ve röportajlarda teşekkür etmek	X	X			
Sezon öncesinde sponsorumuza özel videomuzu sosyal medya hesaplarında paylaşmak	X	X			
Aylık bülten göndermek	X	X	X		

9. NEDEN CYMURGHS?

Takımın kuruluşundan beri Cymurghs, *FIRST* değerlerini üyelerine benimsetmek amacıyla somut adımlar atmıştır. 4 senedir imza attığı çalışmalar, takım üyelerinin kendilerini geliştirme yolunda önünü açmıştır.

9.1. Mühendislik

Var olanı keşfetmek değil, yeni bir şey üretmek olarak mühendisliği tanımlayan takım, takımının her üyesinin robot çalışmalarını sadece atölyede değil, aynı zamanda matematik ve fiziği birleştirip gerekli hesaplamaları yaparak gerçek birer mühendis gibi çalışmalarına da oldukça önem vermektedir. Bu bağlamda mühendislik departmanına gelen her üye ile birebir ilgilenen takım, haftalık görevlendirmeler ile bu süreci oldukça sıkı takip etmektedir.

9.2. Araştırma

Günümüz dünyasında popülaritesi hızla artan ve bilim dünyasının en önemli alanı haline gelen araştırma, iş hayatında her insanda aranan özelliklerden biri haline gelmiştir. Bu sebeple, Cymurghs üyelerine nasıl araştırma yapılacağını, hangi adımların izleneceğini ve bunların nasıl raporlanacağını takım içindeki her çalışmasında yansıtmaktadır. Sadece kişiye özel verilen görev atamalarında değil, takım içindeki uygulamaların kullanılmasından toplantı notlarının tutulmasına kadar her yerde bu sürecin önemini vurgulamaktadır. Ekip bünyesindeki üyeleri yetiştirirken, hazırladıkları eğitimin doğrudan teorik anlatımı yerine araştırma yapmaya ve sorgulamaya yönelik olmasına hassasiyet göstermektedir.

9.3. Deneyim Aktarımı

Takıma yeni gelen üyelerle birebir ilgilenen Cymurghs, oryantasyon ve eğitim sürecinde birçok sunum ve rapor içeriği sunarak tüm üyelerine ilk andan itibaren öğrenmek kadar öğretme becerisinin de önemini vurgulamaktadır. Takımda eğitimini tamamlamış olan her üye, kendi alanında yeni gelenlere yardım etmeye ve eğitmenlik yapmaya hazır hale gelmektedir.

9.4. Birlikte Eğlenmek

Üyelerin farklı şehirlerden gelmesi nedeniyle birbirlerini sadece yarışmadan yarışmaya görebilen takım üyeleri, bu zorluğun üstesinden gelmek için internet tabanlı uygulamaların kullanımına oldukça önem vermektedir. Takım içi aktiflik, ekibin üyelerinde en çok önem verdiği kriterdir. Bunu koruyabilmek adına takım içinde yeni bir sözlük oluşturan takım; film ve oyun geceleri, departman festivalleri, mentorlarla düzenli aralıklarla yapılan birebir gibi etkinlikler sayesinde takım içi samimiyeti ve dayanışmayı korumaktadır.

9.5. Kltr eřitlilięi

Trkiye'nin birok farklı coęrafyasından yeler bulunduran takım, bu sayede farklı etnik kkenleri de bnyesinde bulundurmaktadır. Farklı kltrleri tanıyıp bunlarla ilgili hikayeleri dinleyebilen takım yeleri, kendilerini genel kltr anlamında geliřtirmelerinin yanı sıra renkli sohbetlere de ev sahiplięi ederek dnyaya baktıkları pencereyi geniřletmektedir.

9.6. Saha Deneyimi

Trkiye'de lise aęındaki birok gencin, ilgili olduęu alanlarda deneyim kazanabilmesi iin niversiteye gemeyi beklemek zorunda kaldıęını gzlemleyen Cymurghs, FRC'nin vermiř olduęu eřitli alanlarda alıřma avantajını yelerine baęımsız bir platformda sunmaktadır. Okul takımlarından baęımsız olarak tamamen ęrenciler ile iřlerini yrten ve varlıęını srdren takım, kendi iindeki her zorluęu ekip iinde birlikte ařarken yelerine erken yařta iř hayatı deneyimi kazandırmaktadır.

9.7. Kariyer Mentorluęu

Cymurghs, yelerine saha deneyimi saęlayarak ilgilerinin ve becerilerinin doęrudan kendileri tarafından keřfedilmesini saęlamaktadır. İlgi alanlarını keřfeden yeler, meslek gruplarını yakından tanıma imkanı elde eder ve bylece kariyerlerini niversiteye bařlamadan nce řekillendirmeye bařlarlar. %100 STEM alanlarına ynelen mezunlarımız, gelecek planlarını Cymurghs'te edindięi deneyimlerle birlikte řekillendirmiřtir.

10. İLETİŞİM BİLGİLERİ

Websitesi: teamcymurghs.com

Sosyal Medya:

Instagram - @cymurghs

LinkedIn - Cymurghs

YouTube - Cymurghs 7466

Twitter - @cymurghs

Kişi Bilgileri

İsim Soyisim: Ayşe Zümra Barmak
Pozisyon: Operational Lead Mentor
E-mail: ayse@teamcymurghs.com

İsim Soyisim: Yunus Emre Zent
Pozisyon: Takım Kaptanı
E-mail: zent@teamcymurghs.com