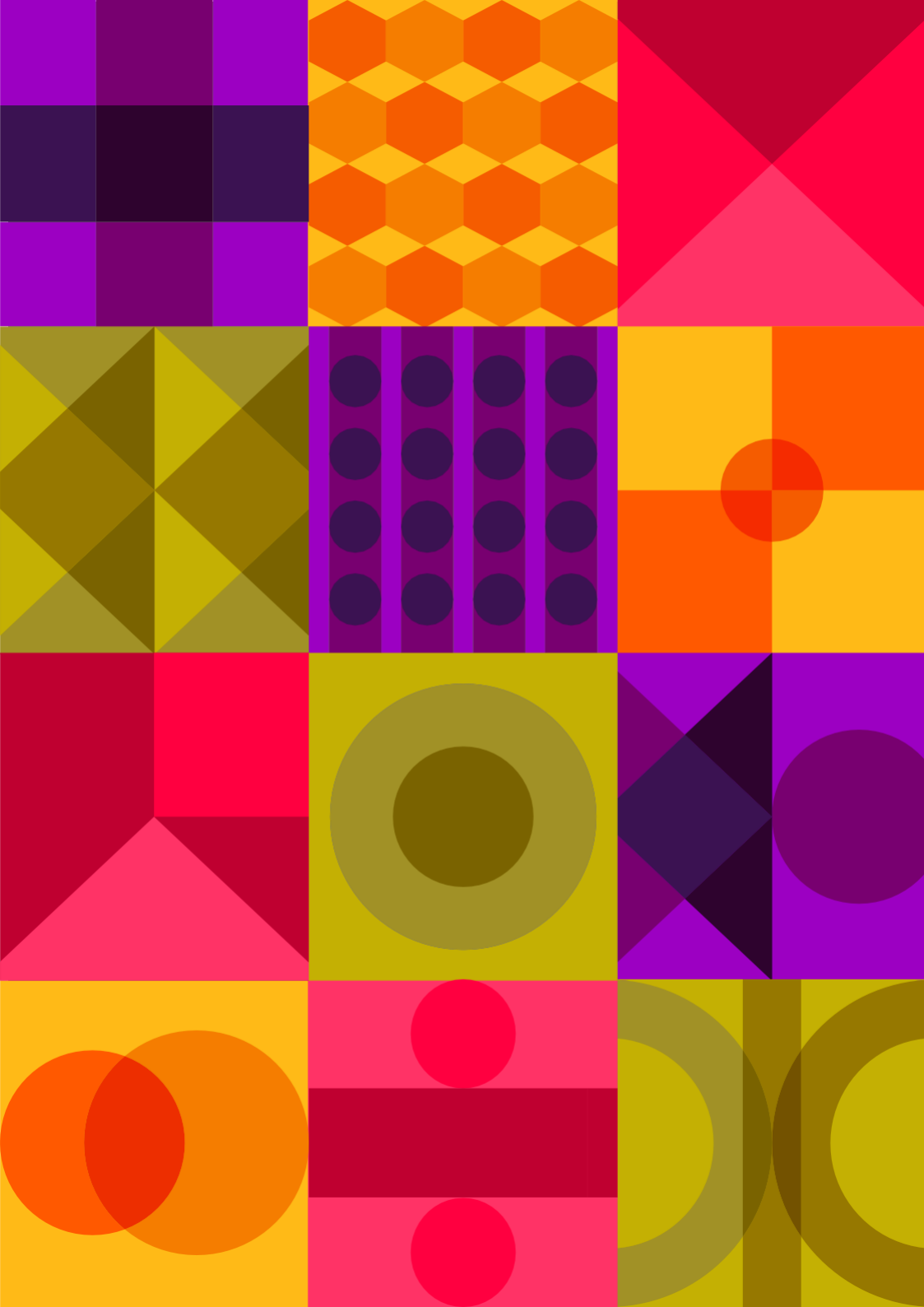




nesta

the collective
intelligence
design playbook

Küresel zorlukları çözmek için
insanların, verilerin ve
teknolojinin gücünden
yararlanmaya yönelik araçlar,
taktikler ve yöntemler

TARAFINDAN YARATILDI
Nesta Kolektif Akıl
Merkezi
Tasarımı

DESTEĞİ İLE
UNDP'nin Hızlandırıcı
Laboratuvar Ağı

TARAFINDAN YARATILDI

Kathy Peach, Aleks Berditchevskaia, Theo Bass (Nesta)

YARDIMLARIYLA

Geoff Mulgan, Kelly Duggan, Sonja Dahl, Brenton Caffin, Eva Grobbink (Nesta) Bas Leurs,
Gina Lucarelli (UNDP)

Roland Harwood, Sean Miller, Maxim Dedushkov, Lily Scowen (Liminal)

Bu çalışmanın telif hakkı Nesta'ya aittir ve aksi belirtilmediği sürece Creative Commons Attribution-NonCommercial- ShareAlike 4.0 Uluslararası Lisansı (CC BY-NC-SA 4.0) ile lisanslanmıştır. Umarız faydalı bulursunuz.

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

01 kolektif akıl tasarımı çalışma kitabının tanıtılması

Bu oyun kitabı ne için? Kimin için?
nasıl kullanıyoruz?
hangi faaliyetlerin ilgili olduğunu bir bakışta nasıl görebiliriz? bu oyun kitabını yeniden şekillendirin!

02 kolektif akıl nedir?

parçaların toplamından daha büyük
kolektif akla neden ihtiyacımız var ?
kolektif akıl bize nasıl yardımcı olabilir?
kolektif akı kimler nasıl kullanıyor? örnek olay: ramani huria
vaka çalışması: Meksika şehir anayasası kitle kaynak
kullanımı için vaka çalışması: citymart
vaka vaka vaka çalışması:
kamu laboratuvarı çalışması:
benim gibi hastalar çalışması:
blok blok
vaka vaka çalışması:
wefarmçalışması: global fishing
watch
kolektif aklın benzersiz faydaları nelerdir? kolektif akıl ne değildir?

06

03 kolektif akıl tasarımının tanıtılması

34

07	kolektif akıl tasarımı nedir?	35
07	kolektif akıl tasarımını ne zaman kullanmalıyız?	36
08	kolektif akıl tasarımının bizim için doğru olmadığını nasıl anlarız?	39
10	kolektif akıl tasarım ilkeleri	40
12	kolektif akıl tasarım süreci	41
	kolektif akıl tasarım kanvası	42
	kolektif akıl tasarım aşamaları	43
14	kolektif akıl tasarım soruları	44

04 kolektif akıl projenizi tasarlayın

48

15		
17		
18		
20	sorunları anlama: navigasyon sayfası	52
22	çözüm arayışı: gezinme sayfası	56
23	karar ver ve harekete geç: gezinme sayfası	60
24	öğren ve adapte ol: gezinme sayfası	64
25		
26		
27		
28		
29		
30		
32		

05 kolektif akıl tasarım faaliyetleri**A. Zorluğu Tanımlayın**

A1. Zorluk Tanımı - Çalışma Sayfası A2.

Sorun Haritası - Çalışma Sayfası

A3. Paydaş Haritası - Çalışma Sayfası A4.

Kapak Hikayesi - Çalışma Sayfası

B. Veri, Bilgi ve Fikir Toplayın B1. Veri

Haritalama - Çalışma Sayfası

B2. Veriler - İstem Kartları

B3. Veri Toplama Yöntemleri - Yönlendirme

Kartları B4. Veri Etiği - Çalışma Sayfası

B5. Çözüm Özeti - Çalışma Sayfası

B6. Çözüm Hazırlığı - Kılavuz

B7. Çözümleri Haritalama - Çalışma

Sayfası B8. Çözüm Bulma - Kılavuz

C. İnsanları Harekete Geçirmek

C1. Benzersiz Perspektifler - Çalışma Sayfası

C2. İnsanlar - Yönlendirme Kartları

C3. Katılım Planı - Çalışma Sayfası C4.

Personalar - Çalışma Sayfası

C5. Teşvikler ve Elde Tutma - Çalışma Sayfası

C6. Eylem Çağrısına Meydan Okuma - Çalışma Sayfası

D. Bağlanın ve Yorumlayın

D1. Connect Yöntemleri - Yönlendirme

Kartları D2. Ön yargıların Üstesinden Gelmek - Kılavuz

D3. Kitle Kolaylaştırma - Kılavuz

D4. Veri Akışı - Çalışma Sayfası

D5. Yorumlama Yöntemleri - Yönlendirme Kartları

D6. Vatandaş Tarafından Oluşturulan Verilerin Görselleştirilmesi - Kılavuz

68**72**

74

76

78

80

82

84

86

92

100

104

106

110

112

116

118

120

132

134

136

140

142

144

152

154

156

160

164

D7. Kolektif Kararlar - Kılavuz D8.

Orid Çerçevesi - Kılavuz

D9. Üretken Karar Alma - Kılavuz D10. Açık Alan - Kılavuz

D11. Grup Diyaloğu - Kılavuz D12.

Çalışma Çemberi - Kılavuz

E. Değişim Yaratın

E1. Değişim Yöntemleri Oluşturun - Yönlendirme

Kartları E2. Prototipleme Teknikleri - Kılavuz

E3. Prototip Testi - Çalışma Sayfası E4.

Değişim Teorisi - Çalışma Sayfası

E5. İşbirliği Anlaşmaları - Workshee E6. Veri Seti

Beslenme Etiketi - Kılavuz

166

170

174

176

178

180

182

184

190

192

196

198

200

06 kolektif akıl için ekip oluşturma**202****07 grubunuzun kolektif aklını artırmanın hızlı yolları****206**

25/10 Kitle kaynaklı fikir egzersizi Evet, ama egzersiz

208

209

Takdire dayalı sorgulama

210

08 kolektif fikrini iletmek için egzersizler**212**

Kör adam ve fil alıştırmaları 1-2-4

Alıştırma

214

216

09 daha fazla kaynak**218**

01

NESTA - V.001

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabının tanıtılması

Kimin için?

Bu oyun kitabını, dünyanın dört bir yanında karmaşık zorluklar üzerinde çalışan yenilikçiler için oluşturduk.

Uluslararası bir kuruluşta, bir kamu kurumunda, bir işletmede veya kâr amacı gütmeyen bir kuruluşta çalışıyor olabilirsiniz. Muhtemelen diğer inovasyon yaklaşımlarına aşinasınızdır ve bu kitapta yer alan bazı yöntemleri zaten kullanmış olabilirsiniz. Ancak büyük olasılıkla hâlâ büyük bir sosyal, çevresel, ekonomik veya siyasi konuda yavaş veya başarısız ilerleme ile boğuşuyorsunuz. Gerçek değişimi sağlamak için yeni içgörüler, daha etkili çözümler bulmanız ve yeni iş birlikçi yaklaşımlar oluşturmanız gerektiğini biliyorsunuz.

Bu oyun kitabı ne için?

Bu oyun kitabı Nesta tarafından kolektif akıl projesi tasarlamana ve sunmana yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

Karmaşık bir sorunu ele almak için en iyi fikirleri, bilgileri ve içgörüyü nasıl kullanacağınızı anlamana yardımcı olacaktır.

Hedeflerinize ulaşmak için çeşitli insan, veri ve teknoloji gruplarını düzenlemek için kullanabileceğiniz etkinlikleri size tanıttacaktır.

Biz buna *kolektif akıl tasarımı* diyoruz.

Bunu 21. yüzyıl sağduyusu olarak düşünüyoruz.



nasıl kullanıyoruz?

Oyun kitabı, faaliyetler ve alıştırmalar üzerinde birlikte çalışan ekipler veya gruplar tarafından kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Grubun yolunda gitmesine yardımcı olmak için sorumluluk alacak bir kolaylaştırıcı tahsis etmenizi öneririz ve bu göreve yardımcı olmak için kılavuz boyunca kolaylaştırıcı notları sunuyoruz.

Bu oyun kitabı için özel olarak bir dizi yeni araç ve etkinlik oluşturduk, ancak diğerlerinin birçoğu hayran olduğumuz diğer araç setlerinden derlenmiş veya uyarlanmıştır. Hepsi orijinaline referanslar içeriyor, bu nedenle daha derine dalmak isterseniz geriye doğru izlemek kolaydır.

"Kolektif akıl fikrinde yeniyiz ve daha fazlasını anlamak istiyoruz."

"Biraz ilham istiyoruz."

"Yaklaşan bazı önemli toplantılarımız ve çalıştaylarımız var, kolektif akılyı nasıl kullanabiliriz?"

- Şununla başlayın: s.14'teki "Kolektif akıl nedir?" bölümünü okuyun.
- Grubunuzu kolektif akıl kavramını hayata geçirmek için hızlı bir alıştırmayla tanıştırın (bkz. Bölüm 8).
- Bölüm 2, s.20'deki vaka çalışması seçimine bakın.
- Daha birçok kolektif akıl projesini ve aracını listeleyen Trello panolarımıza göz atın (bağlantılar bu oyun kitabının sonundaki 'Daha fazla kaynak' bölümünde verilmiştir)
- S.40'daki kolektif akıl tasarım ilkelerini tartışın. Bunları uygulamak şu anda işleri yapma şeklinizi nasıl değiştirebilir?
- Etkinliğinizin kolektif akılsını artırmak için 7. bölümdeki atölye faaliyetlerinden bazılarını deneyin.
- Olası tuzakların farkında olmak için Önyargıların Üstesinden Gelme Kılavuzunu (Faaliyet D2, sayfa s.152) okuyun.
- ORID, Üretken Karar Alma, Açık Alan ve Grup Diyaloğu Kılavuzlarını inceleyin ve bu formatları deneyin.

"Kolektif akıl tasarımının neleri içerdiğine dair genel bir bakış istiyoruz."

- S.34'teki 'Kolektif akıl tasarımına giriş' bölümünü okuyun.
- Temel tasarım sorularını ve bilgi kartlarını inceleyin.

"Bir kolektif akıl projesi tasarlamak istiyoruz."

- Bir kolektif akıl projesi tasarlamak istemenizdeki ana amacınızı kabul edin ve bu oyun kitabının 4. bölümünde doğru gezinme sayfasını bulun: s.52'de **sorunları anlamak**; s.56'da **çözüm aramak**; s.60'ta **karar** vermek **ve harekete geçmek**; s.64'te **öğrenmek ve uyum sağlamak**.
- Kolektif akıl tasarım tuvali şablonunun (A3 veya A2) yanı sıra aşağıdakilerle ilgili özel tasarım sorularının çıktısını alın
- Hangi faaliyetlerin önerildiğini görmek için gezinti sayfasını kullanın ve grubunuz ve projeniz için en yararlı olacağını düşündüklerinizi seçin. Bunları tasarım sorularını daha derinlemesine keşfetmek için kullanmalısınız.
- İhtiyacınız olan istem kartlarını veya çalışma sayfalarını yazdırın.
- Her aşamada belirlenen tasarım soruları üzerinde grubunuzla birlikte çalışın. Grup kolaylaştırıcısı olacak birini belirleyin.
- Grubunuz tasarım sorularını yanıtladıkça tuvalinizi doldurun. Düşünme ve yineleme için zaman tanıyın.
- Projenizi hayata geçirmek ve eksik veya değiştirilmesi gereken yönleri belirlemek için prototip oluşturma gibi etkinlikleri kullanın.

"Bu oyun kitabına nasıl ekleme yapabileceğiniz veya bu kitabı nasıl geliştirebileceğiniz konusunda önerilerde bulunmak istiyoruz."

- Bize mesaj bırakın collective.intelligence@nesta.org.uk
- Google Doc sürümünü kullanarak doğrudan oyun kitabına yorum yapın veya öneride bulunun

hangi faaliyetleri n ilgili olduğunu bir bakışta nasıl görebiliriz ?

"Yapmamız

MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

C

sorunları anlamak

aramak istiyoruz

karar verin ve harekete geçin

öğrenin ve uyum sağlayın

A1. meydan okuma tanımı

A1. meydan okuma tanımı

A1. meydan okuma tanımı

A1. meydan okuma tanımı

A haritası

A2. sorun

A2. sorun haritası

A2. sorun haritası

A2. sorun haritası

A3. paydaş haritası A4.

A3. paydaş haritası

A3. paydaş haritası

A3. paydaş haritası A4.

kapak hikayesi

A4. kapak haberi

A4. kapak haberi

kapak hikayesi

B1. veri eşleme

B3. veri toplama yöntem kartları

B3. veri toplama yöntem kartları

B1. veri eşleme

B2. veri kartları

B4. veri etiği B5.

B4. veri etiği

B2. veri kartları

B3. veri toplama yöntem kartları

çözüm özeti

B3. veri toplama yöntem kartları

B4. veri etiği

B6. çözüm hazırlığı B7.

B4. veri etiği

çözümlerin haritalanması

B8. çözüm bulma

C1. benzersiz perspektifler

C1. benzersiz perspektifler

C1. benzersiz perspektifler

C1. benzersiz perspektifler

C2. insan kartları

C2. insan kartları

C2. insan kartları

C2. insan kartları

C3. katılım planı

C3. katılım planı

C3. katılım planı

C3. katılım planı

INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN		C4. personalar	C4. personalar	C4. personalar	C4. personalar
	C5. teşvikler ve elde tutma		C5. teşvikler ve elde tutma	C5. teşvikler ve elde tutma	C5. teşvikler ve elde tutma
			C6. meydan okuma çağırısı eyleme		

	 sorunları anlamak	 çözüm arayışı	 karar verin ve harekete geçin	 öğrenin ve uyum sağlayın
 D BAĞLAN & YORUMLA	 D1. yöntem kartlarını bağlayın	 D1. yöntem kartlarını bağlayın	 D1. yöntem kartlarını bağlayın	 D1. yöntem kartlarını bağlayın
	 D2. Ön yargıların üstesinden gelmek	 D3. kalabalık kolaylaştırma	 D2. Ön yargıların üstesinden gelmek	 D2. Ön yargıların üstesinden gelmek
	 D3. kalabalık kolaylaştırma	 D5. yöntem kartlarını yorumlama	 D3. kalabalık kolaylaştırma	 D3. kalabalık kolaylaştırma
	 D4. veri akışı	 D7. kolektif kararlar	 D5. yöntem kartlarını yorumlama	 D4. veri akışı
	 D5. yöntem kartlarını yorumlama		 D6. Vatandaşlar tarafından oluşturulan verilerin görselleştirilmesi	 D5. yöntem kartlarını yorumlama
	 D6. Vatandaşlar tarafından oluşturulan verilerin görselleştirilmesi		 D7. kolektif kararlar	 D6. Vatandaşlar tarafından oluşturulan verilerin görselleştirilmesi
			 D8. ORID çerçevesi	 D12. çalışma çemberi
			 D9. üretken karar verme	
			 D10. açık alan	
			 D11. grup diyalogu	
 E	 E1. Değişim yöntemi kartları oluşturun	 E2. prototipleme teknikleri	 E1. Değişim yöntemi kartları oluşturun	 E1. Değişim yöntemi kartları oluşturun
	 E2. Prototipleme teknikleri	 E3. Prototip testi	 E2. Prototipleme teknikleri	 E2. Prototipleme teknikleri
	 E3. Prototip testi	 E4. Değişim teorisi	 E3. Prototip testi	 E3. Prototip testi

DEĞİŞİKLİK YARAT		E4. Değişim teorisi		E5. İş birliği anlaşması		E4. Değişim teorisi		E4. Değişim teorisi
								E6. Veri kümesi beslenme etiketi

Bu oyun kitabını yeniden şekillendirin!

Bu, Kolektif Akıl Tasarımı Çalışma Kitabının beta versiyonudur.

Bu, yenilikçilerin kolektif akıl için tasarım yapmalarına yardımcı olacak bazı temel kaynakları bir araya getirmeye yönelik bir ilk girişimdir. Muhtemelen atladığımız çok şey olduğunu biliyoruz, ancak bu eksiklikleri belirlememize yardımcı olacağınızı umuyoruz. Bu yaşayan bir koleksiyon - lütfen gelecek versiyonlar için daha iyi hale getirmemize yardımcı olun.

Sürüm 2.0'ı oluşturmamıza yardım edin! Lütfen bize gönderin:

1. Düzeltmeler ve hata düzenlemeleri.
2. Kolektif akıl tasarım bölümleri için eklemeler:
 - a. Tasarım sorularının yanıtlanmasına yardımcı olabilecek yeni faaliyetler.
 - b. Gözden kaçırdığımız temel tasarım soruları için öneriler.
 - c. Yeni istem kartları için öneriler.
 - d. En iyi ipuçları.
3. Tasarım tuvalinin doldurulmuş versiyonları.

Kolektif akıl tasarımı modülerdir, bu nedenle ele almak istediğiniz zorluğa bağlı olarak sonsuz olasılık vardır. Tasarım planlarınızı paylaşacağınızı umuyoruz, böylece açık bir havuz oluşturmaya devam edebiliriz.

Oyun kitabının bu versiyonu kolektif akılla yeni başlayanları hedefliyor, ancak daha gelişmiş teknikler de eklemeye devam etmek istiyoruz.

Lütfen önerilerinizi ana metnin Google Doc taslağına veya doğrudan Google slaytlarına (etkinlikler ve kılavuzlar için) yorum olarak bırakın. Bu oyun kitabının Nesta web sitesi sayfasından bunlara bir **bağlantı takip edebilirsiniz**.

Lütfen ek faaliyetler için önerilerinizi veya hacklenmiş faaliyetlerin versiyonlarını ve tamamlanmış tuvaleri 'CI Playbook' ile **collective.intelligence@nesta.org.uk** adresine gönderin: Versiyon 2.0' konu başlığı ile gönderin.

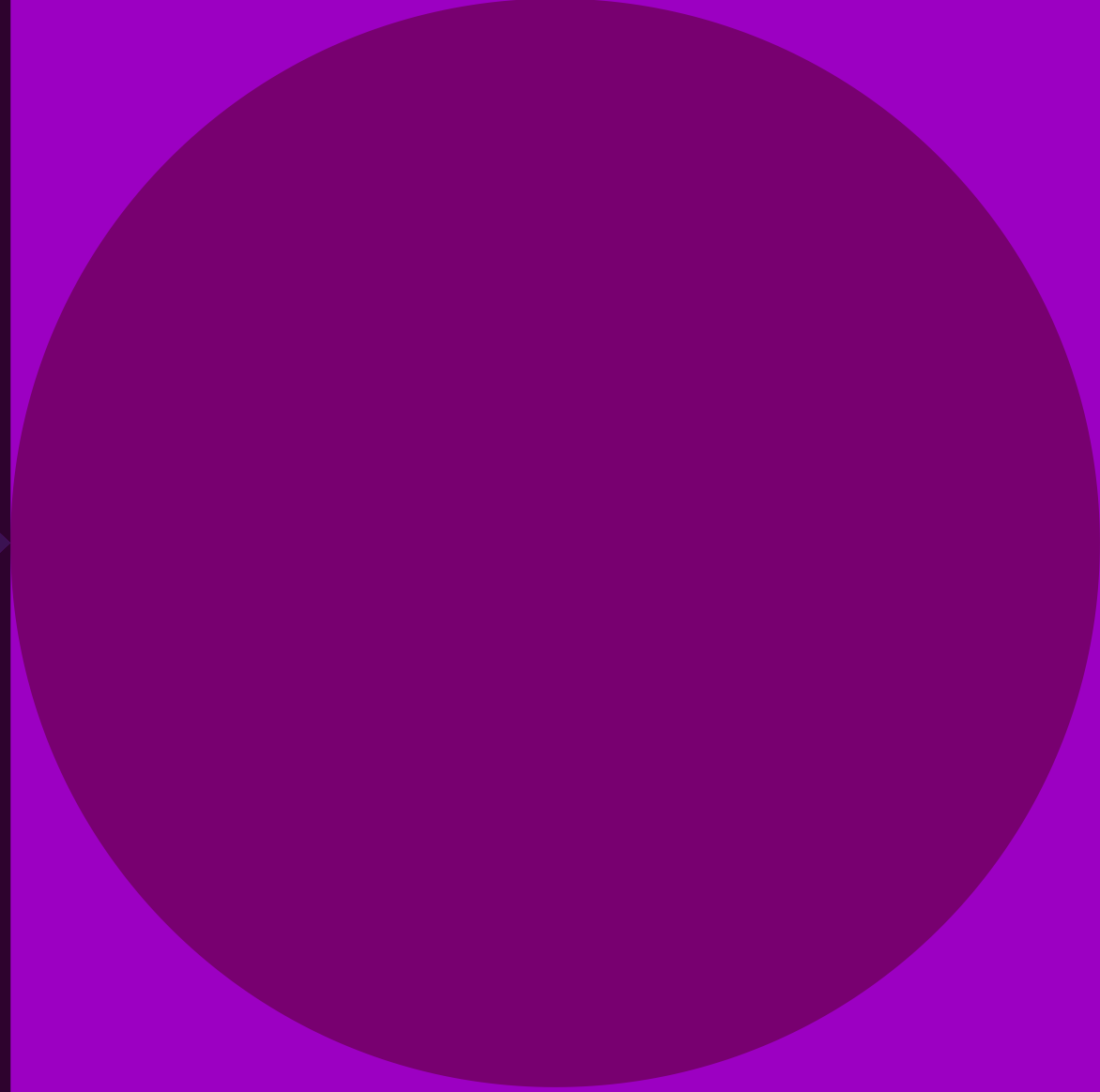
Bize ne yaptığınızı ya da ne önerdiğinizi söyleyin, güncellenmiş versiyonumuzda size de yer verelim (ayrıca teşekkürlerimizi iletelim).

nesta.org.uk/cidplaybook

02

NESTA - V.001

nedir kolektif akıl?



parçaların toplamından daha büyük

Kolektif akıl, insanlar birlikte çalıştığında, genellikle teknolojinin yardımıyla, sosyal bir zorluğu ele almak için daha geniş bir bilgi, fikir ve içgörü yelpazesini harekete geçirmek için yaratılır.

Bir yeni fikir olarak değil. Farklı insan gruplarının kolektif olarak herhangi bir bireyden daha zeki olduğu teorisine dayanır. Farklı insanlar farklı bilgi parçalarına ve farklı bakış açılarına sahiptir ve bunlar birleştirildiğinde bir sorunun daha eksiksiz bir resmini ve nasıl çözüleceğini oluşturur.

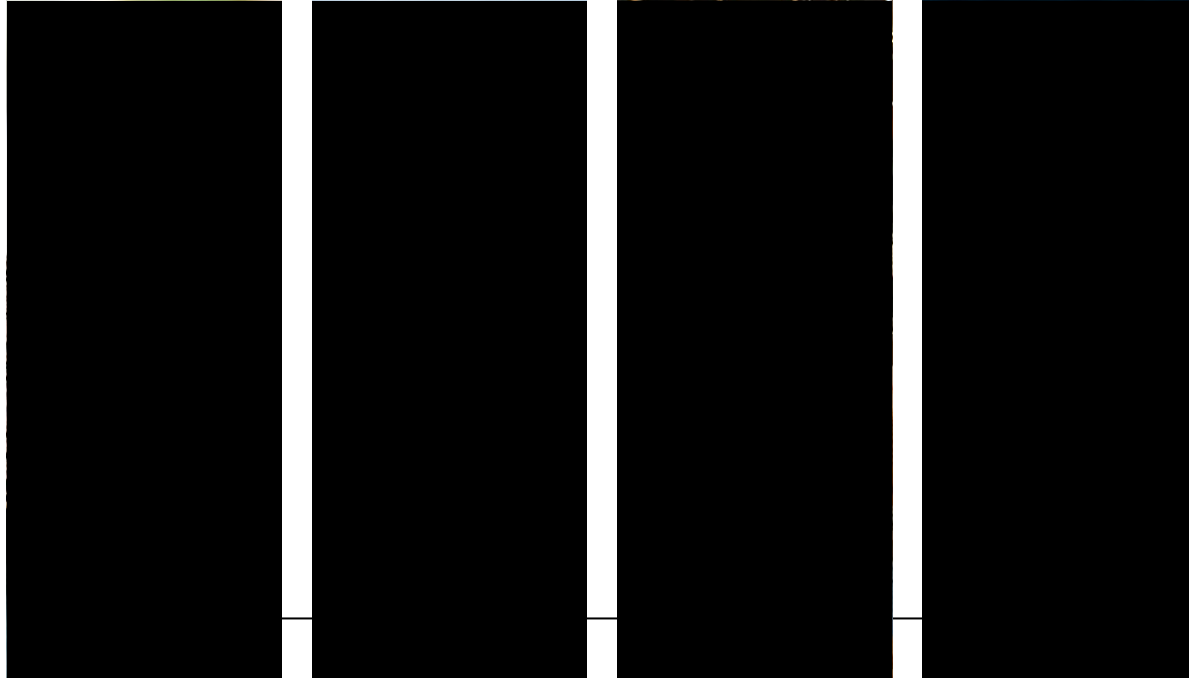
İnsanlar elbette zamanın başlangıcından beri birlikte çalışıyorlar. Ancak dijital çağın başlangıcından yana kolektif akıl gerçekten gelişti.

Teknoloji, kolektif akıllı nasıl güçlendiriyor?

1. İnternet gibi teknolojiler artık fikirleri yepyeni yollarla bir araya getirmemize ve uzak mesafelerdeki insanları birbirine yardımcı oluyor. Bu sayede daha fazla beyni bir araya getirebiliriz - tıpkı Wikipedia'nın yaptığı gibi.
2. Akıllı teknolojiler yeni veri kaynakları üretmemize yardımcı oluyor. Örneğin, uydu görüntülerini ya da cep telefonu verilerini kullanarak dünyamız ve toplumlar hakkında yeni bilgiler edinebiliriz.
3. Makine akıllı insan akıllımızı geliştirebilir. Yapay akıl gibi teknolojiler büyük hacimli verileri analiz ederek daha iyi tahminler yapmamıza veya yapılandırılmamış birçok bilgiyi daha hızlı anlamamıza yardımcı olabilir.

TARİHTE KOLEKTİF AKIL

NESTA - V.001



19. yüzyılda Oxford İngilizce Sözlüğü, Oxford Üniversitesi ve Oxford Üniversitesi'nin iş birliği ile kelimeleri ve etimolojileri editörlere gönderen binlerce gönüllü tarafından hazırlanmıştır.

20. yüzyılın başlarında, istatistikçi Francis Galton bir ineğin ağırlığını tahmin etmek için yapılan bir yarışmayı bir köy panayırında gözlemledi. Bireysel cevapların büyük farklılıklar gösterdiğini, ancak tüm cevapları toplayıp ortalamayı bulduğunda, ineğin gerçek ağırlığından sadece 1 lb farklı olduğunu gördü.

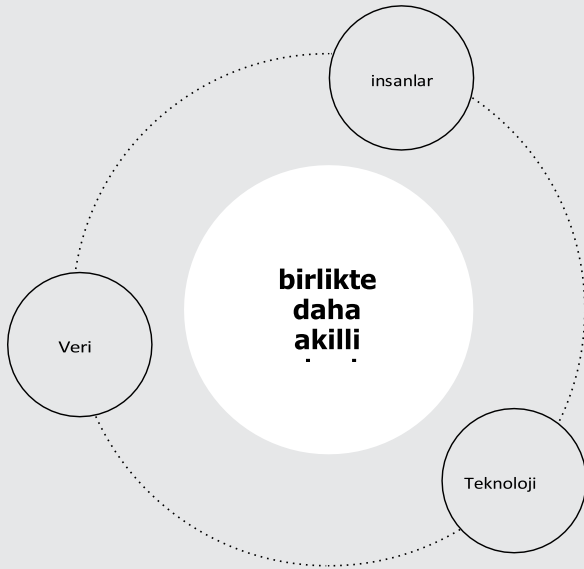
1920'lerde Gandhi, tam olarak belirlenmiş ucuz bir tasarım yapabilen tasarımcıları -herhangi bir yerden- ödüllendirmek için bir meydan okuma ödülü kullandı.

1990'larda Brezilya'nın Porto Alegre kenti kamu harcamalarının tahsisinde yeni bir yaklaşıma öncülük etmiştir. Belediye yönetimi, katılımcı bütçeleme adı verilen ve o zamandan bu yana tüm dünyada benimsenen bir süreçle vatandaşların kamu fonlarının nasıl harcanması gerektiği konusunda tartışmalarına ve oy kullanmalarına izin verdi.

GÜNÜMÜZDE KOLEKTİF AKIL

	WIKIPEDIA Dünyanın dört bir yanından binlerce kişi bilgileriyle katkıda bulunuyor ve çalışmalarını geliştiriyor.
	ZOONIVERSE Bir milyondan fazla insan, yeni yıldızların belirlenmesine yardımcı olmak amacıyla uzayın uydu görüntülerini analiz etmek için platformu kullanıyor.
	WAZE Gerçek zamanlı trafik haritaları oluşturmak için yolcuların cep telefonlarından alınan konum verilerini ve kazalar veya tehlikelerle ilgili kitle kaynaklı bilgileri birleştirir.

Asıl mesaj, karmaşık sorunları çözmemize yardımcı olması için artık büyük ölçekte insan aklından, yeni verilerden ve akıllı teknolojiden en iyi şekilde yararlanabileceğimizdir.



Farklı insan, veri ve teknoloji gruplarının bir araya gelerek, tek tek parça ardan daha büyük bir kolektif akıl yaratabiliriz. Ve bunu yaparak, herhangi bir insan ya da makinenin tek başına başarabileceğinden çok ötesinde şeyler başarabiliriz.

Bu oyun kitabı size bunu pratikte nasıl yapacağınızı göstermek için tasarlanmıştır.

neden kolektif akla ihtiyacımız var?

İnsanları aya göndermeyi başardığımız halde yaşanan nüfusumuza nasıl bakacağımızı nasıl çözemediğimizi hiç merak ettiniz mi? Ya da nasıl olup da dünyanın en iyi satranç oyuncularını yenen makineler yaratmamıza rağmen online nefret dalgasını durdurmakta zorlandığımızı?

Aradaki fark, bu zorlukların doğasında yatmaktadır. İnsanlar (ve makineler), mantıksal düşüncenin ve doğrusal düşünmenin bizi bitiş çizgisine götürebileceği karmaşık teknik zorlukları çözmede çok iyidir. Ancak karmaşık sosyal, çevresel, ekonomik veya siyasi zorlukları çözmek çok daha zordur. Bu zorluklar genellikle çok boyutlu ve merkezi olmayan niteliktedir. Genellikle tek bir kuruluş tarafından ya da sihirli bir değnekle çözülemez. Çoğu zaman bizim harekete geçme kabiliyetimizden daha hızlı bir şekilde ortaya çıkar veya değişirler.

Bugün karşı karşıya olduğumuz en kritik zorluklar karmaşık zorluklardır. **Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri** buna bir örnektir

Bu tür bir zorluk: birbirine bağlı, sınır ötesi ve politikalardan kurumlara ve bireysel davranışlara birçok düzeyde değişim gerektiren bir durumdur.

Karmaşık sorunları çözmek, sorun çözmeye yönelik yeni yaklaşımlar gerektirir: olup bitenlerin dinamiklerini hızlı bir şekilde anlamak için yeni veri kaynaklarını kullanmak; çok daha hızlı bir şekilde birden fazla çözüm üretmek için kolektif beyin gücünden yararlanmak; düşünmek, yansıtmak ve birlikte karar vermek için alanı kolaylaştırmak; yeni bir hareket tarzı ve gerçek zamanlı ayarlamalar için verilerden yararlanma ve başkalarının da harekete geçmesini sağlayan bilgiyi düzenleme kapasitesi.

Bunu yapabilmek için kuruluşların ve toplulukların veri, bilgi, içgörü ve fikir gibi her türlü akıl harekete geçirme konusunda beceri kazanmaları gerekmektedir. 21. yüzyılda bunun para ya da gücü harekete geçirmek kadar önemli olacağına inanıyoruz. Kolektif Akıl Tasarımı Çalışma Kitabı, kuruluşların bunu iyi bir şekilde yapmalarına yardımcı olmak için ilk girişimimizdir.

Not: Hâlihazırda kanıtlanmış çözümler olsa veya bir grup uzman ilgili bilgiye sahip olsa bile, kolektif akıl araçlarını kullanmanın değeri olabilir. Örneğin, Birleşik Krallık ve Hindistan'ın bazı bölgelerindeki kalp cerrahlarının yöntemlerini paylaşmalarını ve hayatta kalma oranlarına ilişkin verileri düzenli olarak gözden geçirmelerini sağlamak, performanslarını keskin bir şekilde artırarak onları yüzlerce bireysel uzmandan daha çok kolektif bir akla dönüştürdü.

kolektif akıl bize nasıl yardımcı olabilir?

Kolektif akıl, yeni içgörüler ve fikirler getiren bir *çarpandır*. Kolektif aklı çalışma biçiminize dahil ettiğinizde, yenilik yapmanıza ve sorunları daha etkili bir şekilde ele almanıza yardımcı olabilir.

İşte kolektif aklın size yardımcı olabileceği dört yola genel bir bakış:

- 1. Sorunların daha iyi anlaşılması:** kitle kaynak kullanımı yoluyla, yeni verilerin kullanılması veya içgörüler, gerçekler, bilgiler tahminler oluşturmak için mevcut veri setlerinin birleştirilmesi. Bunun örnekleri PetaBencana¹, vatandaşlar tarafından kullanılan gerçek zamanlı sel haritaları oluşturmak için Twitter'daki vatandaşlardan Cakarta'daki sel raporlarını kitlesel olarak toplayan bir platformdur. Haze Gazer², afeti geliştirmek için birden fazla veri setini birleştirerek gerçek zamanlı durumsal bilgi sağlayan bir kriz analizi ve görselleştirme aracıdır.
- 2. Bir soruna çözüm bulmak:** ya vatandaşların kolektif beyin gücünden yararlanarak daha geniş bir havuz ya da başka yerlerden test edilmiş çözümler aramak. Buna örnek olarak, olan Wefarm³ ücretsiz SMS eşler arası iletişim aracı verilebilir. Doğu Afrika'daki küçük ölçekli çiftçiler için bilgi hizmeti ya da vatandaşların kendi topluluk alanlarını birlikte yaratabildikleri BlockByBlock⁴. AllOurIdeas gibi araçlar vatandaşların şehirlerinin neye benzemesi gerektiğine dair fikirleriyle katkıda bulunmalarını sağlar.⁵

- 3. Daha bilinçli ve kapsayıcı kararlar:** fikirleri tartışmak, önceliklendirmek ve uygulamak için çeşitli insanları ve ilgili aktörleri bir araya getirmek. Bunun bir örneği, vatandaşların önceliklerini kitle kaynaklı hale getirmek ve rakipler arasında fikir birliği sağlamak için çevrimiçi ve çevrimdışı karma bir danışma süreci olan vTaiwan'dır.⁶ Loomio⁷ ve Pol.is⁸ gibi araçlar, politikalar, bütçeler, planlama ve daha fazlası üzerinde çevrim içi grup karar alma sürecini mümkün kılıyor.
- 4. Neyin işe yaradığını öğrenmek ve paylaşmak:** kitle kaynak kullanımı yoluyla -bilgi ve ortak bilgi havuzları oluşturmak. Örnekler arasında Public Lab'in Körfez'deki petrol sızıntısının vatandaşlar tarafından izlenmesi yoluyla temizlenmesi için BP'yi sorumlu tutma çalışması ve diğer topluluk gruplarının çevresel değişiklikleri izlemesine yardımcı olacak açık kaynak araçlarının oluşturulması yer almaktadır.⁹ İnsan Teşhisi Projesi, sağlık uzmanları ve tıp öğrencileri için sürekli eğitim sağlamak amacıyla binlerce doktordan gelen teşhis tavsiyelerini kitlesel olarak toplamakta ve sıralamaktadır.¹⁰

¹ petabencana.id

² hazegazer.org

³ wefarm.co/what-is-wefarm

⁴ blockbyblock.org

⁵ allourideas.org

⁶ vtaiwan.tw

⁷ loomio.org

⁸ pol.is/home

⁹ publiclab.org

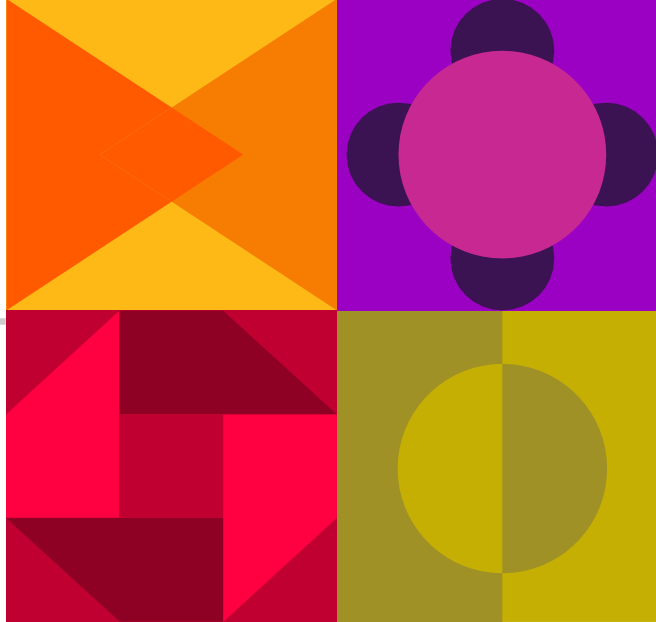
¹⁰ humandx.org/context/background

sorunları anlamak

Bir durumun dinamikleri hakkında bağlamsallaştırılmış içgörüler, gerçekler ve bilgiler üretin.

Vatandaşları veri üretmeye dahil ederek girişimleri izleyin ve diğerlerinin becerilerini geliştirmek için bilgi paylaşın.

öğrenin ve uyum sağlayın



çözüm arayışı

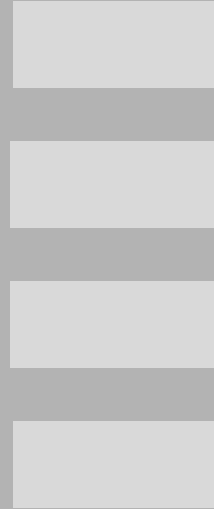
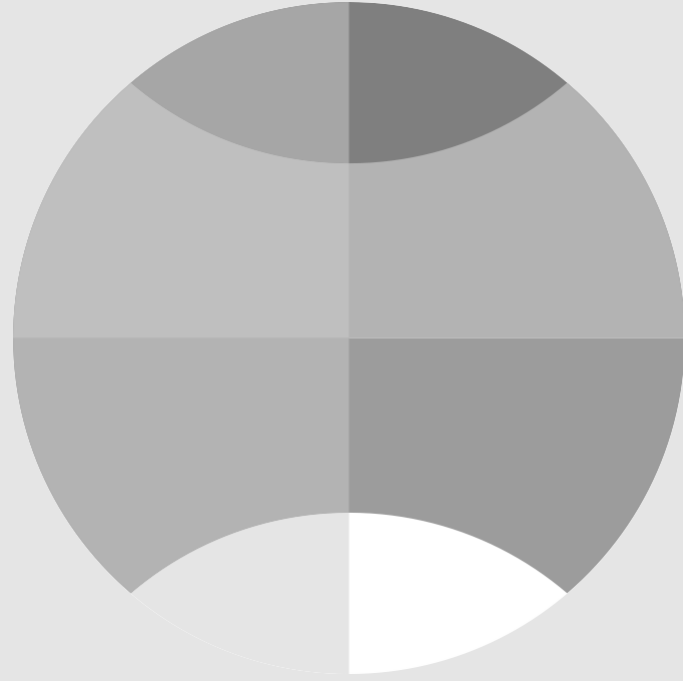
Başka yerlerden yeni yaklaşımlar veya test edilmiş çözümler bulun. Ya da sorunun üstesinden gelmenin yeni yollarını yaratmaları için yenilikçileri teşvik edin.

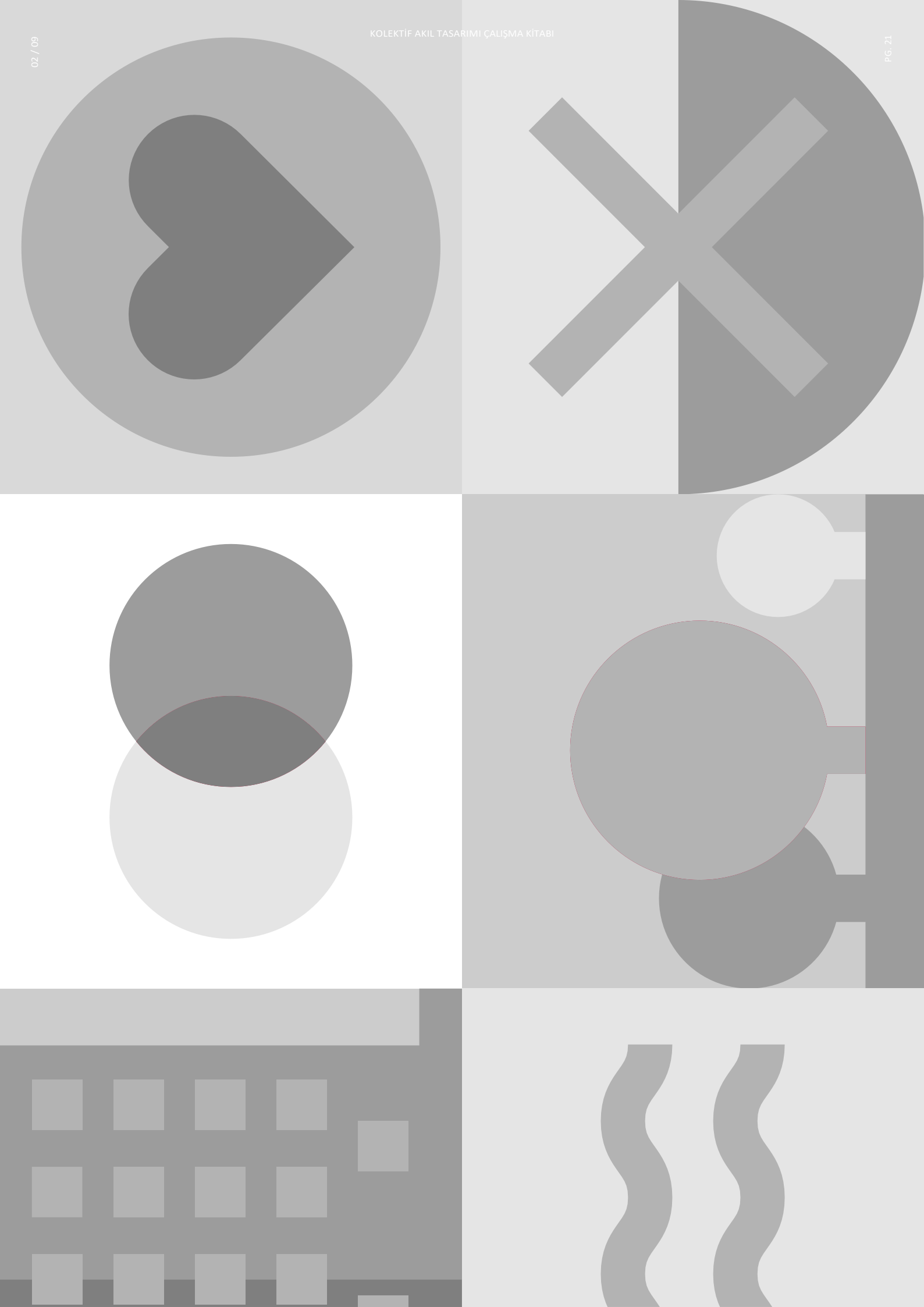
Çok çeşitli insanlardan ve/veya ilgili uzmanlardan gelen iş birliğine dayalı girdilerle veya bu girdilerle bilgilendirilerek kararlar alın.

karar verin ve harekete geçin

Kolektif akıllı tipik bir inovasyon sürecinin herhangi bir aşamasında, politika tasarımı veya iş dünyasında yeni ürün ve hizmetlerin tasarlanması için kullanabilirsiniz.

vaka çalışmaları





KONU

SKH 13: İklim değişikliğiyle mücadele için acilen harekete geçin ve etkileri

AMAÇ**sorunları anlamak****YÖNTEMLER**

Crowdmapping, Tahmine dayalı analitik, Açık kaynak deposu

İNSANLAR

Üniversite öğrencileri, toplum sakinleri

VERİ

Sensör verileri (drone görüntüleri), Açık , Vatandaş tarafından oluşturulan veriler (yerel alanların tanımlanması ve sınıflandırılması)

vaka çalışması: ramani huria

**Neden?**

Tanzanya'nın Darüsselam kentinde yağmur mevsimi, yolları ve binaları yerle bir eden yıkıcı seller getirebiliyor. Bu sellerin yol açtığı hasar yeterli planlama ile önlenemez, ancak şehrin büyük bir kısmı plansız ve gayri resmi yerleşimlerden oluşuyor.

Ne?

Ramani Huria, toplulukların yerleşim alanlarını, yolları, dereleri, taşkın yataklarını ve diğer ilgili özellikleri haritalandırmasına yardımcı olarak, daha önce harita dışında kalan alanlara afet önleme ve müdahale getirmeyi amaçlıyor.

Nasıl?

Proje, yerel üniversite öğrencileri ve topluluk üyelerinden oluşan ekipleri OpenStreetMap'i kullanarak gelişmiş ve doğru haritalar oluşturmaları için eğitiyor. Darüsselam'da gayriresmi bir yerleşim yeri olan Tandale sakinleri, ilk olarak 2011 yılında OpenStreetMap üzerinde önemli yerel özellikleri haritalandırdı. Bu harita, 2015 yılında havadan drone görüntüleri kullanılarak güncellenmiş ve geliştirilmiştir. Haritalar InstaSAFE'deki diğer verilerle birleştirilmiştir.

Kullanıcıların daha iyi planlama ve müdahale için gerçekçi doğal afet senaryoları çalıştırmalarını sağlayan ücretsiz bir yazılımdır. Harita verileri açık bir lisansla çevrimiçi ve basılı olarak kamuya açıktır, bu da hükümetlerin, araştırmacıların ve insanların bunları özgürce ve açık bir şekilde kullanmasını ve yeniden dağıtmasını kolaylaştırır.

Ne olmuş ?

Toplanan veriler, doğal verilere karşı toplumun her seviyesindeki insanların taşkın azaltma planlarını geliştirmesine, farkındalığı ve dayanıklılığı artırmasına olanak sağlıyor.

2015 yılında beklenmedik bir kolera salgınının müdahale eden kamu yetkililerine su noktaları ve sanitasyon verileri hakkında ayrıntılı bilgi sağlayarak yardımcı olmuştur.

ramanihuria.org

KONU

SKA 16: Sürdürülebilir kalkınma için barışçıl ve kapsayıcı toplumları teşvik etmek, herkes için adalete erişim sağlamak ve her düzeyde etkili, hesap verebilir ve kapsayıcı kurumlar oluşturmak

AMAÇ

çözüm aramak karar vermek ve harekete geçmek

YÖNTEMLER

Kitle Kaynak Kullanımı, Anketler, Dilekçeler, Müzakere

İNSANLAR

Yerel sakinler

VERİ

Vatandaşlar tarafından oluşturulan veriler (fikirlere ve öneriler)

vaka çalışması: Meksika şehri anayasası için kitle kaynak kullanımı

**Neden?**

2016 yılında Meksika federal hükümeti Mexico City'ye şehir çapında kendi anayasasını kabul etme yetkisi verdi, ancak süreç halkın çok az katkısına izin verdi (taslağın yalnızca Belediye Başkanı tarafından sağlanacağı varsayılıyordu).

Ne?

Belediye Başkanı Ángel Mancera, güven tesis etmek ve yeni fikirler toplamak amacıyla anayasayı yerel halktan kitle kaynaklı olarak oluşturmaya karar verdi. Mexico City sakinlerinden oluşan 28 kişilik bir taslak hazırlama komitesi atadı ve fikirleri yasal dile dönüştürmek üzere teknik personel tarafından desteklendi.

Nasıl?

Belediye, anayasa için fikir almak üzere Imagina tu Ciudad (Şehrinizi Hayal Edin) adlı bir anket düzenleyerek yerel halkın şehir için vizyonlarını toplamaya çalışmıştır. Anket çevrimiçi ve çevrimdışı olarak sunulmuş olup, kamusal alanlarda vatandaşlardan yanıt toplamak üzere tabletlerle 200 öğrenci gönüllünün işe alınmasını içeren bir strateji uygulanmıştır. Ankete ek olarak, Belediye ayrıca Change.org ile birlikte çalışarak insanların anayasaya belirli maddelerin eklenmesi için dilekçe verebilmelerini sağladı. 10,000 veya daha fazla imza toplayan tüm fikirlere taslak hazırlama komitesine sunma şansı verildi.

Ne olmuş?

Sürecin sonunda Belediye, 26.000 anket yanıtı ve 357 dilekçe için LGBTİ hakları, nehir ve göllerin yeniden canlandırılması ve evrensel internet erişimi gibi konularda 280.000 imza toplamış.

Anayasa, kitle kaynaklı bileşenlerin politika üzerinde önemli bir etki sağlamasıyla Şubat 2017'de resmen onaylandı.

Örneğin, bir hüküm, transseksüellerin yargı sürecinden geçmek zorunda kalmadan resmi belgelerde cinsiyetlerini değiştirmelerine izin vermektedir.

citiesofservice.org

KONU

SKA 12: Sürdürülebilir tüketim ve üretim kalıplarının sağlanması

AMAÇ

çözüm aramak
öğrenmek ve uyum
sağlamak

YÖNTEMLER

Yarışma ödülleri, Kayıtlar

İNSANLAR

Şehir yönetimlerinde satın alma liderleri, Küçük-orta ölçekli işletmeler (KOBİ'ler)

VERİ

Vatandaşlar tarafından oluşturulan veriler (fikirler), Diğer veriler (KOBİ satıcı listesi)

Neden?

Satın alma, her belediyenin kendi bünyesinde temin edemediği mal ve hizmetleri satın alma yöntemidir, ancak süreç genellikle en yenilikçi veya uygun maliyetli çözümlerden bazılarını dışlayacak şekilde yukarıdan aşağıya veya aşırı kuralcı olabilir.

Ne?

Citymart, şehirlerin tedarikçi havuzlarını çeşitlendirerek ve daha fazla KOBİ'yi sürece dahil ederek şehirlerin satın alma süreçlerinde daha rekabetçi ve daha yenilikçi fikirler elde etmelerine yardımcı olmaktadır.

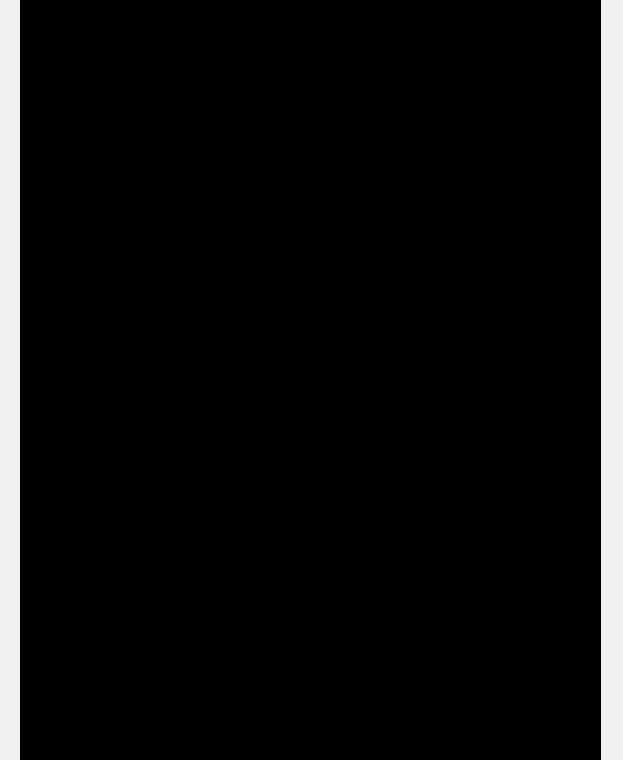
Nasıl?

Citymart, rekabet yoluyla belirli kentsel sorunlara kitle kaynaklı çözümler sunar. Şehirler gereksinimlerini bir kitle kaynak platformunda (BidSpark) yayınlamaya ve bu platform gereksinimleri binlerce potansiyel tedarikçiyle eşleştirir. Satıcılar daha sonra başvurabilir veya ihaleyi değerlendirerek şehre geri bildirim sağlayabilir. Ayrıca 27.000 çözümden oluşan devasa satıcı veritabanı, şehirlerin diğer şehirlerin uygulamaya çalıştığı mevcut projeler hakkında bilgi almasına ve arama yapmasına olanak tanır. Bu şekilde, kendi çözümlerini aramaya başlamadan önce diğer projelerden bir şeyler öğrenebilirler.

Ne olmuş?

Bugüne kadar 35 ülkede 130'dan fazla hükümet Citymart'ı kullandı. San Francisco'da Citymart, açık standartlarda bir sokak lambası sistemi için daha önce bilinmeyen 50 teklif sundu. Detroit'te, hükümetin Akıllı Aydınlatma Sistemi için 1.600'den fazla uygun tedarikçi buldu.

Citymart.com



vaka çalışması:
citymart
→

KONU

SKA 3: Her yaşta herkes için sağlıklı yaşamlar sağlamak ve refahı teşvik etmek

AMAÇ

çözüm aramak
öğrenmek ve uyum
sağlamak

YÖNTEMLER

Çevrimiçi forumlar, Eşler arası değişim, Kitle kaynak kullanımı, Yurttaş bilimi

İNSANLAR

Nadir hastalıkları olan hastalar

VERİ

Sensör verileri (giyilebilir cihazlardan), Vatandaş tarafından oluşturulan veriler (deneyimler)

Neden?

Kronik bir sağlık sorunuyla yaşayan hastalar arasındaki akran desteği, insanların durumlarını daha iyi yönetmelerine, bilgi paylaşımında bulunmalarına ve resmi sağlık hizmetlerinin sağlayamadığı düzeyde sürekli yardım sağlamalarına yardımcı olabilir.

Ne?

PatientsLikeMe, 600.000'den fazla üyesi olan bir hasta ağı ve gerçek zamanlı araştırma platformudur; bu platform aracılığıyla hastalar aynı hastalığa veya rahatsızlığa sahip diğer kişilerle bağlantı kurmakta ve kendi deneyimlerini takip edip paylaşmaktadır.

Nasıl?

Hastalar, platformu soru sormak ve başkalarının semptomlarını nasıl yönettiğini öğrenmek için kullanabilir.

Kendileri için işe yarayabilecek tedavileri öğrenebilir veya keşfedebilir ya da sağlıklarını daha iyi anlamalarına ve daha bilinçli kararlar almalarına yardımcı olan izleme araçlarını kullanabilirler. Web sitesi şu anda multipl sklerozdan otizme ve kansere kadar hayat değiştiren 1.000'den fazla hastalık hakkında bilgi sağlamaktadır. 2016 yılında PatientsLikeMe, hastaların bildirdiği bilgileri biyolojik verilerle birleştirerek farklı hastalıkların nedenleri hakkında yeni ipuçları, platformda rapor edilmiştir.

Ne olmuş?

Platformun üyeleri hastalıklar hakkında 43 milyondan fazla veri noktası oluşturarak en büyük veri havuzlarından birini oluşturdu. Bu, hasta tarafından bildirilen, çapraz durum verilerinin bugün mevcut olan en büyük kaynağıdır. Verileri, 100'den fazla kamuya açık hakemli bilimsel çalışmanın temelini oluşturmaktadır ve aşağıdakilere yardımcı olmuştur: Geleneksel randomize klinik çalışmaları yürütmek, birden fazla hastalığı modellemek, kalite ölçümlerini doğrulamak ve ilaç bağlılığına yeni bir ışık tutmak.

patientslikeme.com

vaka çalışması:
benim gibi hastalar



KONU

SKA 11: Şehirleri ve insan yerleşimlerini kapsayıcı, güvenli, dirençli ve sürdürülebilir kılmak

AMAÇ**çözüm arayışı****YÖNTEMLER**

Oyunlaştırma, Kitle Kaynak Kullanımı

İNSANLAR

Yerel sakinler

VERİ

Vatandaşlar tarafından oluşturulan veriler (fikirler)

NESTA - V.001

vaka çalışması: blok blok →

Neden?

Gelişmekte olan ülkelerde, birçok şehrin yaşadığı hızlı büyüme ve gelişmeye vatandaşların katılımı bir öncelik değildir ve katılım olduğunda da buna-etkili bir şekilde yöntemler bulmak genellikle oldukça zordur.

Ne?

Block by Block ile UN-Habitat, Microsoft ve popüler çevrimiçi oyun Minecraft'ın yapımcısı Mojang, bu oyunu insanların gelecekte şehirlerinin nasıl gelişmesini istediklerini öğrenmek için kullanabilir.

Nasıl?

Her proje, yenilenmesi gereken bir kamusal alanın Minecraft'ta 3 boyutlu bir modelinin çizilmesiyle başlıyor. UN-Habitat daha sonra katılımcılara oyunu nasıl kullanacaklarını öğrettikleri ve son tasarımın neye benzemesini istediklerine dair beyin fırtınası yapmak için atölye çalışmaları düzenliyor.

Ne olmuş?

Projenin başlangıcından bu yana 25.000'den fazla kişi dünyanın dört bir yanındaki atölye çalışmalarına katılarak 30'dan fazla ülkede kentsel mahallelerin yenilenmesine yardımcı oldu.

Proje, Haiti'de okuma yazma bilmeyen ve hiç bilgisayar kullanmamış bir grup balıkçıyla çalıştı. Programı, yapmak istedikleri değişiklikleri görselleştirmek için kullandılar. Selden kötü etkilenmiş bir bölgede gördüler. Minecraft kullanarak yeni bir deniz duvarı inşa ettiler ve umumi tuvaletler eklediler. Bu, daha sonra mimarlar tarafından bir plana dönüştürüldü.



KONU

SKA 14: Sürdürülebilir kalkınma için okyanusların, denizlerin ve deniz kaynaklarının korunması ve sürdürülebilir kullanımı.

SKH 15: Karasal ekosistemlerin korunması, restore edilmesi ve sürdürülebilir kullanımının teşvik edilmesi, ormanların sürdürülebilir şekilde yönetilmesi, çölleşme ile mücadele edilmesi ve arazi bozulmasının durdurulması ve tersine çevrilmesi ve biyolojik çeşitlilik kaybının durdurulması.

AMAÇ

**sorunları anlamak öğrenmek
ve uyum sağlamak**

YÖNTEMLER

Yurttaş bilimi, Katılımcı İzleme, Çevrim içi forumlar, Proje wikileri, Açık kaynak depoları, Müzakere

İNSANLAR

Çevre konusunda endişe duyan küresel ağ veya yerel topluluklar

VERİ

Vatandaş tarafından oluşturulan veriler, Sensör verileri

Neden?

2010'da Körfez Kıyısı'nda meydana gelen BP petrol sızıntısının ardından, aktivistlerden oluşan bir ittifak, sızıntı ve doğal felaketin boyutları hakkındaki bilgileri takip etmeye çalıştı. Denizdeki mesafesi nedeniyle, havadan haritalamanın yaygın araç ve yöntemleri kolayca uygulanamıyordu.

Ne? Nasıl?

Havadan görüntü yakalamak için balon haritalama gibi basit kendin yap araçlarını kullanan yüzden fazla gönüllüden oluşan bir kolektif, veri toplamak ve çevresel zararın boyutunu görselleştirmek için birlikte çalıştı. Bu veri seti başka türlü kamuya açık değildi ve yerel toplumu çevreyi kirletenlere ve düzenleyicilere karşı harekete geçme konusunda güçlendirdi.

Ne olmuş ?

2010 yılından bu yana Public Lab, çevresel kaygıları araştırmak için araçları, yöntemleri ve diğer kaynakları çevrimiçi olarak paylaşan küresel bir topluluk haline geldi. Çevrimiçi dokümantasyon, açık kaynak araçlarının yinelenmeli uyarlaması ve hem dağınık hem de yüz yüze süreçler yoluyla topluluk oluşturma bir kombinasyonunu kullanan Public Lab, ABD genelinde ve çok ötesinde yerel bağlamlara uyarlanmıştır. Kullanım örnekleri, Gowanus'taki (Brooklyn) yerel su yollarının temizlenmesini izleme çabalarından İsrail mülteci kamplarındaki yerleşimlerin topluma uyumunu etkinleştirmeden haritalanmasına kadar uzanmaktadır.

publiclab.org

vaka çalışması: kamu laboratuvarı



KONU

SKA 14: Sürdürülebilir kalkınma için okyanusların, denizlerin ve deniz kaynaklarının korunması ve sürdürülebilir kullanımı

AMAÇ**sorunları anlamak****YÖNTEMLER**

Veri İş birliği, Açık İsi Haritası

İNSANLAR

Gazeteciler, kampanyacılar, araştırmacılar, hükümetler

VERİ

Uydu verileri, Resmi , Sensör verileri

vaka çalışması: küresel balıkçılığı izleme

**Neden?**

Yüz milyonlarca insan geçimlerini okyanuslardan sağlıyor; bir milyardan fazla insan ise temel besin kaynağı olarak balığa güveniyor. Ancak bugün, yasadışı balıkçılık, aşırı avlanma ve habitat tahribatının tehdidi altında olan küresel balık nüfusu, bu krizin yarattığı etkiden dolayı bazı türlerin sayısında yüzde 90 gibi şaşırtıcı bir oranda azalmaya girdi.

Ne? Kim?

Global Fishing Watch, Google tarafından diğer kuruluşlarla ortaklaşa başlatılan ve bu soruna çözüm getirmeyi amaçlayan bir uzaktan gemi takip sistemidir. Proje, küresel ticari balıkçılık faaliyetlerinin daha şeffaf hale getirilmesi yoluyla okyanus sürdürülebilirliğini ve yönetimini geliştirmeyi taahhüt etmektedir.

Nasıl?

Sistem, ticari balıkçılık filolarına ilişkin hükümet verilerini aşağıdaki verilerle birleştirerek çalışır. Büyük gemilerin çarpışmaları önlemek amacıyla otomatik tanımlama sistemlerinden (AIS) gelen verileri konumlarını yayınlamak için kullanır. Yer istasyonları ve uydular bu bilgileri ve gemilerin kimliği, rotası ve hızıyla ilgili diğer bilgileri toplar. Gemi izleme bilgileri, araştırmacılar, kampanyacılar ve hükümetler kadar halk ve gazetecileri de hedefleyen interaktif bir çevrimiçi harita ve indirilebilir veriler aracılığıyla kullanıma sunulmaktadır. Verileri paylaşmak ve birleştirmek için ülkelerle kurulan ortaklıklar da herkes için izlemeyi daha ucuz ve daha etkili hale getirmenin anahtarıdır.

Ne olmuş?

2018 yılında Global Fishing Watch, denizde olası aktarma (yasal ancak yeterince düzenlenmemiş bir faaliyet) faaliyetlerine ilişkin 'canlı' bir küresel görünüm yayınladı ve bilimsel bir dergiye aktardı.

globalfishingwatch.org



Global Fishing Watch

KONU

SKA 2: Açlığın sona erdirilmesi, gıda güvenliğinin sağlanması ve beslenmenin iyileştirilmesi ve sürdürülebilir tarımın teşvik edilmesi

AMAÇ**çözüm arayışı****YÖNTEMLER**

Eşler arası değişim, Doğal Dil İşleme

İNSANLAR

Doğu Afrika'daki küçük ölçekli çiftçiler

VERİ

Vatandaşlar tarafından oluşturulan veriler (sorular ve çözümler)

vaka çalışması: wefarm

**Neden?**

1 milyardan fazla küçük çiftçi dünyadaki gıdanın yüzde 80'ini ve dünyada en çok ticareti yapılan beş emtianın dördünü üretiyor, ancak büyük çoğunluğu internete ve hatta sorunları çözmelerine veya fikirlerini paylaşmalarına yardımcı olacak temel bilgilere erişimden yoksun.

Ne?

Wefarm, Kenya, Uganda ve Tanzanya'daki küçük ölçekli çiftçilerin internet olmadan ve çiftliklerinden ayrılmak zorunda kalmadan SMS yoluyla bilgi paylaşmalarını sağlayan ücretsiz bir eşler arası hizmettir.

Nasıl?

Wefarm'ın ağı, küçük ölçekli çiftçilerin birbirlerine tarımla ilgili herhangi bir konuda soru sormalarına ve ardından dünyanın dört bir yanındaki diğer çiftçilerden dakikalar içinde kitle kaynaklı ısmarlama içerik ve fikirler almalarına olanak tanıyor. Sorular herhangi bir dilde sorulabilir ve mesajlaşma ücretsizdir.

Çiftçilerin internet erişimi yoksa, ki bu genellikle kırsal topluluklarda görülen bir durumdur, cep telefonlarından SMS yoluyla Wefarm'a erişebilirler. Wefarm'ın makine öğrenimi algoritmaları daha sonra her soruyu en uygun yanıtlayıcı ile eşleştiriyor. Doğal dil işleme modeli, İngilizceye ek olarak üç bölgesel Afrika dilini (Kiswahili, Luganda ve Runyankore) tanımlayabiliyor. Wefarm kullanıcılarının İngilizce ihtiyaç duymaması, erişimi ve erişimi artırıyor.

Ne olmuş?

Çiftçiler sorunları çözmek ve fikirlerini paylaşmak için birbirleriyle bağlantı kuruyor. Şu anda dünyanın en büyük çiftçiler arası dijital ağıdır, Kenya ve Uganda'da 1 milyondan fazla çiftçi tarafından kullanılmakta ve günde 40.000'den fazla soru ve cevap paylaşılmaktadır.

wefarm.co

kolektif akıl'nın eşsiz faydaları nelerdir?

Sorunları anlamanıza, çözümler bulmanıza, kararlar almanıza ve öğrenmenize yardımcı olmanın yanı sıra, kolektif akılyı bir yaklaşım olarak kullanmanın bazı özel faydaları vardır.

Bunlar şunları içerir:

¹¹ <http://aime.life/>

¹² <http://www.resiliencedialogues.org/>

¹³ <https://www.nesta.org.uk/feature/10-people-centred-smart-city-initiatives/madame-mayor-i-have-an-idea/>

¹⁴ <https://petabencana.id/>

¹⁵ <https://www.alibabacloud.com/et/city>

¹⁶ <https://www.waze.com/en-GB/ccp>

1 sorunlara zamanında ve etkili bir şekilde yanıt verme becerisi geliştirildi

Birçok kuruluş için, karmaşık sorunlara yanıt vermek genellikle güncel veya yararlı veri eksikliği, yavaş inovasyon hatları aşağıdaki konulardaki anlaşmazlıklar nedeniyle zorlaşmaktadır

Nasıl ilerlenmeli? Yeni veri kaynaklarını (sensörlerden vatandaşların ürettiği bilgilere kadar) ve fikirleri harekete geçirmek için kolektif akıl kullanılması, daha kapsamlı ve güncel içgörüler ve eylem için daha uygun çözümler üretecektir. Kolektif akıl aynı zamanda paydaşların, uzmanların ve etkilenen toplulukların eylem öncelikleri üzerinde daha fazla mutabakata varmalarına yardımcı olabilir.

- AIME, bir sonraki dang humması salgınının yerini üç ay öncesine kadar tahmin edebilmektedir. Bunu, doktorlardan alınan doğrulanmış dang vakalarına ilişkin verileri, dangın yayılmasını etkileyen faktörlere ilişkin çoklu veri setleriyle birleştirerek yapmaktadır.¹¹
- Resilience Dialogues, ABD'deki uzmanlar ve topluluklar arasında kolaylaştırılmış bir dizi tartışmaydı. Fikirlerin birleştirilmesiyle daha sağlam yerel iklim eylem planları ortaya çıkmıştır.¹²

vatandaşların artan gücü ve hareket kabiliyeti

Kolektif akıl genellikle insanları bilgi üretmeye dahil eder ve bilgiyi insanların kullanımına açar. İnsanların karar verme yeteneği ve harekete geçme gücü durumları ve seçenekleri hakkında ilgili ve zamanında bilgi sahibi olduklarında artar. Bu da vatandaşların sosyal sorunlarla mücadelede sorumluluğu paylaşmalarını sağlar.

- Sayın Belediye Başkanı, Paris sakinlerinin Kentin yerel yatırım bütçesinin nasıl harcanacağı konusunda söz sahibi olmalarını sağlayacak bir katılımcı bütçe uygulaması fikrim var. Hükümet, bu şekilde karar verilecek projeler için beş yıl boyunca 500 milyon Avro tahsis etmiştir.¹³
- Peta Bencana, Twitter'daki vatandaş raporlarından gerçek zamanlı sel haritaları oluşturarak Cakarta sakinlerinin şehirde nasıl gezinecekleri konusunda bilinçli kararlar vermelerini sağlıyor.¹⁴

3 daha akıllı şehirler ve toplumlar

Kolektif akıl projeleri mevcut farklı bilgi türlerini entegre ettiklerinde, insanların ve kuruluşların faaliyetlerini yeni yollarla koordine etmeye ve etkilemeye yardımcı olabilirler. Bunu yaparak, kolektif akıl girişimleri şehirler veya yerel topluluklar için merkezi bir sinir sistemi gibi hareket edebilir - tepki vermelerine, hatırlamalarına, düşünmelerine ve planlamalarına yardımcı olabilir.

- Asya'da birkaç şehirde kullanılan ET CityBrain¹⁵ sistemi, trafiği koordine etmek ve kamu hizmeti sunumunu optimize etmek için şehir genelindeki sensör ağından gelen verileri entegre ediyor.
- Waze¹⁶ Connected Citizens projesi, günlük operasyonların verimliliğini artırmak için bir şehirde dolaşan insanlardan gelen girdileri ve Google Haritalar'ın üstündeki kamu verilerini kitle kaynağına dönüştürüyor.

kolektif akıl'nın üç biçimi nedir?

Örnek olay incelemelerinin de gösterdiği gibi, kolektif akıl projeleri çok farklı şekillerde olabilir ve çok çeşitli farklı yöntemler kullanabilirler.

İşte kolektif akıl'nın üç ana biçimine genel bir bakış. Her biri insanları ve/veya verileri farklı şekillerde bir araya getirir.

¹⁷ <https://pulselabjakarta.id/vampire/>

¹⁸ <https://www.darpa.mil/about-us/timeline/network-meydan-okuma>

¹⁹ <https://www.nesta.org.uk/project/crowd-predictions/>

²⁰ <https://earthchallenge2020.earthday.org/>

²¹ <https://www.missingmaps.org>

veriyi veriye bağlama

Bu kolektif akıl biçimi, yeni ve faydalı içgörüler üretmeye yardımcı olmak için genellikle birden fazla ve çeşitli veri kümesini bir araya getirir. Veri iş birlikleri, veri ambarları ve açık API'ler, bu veri odaklı kolektif akıl projelerinde tipik olarak kullanılan yöntemlerden bazılarıdır.

- VAMPIRE iklim etkileri için bir erken uyarı sistemidir.¹⁷ Hane halkı gıda güvenliği anketlerinden elde edilen nüfus ve sosyoekonomik verilere ilişkin çoklu veri setlerini yağış anormallikleri ve bitki örtüsü sağlığına ilişkin verilerle birleştirmektedir. Sistem daha sonra insanların en çok yardıma ihtiyaç duyabileceği alanları tahmin etmek için ekonomik kırılganlığı ve kuraklığa maruz kalma durumunu haritalandırmaktadır.

insanları insanlarla buluşturmak

Bu kolektif akıl biçimi en eski olanıdır. Dağıtılmış bilgi üretimini, sorun çözmeyi, birlikte yaratmayı ve tahmin yapmayı kolaylaştırabilir. Yöntemler arasında kalabalık tahmini, müzakere ve eşler arası değişim yer alabilir.

- DARPA'nın kırmızı balon yarışması ABD'nin dört bir yanına on kırmızı meteoroloji balonu yerleştirdi ve

Katılımcıları hepsini bulmakla görevlendirdi. MIT'den bir ekip, çevrimiçi ağlardan yararlanarak ve para ödülü teşvikleri sunarak yarışmayı kazandı.¹⁸

- Nesta'nın 2019 kalabalık tahmin yarışması, bireylerden Brexit ile ilgili önemli olaylara olasılık tahminleri atamalarını istemektedir.¹⁹ Bu tahminler daha sonra bir 'kalabalığın bilgeliği' puanı üretmek için toplanır. Kalabalık, Birleşik Krallık'ın AB'den çıkışının Mart 2019 sonunda başlangıçta planlandığı gibi gerçekleşmeyeceğini doğru tahmin etmiştir.

Bilim insanları, yerel topluluklarına ait verileri daha önce görülmemiş bir ölçekte toplayıp paylaşıp çevremizin durumu hakkında yeni bilgiler sağlayacak.

insanları verilerle buluşturmak

Bu kolektif akıl biçimi hem insanları hem de verileri bir araya getirir. Genellikle yapılandırılmamış verilerin, fotoğrafların veya PDF'lerin kalabalıklar tarafından oluşturulmasını, kategorize edilmesini, temizlenmesini, sıralanmasını veya etiketlenmesini içerir. Yurttaş bilimi, kitle kaynak kullanımı ve kitle haritalama bunu başarmak için kullanılan tipik yöntemlerdir.

- Earth Challenge 2020, milyonlarca küresel vatandaşın hava ve su kalitesi, kirlilik ve insan sağlığı hakkında bir milyar veri noktası toplamasını hedeflemektedir.²⁰ Dünyanın dört bir yanındaki vatandaş bilimi gönüllüleri, profesyonellerle birlikte çalışarak bu amacına ulaşmayı amaçlar.

- Kayıp Haritalar projesi, resmi haritaların sınırlı olduğu ya da hiç bulunmadığı alanların izini süren binlerce gönüllünün katılımıyla gerçekleştirilmektedir.²¹ Haritalamanın bu ilk aşaması evlerinde uzaktan çalışan gönüllüler uydu görüntülerini OpenStreetMap'e aktarıyor. Daha sonra, topluluk gönüllüleri mahalleler, sokak adları ve tahliye merkezleri yerel ayrıntıları ekler. İnsani yardım kuruluşları daha sonra hayat kurtaran risk azaltma ve afet müdahale faaliyetlerini planlamak için haritalanmış bilgileri kullanır.

kolektif akıl ne değildir?

Bazı açılardan insan uygarlığının tümünü ifade eder kolektif akıl. Ancak, kolektif akıl olarak gördüğümüz şeyin tam tersi olan çok uygulama örneği vardır. Örneğin:

- Sınırlarının ötesindeki fikir ve deneyimlerden faydalanmayan kapalı kuruluşlar.
- Diktatörler ve otokratlar tek başlarına ya da sadece sezgilerine güvenerek karar verirler.
- Herhangi bir ortak dil veya çerçeveden yoksun olan ve bu nedenle karşılıklı dinleme olmaksızın seslerin ve görüşlerin kakofonisine dönüşen kalabalıklar (günümüz sosyal medyasının çoğu gibi).
- İnanç, ideoloji ve dogma ile bir araya gelmiş ve yeni bilgi veya fikirlere direnç gösteren kalabalıklar.
- Risklerle ilgili miyopluğu teşvik eden teşvikler tarafından şekillendirilen piyasalar.
- Katılımcıları gözetlemek veya davranışları ve sonuçları manipüle etmek için kolektif akıl yöntemlerinin kullanılması.
- Katkıda bulunanlara herhangi bir karşılıklı fayda sunmadan bir kalabalıktan veri elde etmek veya üretilen içgörülere göre hareket etmemek.

Bu örnekler, kolektif aklın toplumda varsayılan olmaktan çok uzak olduğunu göstermektedir. Sadece dikkatli ve kasıtlı tasarım seçimleriyle, toplumun farklı kaynaklarından en iyi şekilde yararlanmaya yaklaşabiliriz.

03

kolektif akıl tasarımının tanıtılması

kolektif akıl tasarımı nedir?

Kolektif akıl tasarımı, farklı insan gruplarıyla birlikte verileri ve teknolojiyi bir araya getirme sanatı ve bilimidir.

kolektif akıl tasarımı ne zaman kullanmalıyız?

Kolektif akıl tasarımı tipik bir inovasyon, ürün geliştirme, politika tasarımı veya hizmet tasarımı sürecinin herhangi bir aşamasında kullanabilirsiniz. Kolektif akılyı sürecinizdeki aşamalardan sadece birinde ya da birden fazla aşamada kullanabilirsiniz.

Karşınızdaki tabloyu, kolektif akıl tasarımı karşılaştığınız zorluğun üstesinden gelmenize nasıl yardımcı olabileceğine dair bir rehber olarak kullanın. Başlangıç noktanız - kolektif akıl tasarımı kullanmaya karar vermeniz nedeni - farklı sonuçlara yol açacak ve tasarladığınız projeler farklı özelliklere sahip olacaktır. Tabloda kısa bir özet verilmiştir.

ORTAK SORUNLARA ÖRNEKLER	KOLEKTİF AKILYI KULLANMA AMACI	ORTAK ÖZELLİKLER	ÖRNEK ÇIKTILAR
" Bu konu hakkında yetersiz/eksik bilgiye sahibim ya da konu hızla değişiyor. Bir sorun ya da durumun gelecekte nasıl değişebileceğini öngörmek istiyorum. gelecek.	 sorunları anlamak Bir durumun dinamikleri hakkında bağlamsallaştırılmış içgörüler, gerçekler ve bilgiler üretin.	- Birden fazla veri türünü birbirine bağlar (örneğin, bir konunun kitle kaynaklı haritalaması ile uydu verileri). - Yeni veri kaynakları veya vekil veriler kullanır (örneğin, GSYH'yi ölçmek için ışık kaynağı verileri). - Genellikle kitle kaynaklı verileri içerir insanlardan (örn. deneyimler veya bilgi) . - Birleşik veri kümelerini analiz etmek veya modeller oluşturmak için makine aklını kullanabilir.	Gerçek zamanlı veri gösterge tablosu. Yerel düzeydeki (granüler) verilerin açık haritası. Tahmine dayalı model. Erken uyarı.
" Üzerinde çalıştığım sorunu anlıyorum ama en iyi şekilde üstesinden nasıl geleceğimi bilmiyorum. Bu sorunu çözmeye yönelik mevcut yaklaşımlarım yeterince iyi çalışmıyor.	 çözüm arayışı Başka yerlerden yeni yaklaşımlar veya test edilmiş çözümler bulun. Ya da sorunun üstesinden gelmenin yeni yollarını yaratmaları için yenilikçileri teşvik edin.	- Kanıtlanmış yaklaşımlar için akademik/bilimsel literatürü araştırır. - Bu konuda hâlihazırda çalışıyor olabilecek diğer kuruluşlar/bireyler ile bağlantı kurar. - Çok çeşitli potansiyel yenilikçileri yeni/daha iyi bir çözüm bulmaya davet eder. - Bazen verileri daha hızlı bir şekilde elemek için makine öğrenimi araçlarını (metin analizi dahil) ve/veya sıralama sonuçlarını kullanmak.	Benimsenecek, uyarlanacak yeni veya mevcut çözümlerin bir kaydı veya önceliklendirilmiş listesi ya da test. Ölçeklendirme ve/veya daha fazla yatırım için prototipler.

ORTAK SORUNLARA ÖRNEKLER	KOLEKTİF AKILI KULLANMA AMACI	ORTAK ÖZELLİKLER	ÖRNEK ÇIKTILAR
" Vermem gereken karar(lar)ın sahipliğini paylaşmak istiyorum. Bu konuda benimle birlikte hareket edecek başka insanlara ihtiyacım var.	 karar verin ve harekete geçin Kararları, geniş bir insan grubundan ve/veya ilgili uzmanlardan gelen iş birlikçi geri bildirimlere dayalı olarak almak.	- Bir konudan etkilenen ve/veya konu hakkında bilgi sahibi olan çok çeşitli paydaşları bir araya getirir. - Genellikle bir konu üzerinde çevrimiçi veya yüz yüze grup müzakeresini içerir. - Eş fikirlerin veya kurumsal politikaların oylanmasını ve sıralanmasını içerebilir. - Sorunu anlamak ve çözümler aramak için işbirlikçi grup araştırması ile birleştirilebilir. - Bazen bilgileri kümelemek veya özetlemek için doğal dil işleme gibi makine öğrenimi araçlarını kullanır.	Uygulama için önerilen eylemlerin / fikirlerin katılımcılar tarafından sıralanmış listesi. Belirli bir konu veya hareket tarzına ilişkin çoğunluk veya fikir birliği görüşünün netliği. Sonraki adımlar konusunda toplu anlaşma.
" Bu projenin/politikanın amaçlandığı şekilde işleyip işlemediğini takip etmek istiyorum. Bilinenleri ve işe yarayanları başkalarıyla paylaşmak istiyorum ki onlar da daha hızlı/akıllı hareket edebilsinler.	 öğrenin ve uyum sağlayın Girişimlerin uygulanmasını izlemek için veri toplayın ve başkalarının becerilerini geliştirmek için bilgi paylaşın.	- Vatandaşlar tarafından üretilen verileri - kitle kaynak kullanımı yoluyla aktif olarak veya pasif olarak (örneğin arama detay kayıtları yoluyla) harekete geçirir. - Birden fazla veri setini ve türünü birleştirir. - Açık veri ve/veya araç havuzları oluşturur. - Verilerdeki kalıpları belirlemek ve ayarlamaları otomatikleştirmek için makine öğrenimi algoritmalarını kullanabilir.	Açık kaynak deposu, örneğin araçlar, tasarımlar veya yazılımlar. Deney sonuçları başkalarının kullanımına sunulmuştur. 'Neyin işe yaradığı' konusunda resmileştirilmiş bilgi merkezleri. Başkalarının deneyimlerine dayalı olarak kişiselleştirilmiş veya geliştirilmiş çevrimiçi öğrenme programları/değişimleri.

Kolektif akıl için odaklandığınız birincil bir amacınız olabilir ya da projenize iki veya daha fazla amacı dahil edebilirsiniz. Bunu modüler ve esnek bir şekilde tanımlayabilirsiniz.

 REGEN AĞI

Bir proje örneği:
Kolektif aklın çoklu
kullanımlarını (veya
kategorilerini) birleştiren
Regen Network,
ekosistemlerimizdeki
olumlu değişiklikleri
ödüllendirmeyi
amaçlamaktadır.

NESTA - V.001

Sorunları anlamak

Regen Network; uydu, sensörler ve yerinde gözlem verilerini kullanarak mevcut ekolojik koşulları anlamak ister.

Çözüm arayışı

Dünyanın dört bir yanındaki çiftçilerden oluşan bir ağ, karbon tutma, su yollarını temizleme veya biyoçeşitliliği artırma gibi konularda yeni yaklaşımlar denemeye teşvik ediliyor. Ekosistemler geliştikçe onlara ödeme yapılıyor ve ekolojik protokollerde belirtilen koşullar elde edilir.

Karar verin ve harekete geçin

Ekolojik protokoller, belirli bir ekosistem için gereken iyileştirmeleri öngören ilgili uzmanlardan kitle kaynaklı olarak elde edilir.

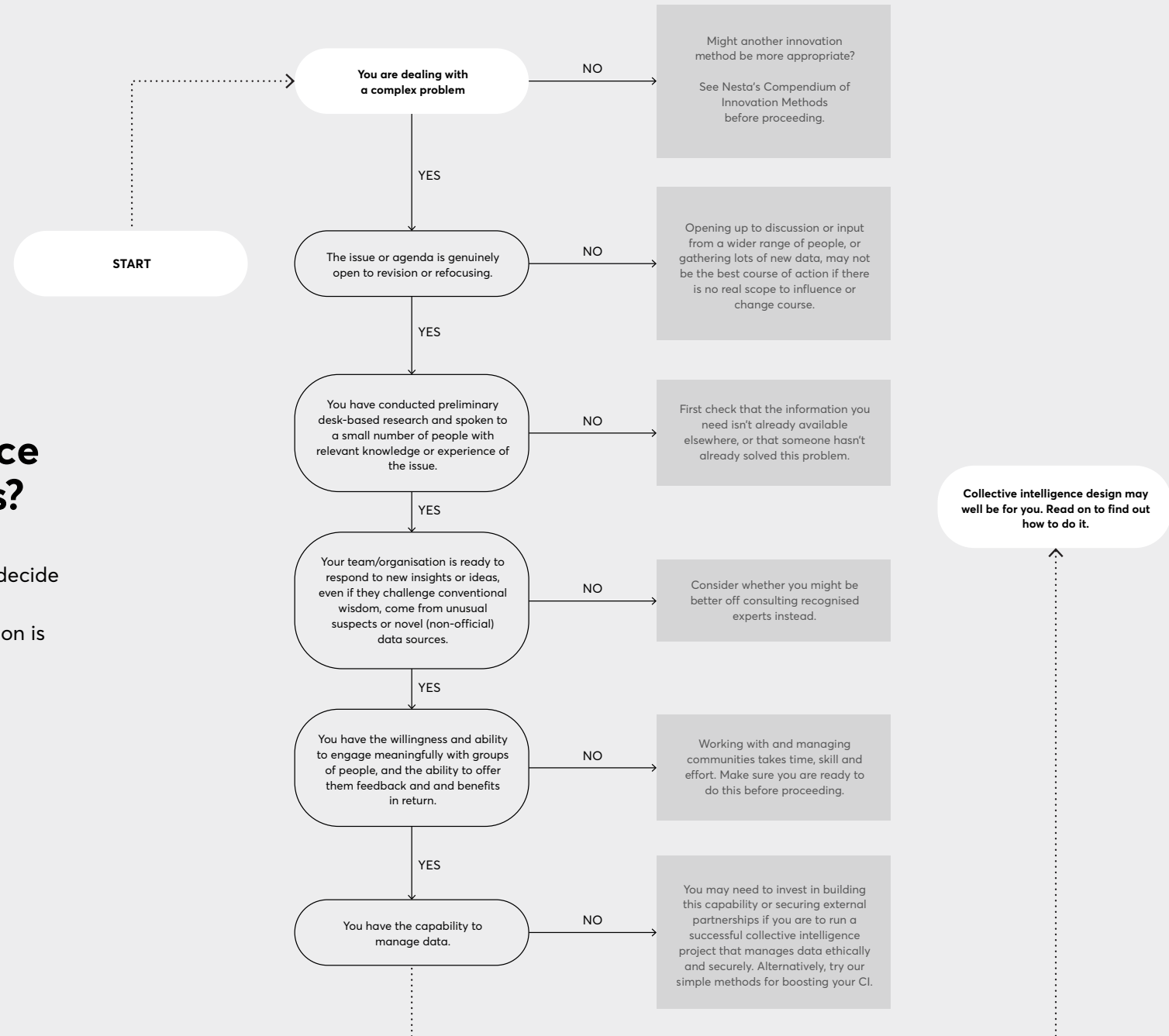
Öğrenin ve uyum sağlayın

Uydu, sensör ve yerinde gözlem verileri, çiftçilerin ilerlemeyi gerçek zamanlı olarak izlemelerine ve hangi deneylerin en iyi sonucu verdiğini öğrenmelerine yardımcı olur.

 regen.network

how do we know if collective intelligence design is right for us?

Use the following flowchart to help you decide if collective intelligence is right for your challenge and if your team or organisation is ready to use it.



kolektif akıl tasarım ilkeleri

Kolektif akıl tasarım ilkeleri, aşağıdakilerin parçalarıdır.

Tasarlamanıza yardımcı olacak tavsiyeler:

Kolektif akıl tasarım prensipleri, projenizi tasarlamana yardımcı olacak tavsiyelerdir. Bunlar, dikkate almanız gereken kılavuzlar ve hususlardır – kesin bir yol haritası değil, daha çok bir pusula gibidir.

Projenizdeki öğeleri seçtiğinizde, oluşturduğunuzda ve düzenlediğinizde bunları uygulayın.

1

Dahil ettiğiniz insanların çeşitliliğini ve dinlediğiniz görüşlerin çeşitliliğini artırın

Araştırmalar, insan ve perspektif çeşitliliğinin bir grubun kolektif aklını geliştirebileceğini gösteriyor. Aslında, çeşitlilik içeren gruplar genellikle benzer düşünen uzmanlardan ve en parlak bireylerden oluşan gruplardan daha iyi performans gösterir. Sadece projenizde 'olağan şüphelileri' dahil etmeyin. Farklı deneyimlere, sorunları anlama, yorumlama ve çözme yöntemlerine (bu bilişsel çeşitlilik olarak bilinir) sahip kişileri bir araya getirerek sorununuzu daha başarılı bir şekilde ele almanıza yardımcı olun.

Yeni anlayışlar elde etmek için farklı veri türlerini birleştirin

Gerçek zamanlı, 'temel gerçek' ve yeni veri kaynaklarının ortaya çıkan çeşitliliği, dünyanın daha iyi modellerini oluşturmamıza yardımcı oluyor. Vekil göstergelerden sorundan en yakından etkilenenlerin girdilerine kadar hangi veri ve bilgilerin ilgilendiğiniz sorunu ölçmenize veya tanımlamanıza yardımcı olabileceğini dikkatlice düşünün. Aşağıdakilerin güncelliğini ve uygunluğunu iyileştirmek için yeni içgörü kaynaklarını seçin, test edin ve birleştirin.

insanların görüş ve fikirlerini bağımsız ve özgür bir şekilde ortaya koyabilmelerini sağlamak.

Farklı düşünen ve çözüm üreten bir grubu başarıyla bir araya getirdiniz. Ama gruplar yine de en çok ses çıkaran kişi tarafından domine edilebilir, azınlık görüşleri genellikle göz ardı edilebilir ve grup düşüncesi sizi yanlış cevaba götürebilir. Ön yargıları azaltmak ve her sesin duyulmasını için grup dinamiklerini ve davranışlarını nasıl yöneteceğinizi düşünmeye özen göstererek insanların akıllarını özgürce ve bağımsız olarak kullanmalarına olanak tanıyın.

vatandaş merkezli olmalıdır: veri çıkarma değil, veri güçlendirme.

Belirli bir teknolojiyle değil, insanlar için önemli olan sorunlarla başlayın. İnsanları sadece istediğiniz bilgiyi çıkarmak için kullanmayın, aynı zamanda oluşturulan kolektif akıya erişebilmelerini ve bunu kullanabilmelerini sağlayın. İnsanlarla *pasif faydalanıcılar* olarak değil, *değişimin aracıları* olarak çalışarak onları veri üretimine ve kullanımına dahil edin. İnsanların verilerinin nasıl kullanıldığını anladıklarından ve belirleyebildiklerinden emin olun.

Mümkün olan yerlerde kamusal ortak alanlar yaratın, bilgi ve teknolojiyi başkalarının kullanımına açın. Bu ilkeyi uygulamak, kolektif aklı kullanmanın bazı potansiyel risklerinden kaçınmanıza yardımcı olacaktır.

kolektif akıl tasarım süreci

Oyun kitabının merkezinde kolektif akıl tasarımını kullanmanın dört amacı vardır: **sorunları anlamak; çözüm aramak; karar vermek** ve **harekete geçmek; öğrenmek ve uyum sağlamak**. Bu oyun kitabında bunlara şu kategoriler olarak da kolektif akla atıfta bulunacağız.

Kolektif akıl tasarımının başlangıç noktası, kolektif akli ne için kullanmak istediğiniz konusunda netliğe sahip olmaktır. Ele almak istediğiniz sorundan yola çıkarak bir amaç seçin. Bu, grubunuzun kolektif akli nasıl tasarlayacağını ve bu oyun kitabında nasıl gezineceğinizin yol gösterici yıldızıdır.

Kolektif aklın farklı amaçları arasında bir hiyerarşi olmadığı gibi, bunların sırayla kullanılması da gerekmez. Ancak bunlar bir arada da kullanılabilir. Vaka çalışmaları, pratikte bu modüler yaklaşımın birçok kolektif akıl örneği tarafından nasıl benimsendiğini göstermektedir.

İpucu: Kolektif akıl tasarımına yeni başlıyorsanız, başlangıçta tek bir kullanım tasarlamaya odaklanmanızı öneririz. Zaman içinde, projenizin veya girişiminizin bir parçası olarak kolektif akli başka şekillerde kullanmak istediğinizi fark edebilirsiniz.

KAMU LABORATUVARI

Public Lab, Körfez'deki petrol sızıntısının yol açtığı sorunları anlamak ve BP'nin temizlik çalışmalarını takip etmek için başlangıçta 100 gönüllüyü topluluk haritalama faaliyetlerine dahil etti. Topluluk olgunlaştıkça, bilgilerini diğer topluluk gruplarıyla paylaşmak istedi.

Bunu yapmak için, diğer grupların kendi amaçları doğrultusunda öğrenip uyarlanabilmesi için açık kaynaklı bir DIY (**kendin yap**) topluluk izleme araçları deposu oluşturdu.



kolektif akıl tasarım kanvası

Kolektif Akıl Tasarım Kanvası, kolektif bir akıl projesi tasarlamak isteyen kişiler için bir şablondur.

Projenizi tasarlarken, yaptığınız seçimler ve projenizle ilgili unsurlarla birlikte kanvasın çıktısını almalı ve doldurmalısınız. Bu, size projenizin genel bir resmini verecek ve ilgili tüm bileşenleri bir bakışta görmenize yardımcı olacaktır.

İster Sorunları Anlamak, Çözüm Aramak ister diğer kolektif akıl kategorilerinden birini tasarlıyor olun, sizin için özel bir kanvas var. Referansınız için çalışılmış örnekler de vardır. Bunlar, tasarımını yaptığınız kolektif akıl kategorisi için ana navigasyon sayfasının arkasında bulunabilir.

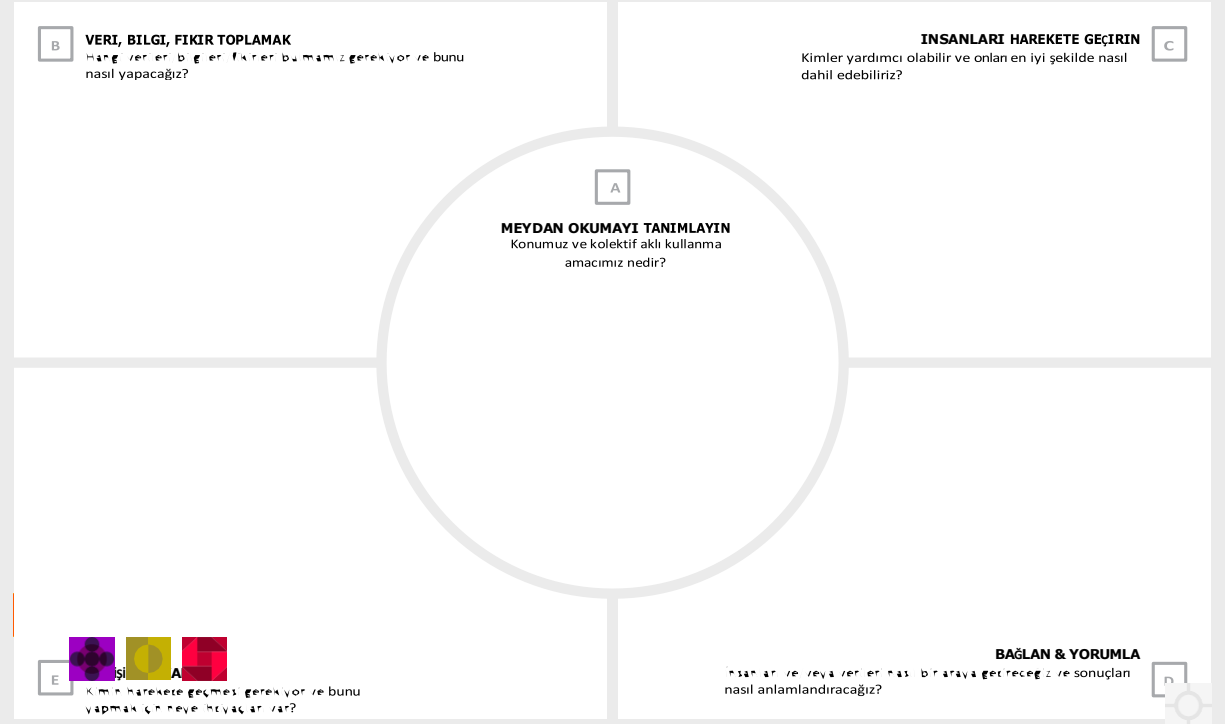
NESTA - V.001



kolektif akıl proje tasarım kanvası

Bu kanvas, ekibinizle birlikte kolektif akıl projenizin ana unsurlarının hızlı bir resmini çizmenize yardımcı olacaktır.

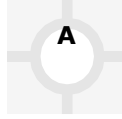
nesta
kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



kolektif akıl tasarım aşamaları

**Kolektif akıl tasarım
kanvası, kolektif akıl
tasarımının beş
temel aşamasına
ilişkin olan beş
bölümden oluşur.**

SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN



Konumuz ve kolektif akılı kullanma amacımız nedir?

İlk adım, ele aldığınız konuyu ve bunun neden önemli olduğunu netleştirmektir. Ayrıca kolektif akılı kullanma nedeninizi de belirtmelisiniz - bir sorunu anlamak, bir çözüm bulmak, bir karar vermek veya neyin işe yaradığını öğrenmek/paylaşmak mı? Amacınız ve görmek istediğiniz değişim konusunda net olmak, sonuca ulaşmaya odaklanmanıza yardımcı olacaktır.

SAHNE:
VERİ, BİLGİ VE FİKİR
TOPLAYIN



Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Her projenin hâlihazırda sahip olduğu, erişebildiği ve ihtiyaç duyduğu bilgileri iyi bir şekilde anlayarak başlaması gerekir. Bu aşama, sorununuzu yeni bir şekilde aydınlayabilecek nadir veri ve içgörü kaynaklarını ve bunları etkili bir şekilde toplamak için kullanabileceğiniz yöntemleri keşfetmekle ilgilidir.

SAHNE:
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

Kolektif akıl tasarımı, sorularınızı yanıtlamak için dağıtılmış deneyim ve uzmanlıktan yararlanmanıza yardımcı olabilir. Bunun gerçekleşmesi için hedefin net olması, 'kalabalığın' dikkatlice tanımlanması ve hedeflenmesi ve katılanların motivasyonlarının teşviklerinin dikkate alınması gerekir.

SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA



İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracağız?

Bu tasarım aşamasında, insanların bir araya getirildiklerinde nasıl katkıda bulunacaklarını ve etkileşimde bulunacaklarını tasarlayacak, kalabalığınızdan en iyi verimi almak için grup dinamiklerini nasıl yöneteceğinizi düşüneceksiniz. Ayrıca topladığınız verileri nasıl depolayacağınızı ve işleyeceğinizi de düşüneceksiniz. Son olarak, genellikle dağınık olan verileri veya yapılandırılmamış metinleri faydalı sonuçlara ve içgörülere dönüştürmek için bir plana ihtiyacınız olacak.

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT



Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?

Burada, kolektif aklının sonuçlarını gerçek dünyada eyleme dönüştürmek için nasıl bir tasarım yapacağınızı belirleyeceksiniz.

Bir prototip ve test planı oluşturacak ve aşağıdakilere sahip olduğunuzdan emin olacaksınız Katılımcılara nasıl geri bildirimde bulunacağınızı ve kullanmaları için bilgileri nasıl açacağınızı düşünün.

kolektif akıl tasarım soruları

Her tasarım aşamasında bir dizi temel tasarım sorusu vardır. Bunlar, zorluğunuz için doğru yanıtları bulmanıza yardımcı olacaktır.

Kolektif aklının dört farklı amacının her biri için bir dizi tasarım sorusu vardır. Bunları ilgili navigasyon sayfasında bulabilirsiniz - bir sorunu anlamak mı; çözüm aramak mı; karar vermek ve harekete geçmek mi; yoksa öğrenmek ve uyum sağlamak mı istediğinizi seçtikten sonra başlangıç noktanız olacaktır.

Örnek: Problemleri anlamak için sorular tasarlayın.

Tüm bu tasarım sorularını geldiğinde yanıtlamaya çalışmalısınız. Bu sorular üzerinde aşama aşama sırayla çalışmanızı öneririz. Ayrıca düşünme ve yineleme için de zaman ayırmalısınız. Çalışırken, önceki soruların yanıtlarının değişmesi gerektiğini fark edebilirsiniz - bu nedenle kontrol etmek için duraklayın ve periyodik olarak iyileştirin.

Kolektif aklının her bir amacı için, amacınızla ilgili özel tasarım sorularıyla önceden doldurulmuş ilişkili bir tuval bulunmaktadır. Ekibinizin doldurması için boş bir tuvalin yanı sıra referans için bu tuvalin bir kopyasını yazdırın (A2 veya A1 boyutunda yazdırmak, grubunuzun toplu olarak çalışmasını kolaylaştıracaktır).

A	TANIMLA MEYDAN OKUMA	B	VERİ, BİLGİ, FIKIR TOPLAMAK	C	MOBİLİZE İNSANLAR	D	BAĞLAN & YORUMLAYIN	E	DEĞİŞİKLİK YARAT
1/ Anlamak istediğimiz konu nedir?		6/ Özellikle neyi bilmemiz/bulmamız gerekiyor?		10/ Sorunumuzu anlamamıza kim yardımcı olabilir?		14/ İnsanlar nasıl etkileşim kuracak ve bilgi paylaşacak?		19/ Kolektif akıllı harekete geçirmek kime ihtiyacımız var ve onlardan ne yapmalarını istiyoruz?	
2/ Sorun kimleri etkiliyor?				11/ Ne yapmalarını istiyoruz?		15/ Herkesin katkıda bulunma şansına sahip olmasını nasıl sağlayacağız?		20/ Aşağıdakileri yapmak için neyi görmeleri veya bilmeleri gerekir Bunu yapmak mı?	
3/ Gerçekleştirmek istediğimiz değişim nedir?		7/ Hangi veriler sorunumuzu anlamamıza yardımcı olabilir?		12/ Bu insanlara nasıl ulaşacağız?		16/ Verilerimizi nasıl bir araya getireceğiz (depolayacağız/ temizleyeceğiz/ işleyeceğiz)?		21/ Bu verileri / bilgileri vatandaşlara nasıl açacağız?	
4/ Eylem için zaman çerçevemiz nedir?		8/ Bu verileri nasıl toplayacağız?		13/ Onları dahil olmaya ne motive edebilir?		17/ Topladığımız verileri nasıl anlamlandıracağız?		22/ Katılımcılara nasıl geri bildirimde bulunacağız?	
5/ Kısıtlarımız nelerdir?		9/ Bu verilerin toplanması veya kullanılmasıyla ilgili herhangi bir etik sorun var mı?				18/ Verilerimizde ne gibi önyargılar olabilir ?		23/ Doğru yolda olup olmadığımızı ve değişim yaratıp yaratmadığımızı nasıl anlayacağız?	

ÖNERİ KARTLAR I

kolektif akıl yöntem ve taktikleri

Bu oyun kitabında altı farklı istem kartı bulunmaktadır.

Bu istem kartları çeşitli popüler kolektif akıl yöntemlerini veya taktiklerini içerir.

Her kartta taktik veya yöntemin bir özeti ve uygulamadaki kullanımını gösteren kısa bir vaka çalışması yer almaktadır.

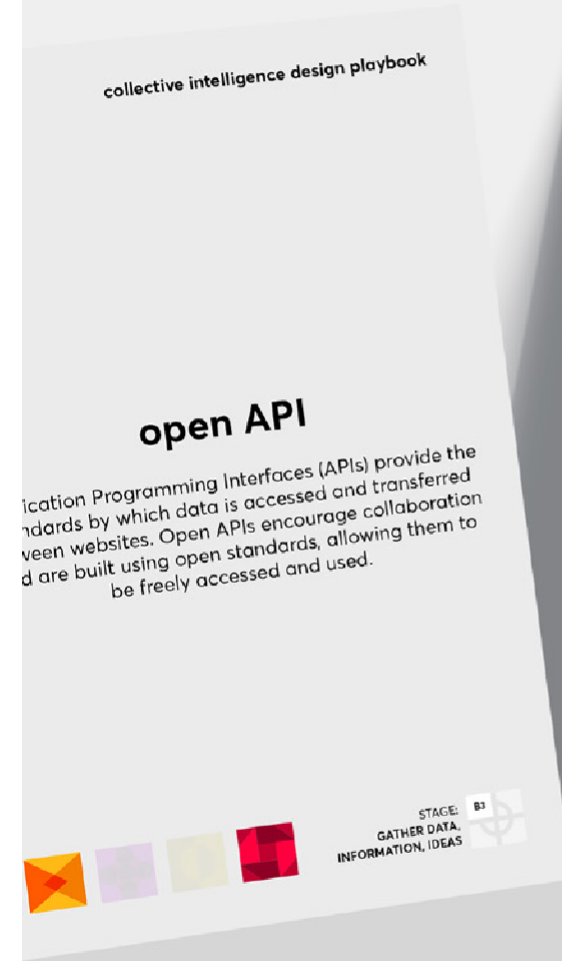
Kullanmayı seçtiğiniz yöntem ve taktiklerin kombinasyonu son derece önemlidir. Bunlar nihai hedefiniz olan kolektif akılın- araçlarıdır. Bazıları size yeni ya da daha az tanıdık gelebilirken, diğerleri onlarca yıldır var.

En iyi sonucu vereni bulana kadar kombinasyonları denemeye hazırlıklı olmalısınız.

İpucu kartları sadece başlamanıza yardımcı olacak bir seçkidir, kapsamlı değildir. Bunlarla kısıtlanmayın - bunun yerine bunları bir dizi yaklaşımı keşfetmek ve en uygun kombinasyonu seçmek için bir temel olarak kullanın.

Desteler ve kartlar açıkça etiketlenmiştir, böylece hangi tasarım aşamasıyla ilgili olduklarını ve genellikle hangi kolektif akıl projeleri kategorilerinde bulunduklarını bilirsiniz.

Tasarım faaliyetinize başlamadan önce bunları çift taraflı olarak yazdırmalısınız.



| AKTİVİTELER

çalışma sayfalarını ve kılavuzları karıştırın ve eşleştirin

Her aşama, belirli tasarım soruları üzerinde düşünmenizi derinleştirmeye veya esnetmeye yardımcı olacak bir dizi çalışma sayfası ve kılavuz içerir. Birçoğu hayranı olduğumuz araç setlerinden derlenmiş, diğerleri ise özellikle bu oyun kitabı için oluşturulmuştur.

Bir kolektif akıl projesi tasarladığınızda bu faaliyetlerin hepsini her aşamada denemenize gerek yoktur. En faydalı olacağını düşündüğünüz birkaç tanesini seçin.

Sadece bir gününüz varsa, muhtemelen tuval ve tasarım sorularının ötesinde sadece 2-3 ek etkinlik kullanarak çok üst düzeyde tasarım yapacaksınız. Bir hafta veya daha uzun süreniz varsa, daha derine dalmak ve daha fazla sayıda alıştırmayı birlikte tamamlamak isteyebilirsiniz.

Her aktivite ve alıştırma, uygun seçimi yapmanıza yardımcı olmak için önerilen bir zamanlama ve grup büyüklüğüne sahiptir. Ayrıca hangi tasarım sorusu ve tasarım aşamasıyla ilgili olduğunu da belirtiyoruz.

Oyun kitabını tanıdıkça, sizin için en uygun aktiviteleri bulacağınızı, bunları daha da uyarlayacağınızı ve hatta kendi aktivitelerinizi ekleyeceğinizi umuyoruz.

Tüm faaliyetleri bu oyun kitabının ilgili tasarım aşaması bölümünde bir araya getirilmiş olarak bulacaksınız. Hızlı referans için Sorunları **Anlayın**, **Çözüm Arayın**, **Karar Verin** ve **Harekete Geçin** ve **Öğrenin** ve **Uyarlayın** için navigasyon sayfasına bakın. Bunlar size ilgili faaliyetlerin sayfa numaralarını verecektir.



tartışma veya derinlemesine düşünme için işaretler

Her tasarım aşaması, ekip olarak tartışmanız veya üzerinde düşünmeniz gereken bir dizi ipucu içerir. Bunlar kolektif akıl alanındaki mevcut araştırma ve uygulamalara dayanmaktadır. Bunu her bir tasarım aşamasına geçmeden önce yapmanızı öneririz.

04

**kolektif akıl projenizi
tasarlayın**

Artık kolektif akıl projenizi tasarlamaya başlamaya hazırsınız, işte başlamak için yapmanız gerekenler:

Grubunuzla birlikte, hangi kolektif akıl amacının zorluğunuzun üstesinden gelmenize yardımcı olacağını belirleyin.

- Playbook'ta doğru navigasyon sayfasını bulun:

▶ s.52'deki **problemleri anlayın**;

▶ s.56'da **çözüm arayın**;

▶ **karar** verin **ve harekete geçin** s.60;

▶ s.64'te **öğrenin ve uyarlayın**.

- Kolektif akıl tasarım tuvali şablonunun (A3 veya A2) ve seçtiğiniz amaçla ilgili özel tasarım sorularının çıktısını alın.

- Hangi faaliyetlerin önerildiğini görmek için gezinti sayfasını kullanın, grubunuz ve projeniz için en yararlı olacağını düşündüklerinizi seçin. Bunları, tasarım sorularını daha derinlemesine keşfetmek için kullanmalısınız.
- İhtiyacınız olan istem kartlarını veya çalışma sayfalarını yazdırın.
- Her aşamada belirlenen tasarım soruları üzerinde grubunuzla birlikte çalışın. Grup kolaylaştırıcısı olacak birini belirleyin.
- Grubunuz tasarım sorularını yanıtladıkça tuvalinizi doldurun. Düşünme ve yineleme için zaman ayırın.
- Projenizi hayata geçirmek ve eksik veya değiştirilmesi gereken yönleri belirlemek için prototip oluşturma gibi etkinlikleri kullanın.

Navigasyon Sayfası

kolektif akıl tasarım tuvali şablonu



kolektif akıl proje tasarım kanvası

Bu kanvası, ekibinizle birlikte kolektif akıl projenizin ana unsurlarının hızlı bir resmini çizmenize yardımcı olacaktır.

nesta

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

B

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

A

MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akıllı kullanma amacımız nedir?

C

İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

E

DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?

D

BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracağız?



Navigasyon Sayfası

sorunları anlamak

Kolektif akıl projesi tasarım oturumunuz için ilgili tasarım sorularını ve faaliyetlerini bulmak için bu sayfaları kullanın.

Amaç:

- Bir durumun dinamikleri hakkında bağlamsallaştırılmış içgörüler, gerçekler ve bilgiler üreterek **Sorunları Anlamak** için kolektif akli kullanın.

ortak özellikler:

- Birden fazla veri türünü birbirine bağlar (Örneğin, bir konumun kitle kaynaklı haritalaması ile uydu verileri).
- Yeni veri kaynakları veya vekil veriler kullanır (Örneğin, GSYH'yi ölçmek için ışık kaynağı verileri).
- Genellikle insanlardan kitle kaynaklı veri (Örneğin deneyimler veya bilgiler) alınmasını içerir.
- Birleşik veri kümelerini analiz etmek veya modeller oluşturmak için makine akılsını kullanabilir.

tasarım soruları:

- Sorunları Anlamak için kolektif akıl tasarım tuvalini tamamlamak üzere bu tasarım sorularını yanıtlayın.

faaliyetler:

- Takıldığınız ya da daha derinlemesine incelemek istediğiniz durumlarda tasarım sorularını yanıtlamanıza yardımcı olacak etkinlikleri karıştırın ve eşleştirin. Tablo, **Sorunları Anlamak** için tasarım yapıyorsanız hangilerinin uygun olduğunu göstermektedir. Bunları tasarım aşamasına göre düzenlenmiş olarak bu oyun kitabında bulabilirsiniz.



sorunları anlamak kilit sorular

Bu kılavuzda ekibinizin yanıtlaması gereken bazı temel tasarım soruları yer almaktadır.

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Özellikle neyi bilmemiz/bulmamız gerekiyor?

Hangi veriler bu sorunu anlamamıza yardımcı olabilir?

Verileri nasıl toplayacağız?

Bu verileri kullanmak veya insanları dahil etmekle ilgili herhangi etik bir sorun var mı?

İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?



Bu sorunu anlamamıza kim yardımcı olabilir?

İnsanların ne yapmasını istiyoruz?

Bu insanlara nasıl ulaşacağız?

Onları dahil olmaya ne motive edebilir?



MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akıllı kullanma amacımız nedir?

Anlamak istediğimiz konu nedir?

Bu sorun kimleri etkiliyor?

Gerçekleştirmek istediğimiz değişim nedir?

Eylem için zaman dilimimiz nedir?

Kısıtlamalarımız nelerdir?

Kolektif akla göre hareket etmek için kime ihtiyacımız var ve onların ne yapmasını istiyoruz?

Bunu yapmak için neyi görmeleri veya bilmeleri gerekiyor? Bu

verileri/bilgileri vatandaşlara nasıl açacağız? Katılımcılara nasıl

geri bildirimde bulunacağız?

Doğru yolda olup olmadığımızı ve değişim yaratıp yaratmadığımızı nasıl anlayacağız?

E

DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?



BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracağız?

D



SORUNLARI ANLAMAK İÇİN KOLEKTİF AKIL TASARIM FAALİYETLERİ

A	MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN	B	VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK	C	İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN	D	BAĞLAN & YORUMLAYIN	E	DEĞİŞİKLİK YARAT
A1. Mücadele Tanımı - Çalışma Sayfası		B1. Veri Haritalama - Çalışma Sayfası		C1. Benzersiz Perspektifler - Çalışma Sayfası		D1. Bağlantı Yöntemleri - İstem Kartları		E1. Değişim Yöntemleri Oluşturun	
A2. Sorun Haritası - Çalışma		B2. Veriler - İstem Kartları		C2. İnsanlar - Yönlendirici		D2. Önyargıların Üstesinden Gelmek		E2. Prototipleme Teknikleri - Kılavuz	
A3. Paydaş Haritası - Çalışma Sayfası		B3. Veri Toplama Yöntemleri - İstem Kartları		C3. Katılım Planı - Çalışma Sayfası		D3. Kalabalık Kolaylaştırma - Kılavuz		E3. Prototip Testi - Çalışma Sayfası	
A4. Kapak Konusu - Çalışma Sayfası		B4. Veri Etiği - Çalışma Sayfası		C4. Personass - Çalışma Sayfası		D4. Veri Akışı - Çalışma		E4. Değişim Teorisi - Çalışma Sayfası	
				C5. Teşvikler ve Elde Tutma -		D5. Yorumlama Yöntemleri - İstem Kartları			
						D6. Vatandaş Tarafından Oluşturulan Verilerin Görselleştirilmesi			

ÖRNEK VAKA ÇALIŞMASI: PETABENCANA.ID

PetaBencana.id, Endonezya'daki şehirler için bir sel haritası oluşturmak üzere hidrolik sensörlerden elde edilen verileri Twitter da dahil olmak üzere sosyal medya üzerinden vatandaş raporlarıyla birleştiren bir projedir. Sistem, Cakarta'dan biri 'banjir' (sel) kelimesini tweetlediğinde ve @PetaJkt'yi etiketlediğinde tepki verecek şekilde programlanmıştır. PetaBencana.id otomatik olarak yanıt veriyor ve tweet.i coğrafi etiketli fotoğraflarla onaylamalarını istiyor. Platform, daha sonra gelen tüm raporları şehir yönetiminden gelen resmi verilerle birleştirerek en güncel, çevrimiçi sel haritalarını oluşturuyor ve bunlar daha sonra kamuya açık hale getiriliyor.

PetaBencana.id, gerçek zamanlı kentsel sel haritaları üreterek önceki statik PDF haritalarına göre büyük bir ilerlemeyi temsil etmektedir.

Yandaki sayfada PetaBencana örneği kullanılarak bir proje tasarım tuvali gösterilmektedir. Kapsamlı değildir, ancak tuvali doldurmaya nasıl başlayacağınız konusunda size bir fikir vermeyi amaçlamaktadır.



proje tasarım kanvasındaki sorunları anlamak

Örnek: PetaBencana

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Bilmemiz gerekenler: selin yeri, şiddeti ve zamanı

Veri kaynakları: Twitter ve resmi devlet verileri

Veri toplama yöntemi:

- banjeri (seller) kullanan Tweetleri kazımak için Twitter API'sini kullanın; @PetaJkt'ye vatandaş tarafından oluşturulan raporlar
- devlet afet kurumu ile veri işbirliği

Kim harekete geçecek: ulusal yönetim afet ajansı

Müdahaleyi önceliklendirmek için - Yazılımın ajansın SOP'sini karşıladığından emin olun

Verilerin açılması: bölge sakinlerinin su baskınlarını gerçek zamanlı olarak görmeleri ve bildirmeleri için web sitesi ve uygulama



E

DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?



MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akılyı kullanma amacımız nedir?

Sorunumuz şu ki... Cakarta, vatandaşların günlük yaşamını etkileyen (trafiğin aksamasından okulların kapanmasına kadar) sel baskınlarına karşı savunmasızdır.

Cakarta şehir sakinlerinin ve afet müdahale kurumunun, uygun şekilde müdahale edebilmeleri için şehir genelinde selin nerede meydana geldiğini daha iyi anlamalarına yardımcı olmak **istiyoruz**.

İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?



Kimler yardımcı olabilir: Cakarta sakinleri

Motivasyon: İnsanlar zaten Twitter'da sellerle ilgili bilgi paylaşarak birbirlerine yardım etmeye çalışıyor (amaç). Peta Bencana daha etkili yapar

İnsanlar nasıl etkileşime geçiyor: bölge sakinleri coğrafi konum etiketli fotoğraflarla sel raporları gönderiyor ve doğruluyor

Veri depolama/işleme: CognitionCityOSS

Bilgiyi anlamlandırmak: gerçek zamanlı çevrimiçi sel haritası (CBS)



BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracacağız?

D



Navigasyon Sayfası

çözüm arayışı

Kolektif akıl projesi tasarım oturumunuz için ilgili tasarım sorularını ve faaliyetlerini bulmak için bu sayfaları kullanın.

Amaç:

- Başka yerlerden yeni yaklaşımlar veya test edilmiş çözümler bularak **Çözüm Aramak** için kolektif akli kullanın ya da sorunun üstesinden gelmenin yeni yollarını yaratmaları için yenilikçileri teşvik edin.

ortak özellikler:

- Kanıtlanmış yaklaşımlar için akademik/bilimsel literatürü araştırır.
- Bu konuda çalışıyor olabilecek diğer kuruluşlar/bireyler ile bağlantı kurar.
- Çok çeşitli potansiyel yenilikçileri yeni/daha iyi bir çözüm bulmaya davet eder.
- Bazen verileri daha hızlı elemek ve/veya sonuçları sıralamak için makine öğrenimi araçlarını (metin analizi dahil) kullanır.

tasarım soruları:

- Çözüm Arayışına yönelik kolektif akıl tasarım tuvalini tamamlamak için bu tasarım sorularını yanıtlayın.

faaliyetler:

- Takıldığınız ya da daha derinlemesine incelemek istediğiniz durumlarda tasarım sorularını yanıtlamanıza yardımcı olacak etkinlikleri karıştırın ve eşleştirin. Tabloda, **Çözüm Arayışı** için tasarım yapıyorsanız hangilerinin uygun olduğu gösterilmektedir. Bunları tasarım aşamasına göre düzenlenmiş olarak bu oyun kitabında bulabilirsiniz.



çözüm aramak anahtar sorular

Bu kılavuzda ekibinizin yanıtlaması gereken bazı temel tasarım soruları yer almaktadır.

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Hangi çözüm(ler)i arıyoruz? Çözümler halihazırda

nerede mevcut olabilir?

Çözüm bulmak için hangi yöntemleri kullanacağız?

Dikkate alınması gereken etik konular var mı?



MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akıllı kullanma amacımız nedir?

Çözmek istediğimiz sorun nedir?

Bu sorun kimleri etkiliyor?

Gerçekleştirmek istediğimiz değişim nedir?

Eylem için zaman dilimimiz nedir?

Kısıtlamalarımız nelerdir?

Başarılı çözümleri kim benimseyecek veya ölçeklenmelerine kim yardımcı olacak?

Ortaklık veya fikri mülkiyet konusundaki yaklaşımımız ne olacak? Katkıda

bulunanlara nasıl geri bildirimde bulunacağız?

Değişim yaratma yolunda ilerleyip ilerlemediğimizi nasıl anlayacağız?



DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?

İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

Kim bir çözüm yaratabilir?

İnsanların ne yapmasını istiyoruz? Bu

insanlara nasıl ulaşacağız?

İnsanlara çözümlerini paylaşmaları için ne tür teşvik(ler) sunacağız?

İnsanların çözümlerini paylaşmaları için süreç nedir? İnsanların

fikirlerini etkili bir şekilde paylaşmalarını nasıl destekleyebiliriz? Hangi

fikirlerin destekleneceğine veya test edileceğine kim karar verecek?

BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracacağız?



ÇÖZÜM ARAMAK İÇİN KOLEKTİF AKIL TASARIM FAALİYETLERİ

A	TANIMLA MEYDAN OKUMA	B	VERİ, BİLGİ, FIKIR TOPLAMAK	C	MOBİLİZE İNSANLAR	D	BAĞLAN & YORUMLAYIN	E	DEĞİŞİKLİK YARAT
A1. Mücadele Tanımı - Çalışma Sayfası		B3. Veri Toplama Yöntemleri - İstem Kartları		C1. Benzersiz Perspektifler - Çalışma Sayfası		D1. Bağlantı Yöntemleri - İstem Kartları		E2. Prototipleme Teknikleri - Çalışma Sayfası	
A2. Sorun Haritası - Çalışma Sayfası		B4. Veri Etiği - Çalışma Sayfası		C2. İnsanlar - Yönlendirici Kartlar		D3. Kalabalık Kolaylaştırma - Kılavuz		E3. Prototip Testi - Çalışma Sayfası	
A3. Paydaş Haritası - Çalışma Sayfası		B5. Kısa Çözümler - Çalışma Sayfası		C3. Katılım Planı - Çalışma Sayfası		D5. Yorumlama Yöntemleri - İstem Kartları		E4. Değişim Teorisi - Çalışma Sayfası	
A4. Kapak Konusu - Çalışma Sayfası		B6. Çözüm Hazırlığı - Kılavuz		C4. Personass - Çalışma Sayfası		D7. Kolektif Kararlar - Kılavuz		E5. İş birliği Anlaşması - Çalışma Sayfası	
		B7. Haritalama Çözümleri - Çalışma Sayfası		C5. Teşvikler ve Elde Tutma - Çalışma Sayfası					
		B8. Çözüm Bulma - Kılavuz		C6. Eylem Çağrısına Meydan Okuyun - Çalışma Sayfası					

VAKA ÇALIŞMASI: WEFARM

Wefarm, Kenya, Uganda ve Tanzanya'daki küçük ölçekli çiftçilerin internet olmadan ve ayrılmak zorunda kalmadan SMS yoluyla bilgi paylaşımlarını sağlayan ücretsiz bir eşler arası hizmettir. Wefarm'ın ağı, küçük ölçekli çiftçilerin birbirlerine tarımla ilgili herhangi bir konuda soru sormalarına ve ardından dakikalar içinde dünyanın dört bir yanındaki diğer çiftçilerden kitle kaynaklı ısmarlama içerik ve fikirler almalarına olanak tanıyor. Sorular her dilde sorulabilir ve mesajlaşma ücretsizdir. Şu anda dünyanın en büyük çiftçiden çiftçiye dijital ağıdır.

Kenya ve Uganda'da 1 milyondan fazla çiftçi kullanıyor ve günde 40.000'den fazla soru ve yanıt paylaşıyor.

Karşıdaki sayfada Wefarm örneği kullanılarak bir proje tasarım kanvası gösterilmektedir. Kapsamlı değildir, ancak kanvası doldurmaya nasıl başlayacağınız konusunda size bir fikir vermeyi amaçlamaktadır.



çözüm arayın proje tasarım kanvası

Örnek olarak: **WeFarm**

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Çözümler nerede bulunabilir: eşler arası bilgi, küçük çiftçilerin karşılaştığı ortak sorunlara yönelik bir çözüm bankası oluşturmak.

Etik konular: güvenlik için tüm verilerin toplanması ve anonimleştirilmesi gerekir

Kim benimseyecek: Çiftçiye SMS ile geri gönderilen çoklu çözümler.

Etkinin izlenmesi: Veriler, hastalık, olgunlaşma dönemleri veya toprak koşulları gibi bölgeleri etkileyen temel sorunları izlemek için kullanılabilir.



DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?



İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

Çözümleri kim kullanacak: küçük ölçekli çiftçiler uzak kırsal alanlarda.

Onlara nasıl ulaşacağız? Basit, düşük bariyer için SMS giriş ve erişilebilir arayüz için

Motivasyon: 'BANA SOR' komutu, en çok çözüme katkıda bulunan çiftçiler için ödüller sunar (zafer)



MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif aklı kullanma amacımız nedir?

Bizim meselemiz şu... Küçük ölçekli çiftçilerin büyük çoğunluğu, sorunlarını çözmelerine veya verimliliklerini artırmalarına yardımcı olacak ilgili bilgilere erişimden yoksundur.

Çiftçilerin çiftliklerinden ayrılmalarına gerek kalmadan çözümlerini paylaşmalarına ve birbirlerinden öğrenmelerine yardımcı olmak **istiyoruz**.

Çözümlerin paylaşılması için süreç:

- Makine öğrenimi, gelen mesajların dilini, içeriğini ve amacını belirler ve ilgili çözümle eşleştirir.
- Gönüllüler, soruların farklı dillere çevrilmesine yardımcı oluyor



BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracacağız?

D



Navigasyon Sayfası

karar verin ve harekete geçin

Kolektif akıl projesi tasarım oturumunuz için ilgili tasarım sorularını ve faaliyetlerini bulmak için bu sayfaları kullanın.

Amaç:

- Çok çeşitli insanlardan ve/veya ilgili uzmanlardan gelen iş birliğine dayalı girdilerle veya bu girdilerle bilgilendirilmiş kararlar olarak **Karar Vermek** ve **Harekete Geçmek** için kolektif aklı kullanın.

ortak özellikler:

- Bir konudan etkilenen ve/veya konu hakkında bilgi sahibi olan çok çeşitli paydaşları bir araya getirir.
- Genellikle bir konu üzerinde çevrim içi veya yüz yüze grup müzakeresini içerir.
- Eş fikirlerin veya kurumsal politikaların oylanmasını ve sıralanmasını içerebilir.
- Sorunu anlamak ve çözüm aramak için iş birlikçi grup araştırması ile birleştirilebilir.
- Bazen bilgileri kümelemek veya özetlemek için doğal dil işleme gibi makine öğrenimi araçlarını kullanır.

tasarım soruları:

- Karar Vermek ve Harekete Geçmek için kolektif akıl tasarım kanvasını tamamlamak üzere bu tasarım sorularını yanıtlayın.

faaliyetler:

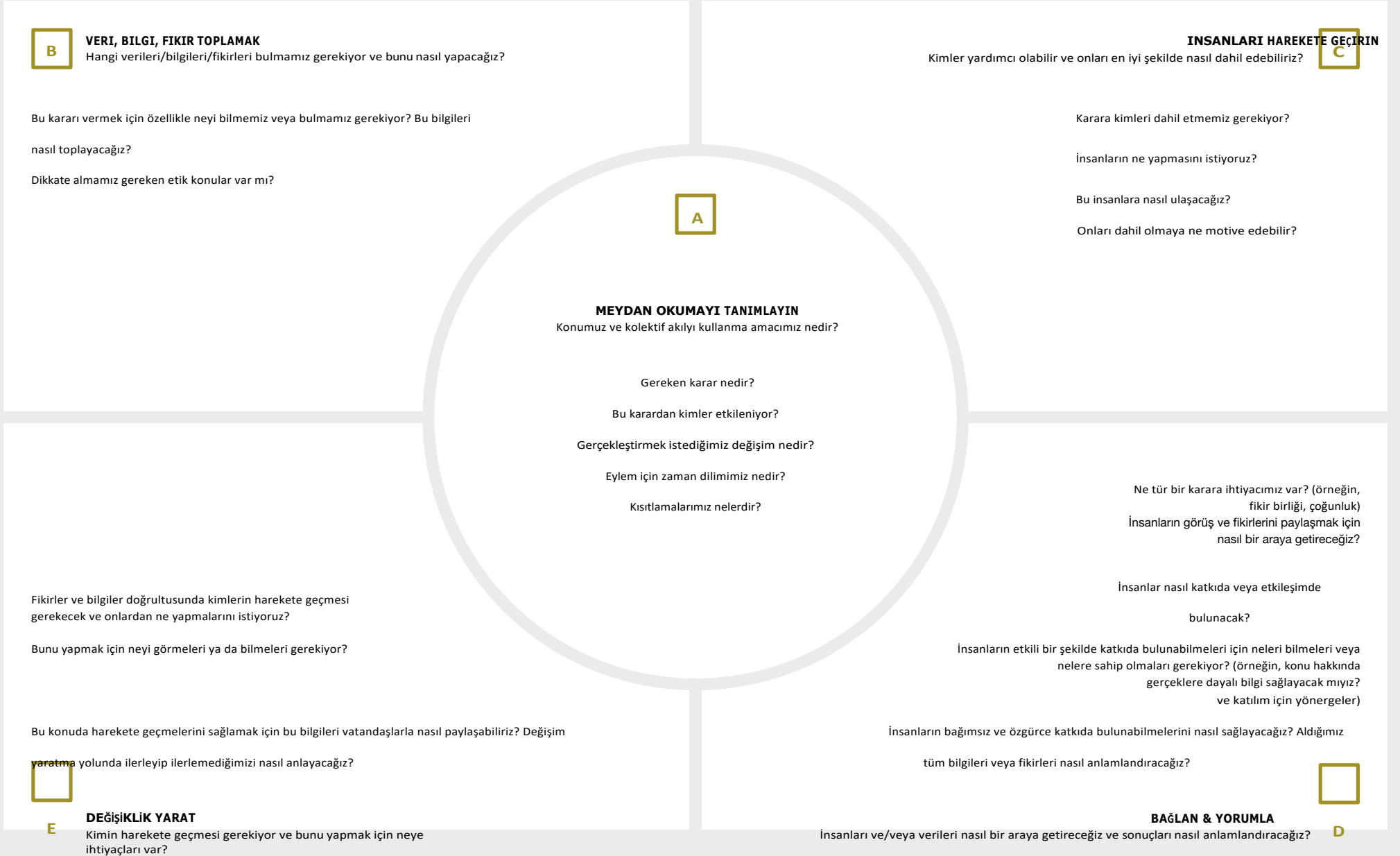
- Takıldığınız ya da daha derinlemesine incelemek istediğiniz durumlarda tasarım sorularını yanıtlamanıza yardımcı olacak etkinlikleri karıştırın ve eşleştirin. Tablo, **Karar Ver** ve **Harekete Geç** için tasarım yapıyorsanız hangilerinin uygun olduğunu göstermektedir. Bunları tasarım aşamasına göre düzenlenmiş olarak bu oyun kitabında bulabilirsiniz.



karar ver ve harekete geç anahtar sorular

Bu kılavuzda ekibinizin yanıtlaması gereken bazı temel tasarım soruları yer almaktadır.

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı





KARAR VERMEK VE HAREKETE GEÇMEK İÇİN KOLEKTİF AKIL TASARIM FAALİYETLERİ

A	TANIMLA MEYDAN OKUMA	B	VERİ, BİLGİ, FIKIR TOPLAMAK	C	MOBİLİZE İNSANLAR	D	BAĞLAN & YORUMLAYIN	E	DEĞİŞİKLİK YARAT
	A1. Mücadele Tanımı - Çalışma Sayfası A2. Sorun Haritası - Çalışma Sayfası A3. Paydaş Haritası - Çalışma Sayfası A4. Kapak Konusu - Çalışma Sayfası		B3. Veri Toplama Yöntemleri - İstem Kartları B4. Veri Etiği - Çalışma Sayfası		C1. Benzersiz Perspektifler - Çalışma Sayfası C2. İnsanlar - Yönlendirici Kartlar C3. Katılım Planı - Çalışma Sayfası C4. Personass - Çalışma Sayfası C5. Teşvikler ve Elde Tutma - Çalışma Sayfası		D1. Bağlantı Yöntemleri - İstem Kartları D2. Ön yargıların Üstesinden Gelmek - Kılavuz D3. Kalabalık Kolaylaştırma - Kılavuz D5. Yorumlama Yöntemleri - İstem Kartları D6. Vatandaş Tarafından Oluşturulan Verilerin Görselleştirilmesi - Kılavuz D7. Kolektif Kararlar - Kılavuz D8. ORID Çerçevesi - Kılavuz D9. Üretken Karar Alma - Kılavuz D10. Açık Alan - Kılavuz D11. Grup Diyaloğu - Kılavuz		E1. Değişim Yöntemleri Oluşturun - İstem Kartları E2. Prototipleme Teknikleri - Kılavuz E3. Prototip Testi - Çalışma Sayfası E4. Değişim Teorisi - Çalışma Sayfası
VAKA ÇALIŞMASI: VTAIWAN vTaiwan, Tayvan hükümeti tarafından vatandaşların önceliklerini kitle kaynaklı hale getirmek ve rakip bakış açıları arasında fikir birliği sağlamak için kullanılan karma bir çevrim içi ve çevrim dışı danışma sürecidir. Bunu, gerçekleri ve kanıtları kitlesel olarak toplamak için bir başlangıç 'nesnel' aşaması ve 'kaba fikir birliği' oluşumunu teşvik eden kitlesel müzakere aracı Pol.is'i kullanan bir 'yansıtıcı' aşama dahil olmak üzere çeşitli aşamalar oluşturarak yapar. Son olarak, kilit paydaşlar belirli tavsiyelerin hazırlanması için canlı yayınlanan yüz yüze bir toplantıya davet edilir. Halkın katılımıyla hazırlanan bir yasa tasarısının Parlamento'dan başarılı bir şekilde geçirilmesi (Yakın Sahipli Şirket Yasası hakkında)önemlidir. Sivil toplum aktivistleri arasında internet üzerinden alkol satışı konusundaki anlaşılabilir bir çözümü ve araç paylaşımı (Uber) düzenlemelerine ilişkin birkaç maddenin onaylanması. Karşı sayfada, vTaiwan örneği kullanılarak bir proje tasarım tuvali gösterilmektedir. Kapsamlı değildir, ancak tuvali doldurmaya nasıl başlayacağınız konusunda size bir fikir vermeyi amaçlamaktadır.									



karar ver ve harekete geç proje tasarım tuvali

Örnek olarak: **VTayvan**

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



B

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Bilmemiz gerekenler: Farklı devlet dairelerinden araç paylaşımına ilişkin istatistikler ve temel bilgiler.

Veri toplama yöntemi:

- Yanlış anlaşılmalara önlemek için temel tanımları içeren canlı belgeler oluşturun.
- Bakanlıklardan verileri kullanıcı dostu formatta yayınlamalarını istemelidir.

Kim harekete geçecek: tavsiyeler nihai karar için ilgili devlet dairesine gönderilir

Bilgi paylaşımı: Meşruiyeti ve güveni artırmak için istişareden elde edilen tüm bilgilerin tamamen açık hale getirilmesi (örn. transkriptler, videolar, açık veriler)

E

DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?



A

MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akıl kullanma amacımız nedir?

Sorunumuz şu: araç paylaşımı Tayvan'daki yerel taksi endüstrisinin bozulmasına neden oluyor. Aynı zamanda büyük ölçüde düzenlenmemiştir.

İsteddiğimiziz: sektörden etkilenen çeşitli paydaşlar arasında uzlaşma sağlayan araç paylaşımına yönelik yeni düzenlemelere karar vermeleri için bakanlara yardımcı olmak

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

Kilit paydaşlar: taksi sürücüleri, Uber sürücüleri, sendikalar, iş dünyası temsilcileri ve yolcular.

Bu kişilere nasıl ulaşırız: Katılımcıları işe almak ve farkındalık yaratmak için bülten, dijital pazarlama (örneğin Facebook reklamları) ve çevrimiçi forumlar kullanın.

Motivasyon: Hedeflenen kitlelerin konuya(amaç) ilişkin bir çıkarı vardır.

İnsanları bir araya getirme: katılımcılardan önceki aşamalarda toplanan bilgiler üzerinde düşünceleri istenir.

İnsanların etkileşim şekli: Pol.is çevrimiçi müzakere aracını kullanarak insanların düşüncelerini, fikirlerini ve önerilerini toplamak için kilit paydaşlar.

Karar türleri: Pol.is'teki en yüksek uzlaşma sağlanan beyanlar (%80 veya daha fazla) kilit paydaşlarla canlı yayınlanan yüz yüze tartışmalara taşınacaktır.

BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracağız?

D



Navigasyon Sayfası

öğrenmek ve uyum sağlamak

Kolektif akıl projesi tasarım oturumunuz için ilgili tasarım sorularını ve faaliyetlerini bulmak için bu sayfaları kullanın.

amaç:

- Girişimlerin uygulanmasını izlemek için veri toplayarak **Öğrenmek** ve **Uyum Sağlamak** için kolektif akli kullanın ve başkalarının becerilerini geliştirmek için bilgi paylaşın.

ortak özellikler:

- Vatandaşlar tarafından üretilen verileri - kitle kaynak kullanımı yoluyla aktif olarak veya pasif olarak (örneğin, arama detay kayıtları yoluyla) harekete geçirir.
- Birden fazla veri setini ve türünü birleştirir.
- Açık veri ve/veya araç havuzları oluşturur.
- Verilerdeki kalıpları belirlemek ve ayarlamaları otomatikleştirmek için makine öğrenimi algoritmalarını kullanabilir.

tasarım soruları:

Bu tasarım sorularını yanıtlayarak kolektif akıl tasarım kanvasını **öğrenme** ve **uyum sağlama** amacıyla tamamlayın.

faaliyetler:

- Takıldığınız ya da daha derinlemesine incelemek istediğiniz durumlarda tasarım sorularını yanıtlamanıza yardımcı olacak etkinlikleri karıştırın ve eşleştirin. Tablo, öğrenme ve uyum sağlama için tasarım yapıyorsanız hangilerinin uygun olduğunu göstermektedir. Bunları tasarım aşamasına göre düzenlenmiş olarak bu oyun kitabında bulabilirsiniz.



kilit soruları öğrenin ve uyarlayın

Bu kılavuzda, ekibinizin yanıtlaması gereken bazı temel tasarım soruları yer almaktadır.

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



B

VERİ, BİLGİ, FIKIR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Özellikle neyi bilmemiz gerekiyor?

Hangi veriler bu soruları yanıtlamamıza yardımcı olabilir?

Bu bilgileri nasıl toplayacağız?

Kullanırken göz önünde bulundurmamız gereken herhangi bir etik sorun var mı?

Yarattığımız bilgiye göre kimlerin harekete geçmesini istiyoruz ve onlardan ne yapmalarını istiyoruz?

Bilgimizi nasıl belgeleyeceğiz ve başkalarının kullanımına nasıl sunacağız? Değişim yaratma yolunda ilerleyip ilerlemediğimizi nasıl anlayacağız?

E

DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?



İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

C

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

Sorularımızı yanıtlamamıza kim yardımcı olabilir?

İnsanların ne yapmasını istiyoruz?

Bu insanlara nasıl ulaşacağız?

Onları dahil olmaya ne motive edebilir?

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?
İnsanların bağımsız ve özgür bir şekilde katkıda bulunabilmesini nasıl sağlayacağız?

Verilerimizi nasıl bir araya
getireceğiz (depolayacağız, temizleyeceğiz, işleyeceğiz, paylaşacağız)?

Topladığımız veri ve bilgiyi nasıl anlamlandıracağız?

Verilerimizde ne gibi ön yargılar olabilir?

BAĞLAN & YORUMLA
İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracağız?

D



MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif aklı kullanma amacımız nedir?

Hangi bilgiyi yaratmak istiyoruz?

Kim için bilgi üretiyoruz?

Gerçekleştirmek istediğimiz değişim nedir?

Eylem için zaman dilimimiz nedir?

Kısıtlamalarımız nelerdir?

KOLEKTİF AKIL ÖĞRENMEK VE UYUM SAĞLAMAK İÇİN TASARIM FAALİYETLERİ

A	TANIMLA MEYDAN OKUMA	B	VERİ, BİLGİ, FIKIR TOPLAMAK	C	MOBİLİZE İNSANLAR	D	BAĞLAN & YORUMLAYIN	E	DEĞİŞİKLİK YARAT
A1. Mücadele Tanımı - Çalışma Sayfası		B1. Veri Haritalama - Çalışma Sayfası		C1. Benzersiz Perspektifler - Çalışma Sayfası		D1. Bağlantı Yöntemleri - İstem Kartları		E1. Değişim Yöntemleri Oluşturun - İstem Kartları	
A2. Sorun Haritası - Çalışma Sayfası		B2. Veri - Yönlendirme Kartları		C2. İnsanlar - Yönlendirici Kartlar		D2. Önyargıların Üstesinden Gelmek - Kılavuz		E2. Prototipleme Teknikleri - Kılavuz	
A3. Paydaş Haritası - Çalışma Sayfası		B3. Veri Toplama Yöntemleri - İstem Kartları		C3. Katılım Planı - Çalışma Sayfası		D3. Kalabalık Kolaylaştırma - Kılavuz		E3. Prototip Testi - Çalışma Sayfası	
A4. Kapak Konusu - Çalışma Sayfası		B4. Veri Etiği - Çalışma Sayfası		C4. Personass - Çalışma Sayfası		D4. Veri Akışı - Çalışma Sayfası		E4. Değişim Teorisi - Çalışma Sayfası	
				C5. Teşvikler ve Elde Tutma - Çalışma Sayfası		D5. Yorumlama Yöntemleri - İstem Kartları		E6. Veri Kümesi Beslenme Etiketleri - Kılavuz	
						D6. Vatandaş Tarafından Oluşturulan Verilerin Görselleştirilmesi - Kılavuz			
						D12. Çalışma Çemberi - Kılavuz			

VAKA ÇALIŞMASI: İNSAN DX

The Human DX, tıbbi vakalar ve olası teşhisler hakkında tıbbi uzmanlığı bir araya getiren ve sıralayan çevrimiçi bir platformdur. Eğitim vakalarına kitle kaynağı sağlar ve binlerce tavsiye almakta ve ayrıca onlardan, topluluğun öğrenmek için en yararlı bulduklarını belirlemek için birbirlerinin girdilerini sıralamalarını istemektedir. Vakalar, klinik karar verme sürecini standart bir formatta yakalamak için yapılandırılmış veri girişi kullanılarak toplanır. Bu, bir makine öğrenimi sistemini eğitmek ve bilgileri kolayca aranabilir hale getirmek için kullanılır. Vakalar, aşağıdakiler için testlere dönüştürülür.

Tıp öğrencilerinin tanısallık muhakemelerini test etmelerine, öğrenmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Proje, şimdiden hem tıp eğitimini hem de klinik karar verme sürecini etkilemeye başladı.

Karşı sayfada HumanDx örneği kullanılarak bir proje tasarım kanvası gösterilmektedir. Kapsamlı değildir, ancak kanvası doldurmaya nasıl başlayacağınız konusunda size bir fikir vermeyi amaçlamaktadır.



proje tasarım kanvasını öğrenmek ve uyarlamak

Örnek: İnsan Dx

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



B

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/bilgileri/fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Veri / bilgi ihtiyaçları:

- Semptomları: çeşitli tıbbi vakalar
- Gönderilen vakalar için olası teşhisler
- Tıp öğrencilerinin öğrenme alışkanlıkları ve ihtiyaçları hakkında bilgi

Veri toplama yöntemi: teşhislerin ve tıbbi vakaların çevrim içi kitle kaynak kullanımı

Kim oynayacak?

- doktorlar vakalara ve teşhislere katkıda bulunur, platform aracılığıyla başkaları tarafından gönderilen vakaları inceler
- öğrenciler uygulamayı kullanarak sınavlarla tanılama becerilerini geliştirir

Başkaları için kullanılabilir hale getirin: aranabilir açık vaka ve teşhis deposu. Yeni kullanımlar geliştirmek için API kullanın

E

DEĞİŞİKLİK YARAT

Kimin harekete geçmesi gerekiyor ve bunu yapmak için neye ihtiyaçları var?

A

MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akılyı kullanma amacımız nedir?

Sorunumuz şu ki... Tıbbi vakalar, semptomlar ve teşhisler hakkındaki küresel tıbbi bilgi dağınık ve silo halinde, bu da tutarsız klinik karar verme süreçlerine yol açıyor.

Amacımız: dünya çapındaki hekimlerin ve tıp öğrencilerinin teşhis yeteneklerini öğrenmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmak ve dünyanın kolektif tıbbi içgörüsüyle başkalarını güçlendirmek.

İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

Kimler yardımcı olabilir ve onları en iyi şekilde nasıl dahil edebiliriz?

Kimler yardımcı olabilir: doktorlar, tıp öğrencileri, profesyonel sağlık çalışanları, organlar, tıp fakülteleri

Yöntemler: kullanıcıların öğrenme deneyimini iyileştirmek için oyunlaştırma

Motivasyon: teşhis yeteneklerinin geliştirilmesi (amaç), tıbbi kariyer boyunca eğitimin desteklenmesi (uzmanlık), akran takdiri (şan)

İnsanlar nasıl etkileşime girer: teşhislerin uygunluğunu yorumlamak için oylama veya akran sıralaması

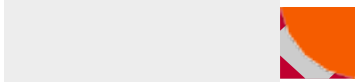
Verileri bir araya getirin: başvuru kalitesini sağlamak için moderasyon ve akran değerlendirmesi

Yorumla: öğrenme modellerini tanımlamak için makine öğrenimi analizi

BAĞLAN & YORUMLA

İnsanları ve/veya verileri nasıl bir araya getireceğiz ve sonuçları nasıl anlamlandıracağız?

D

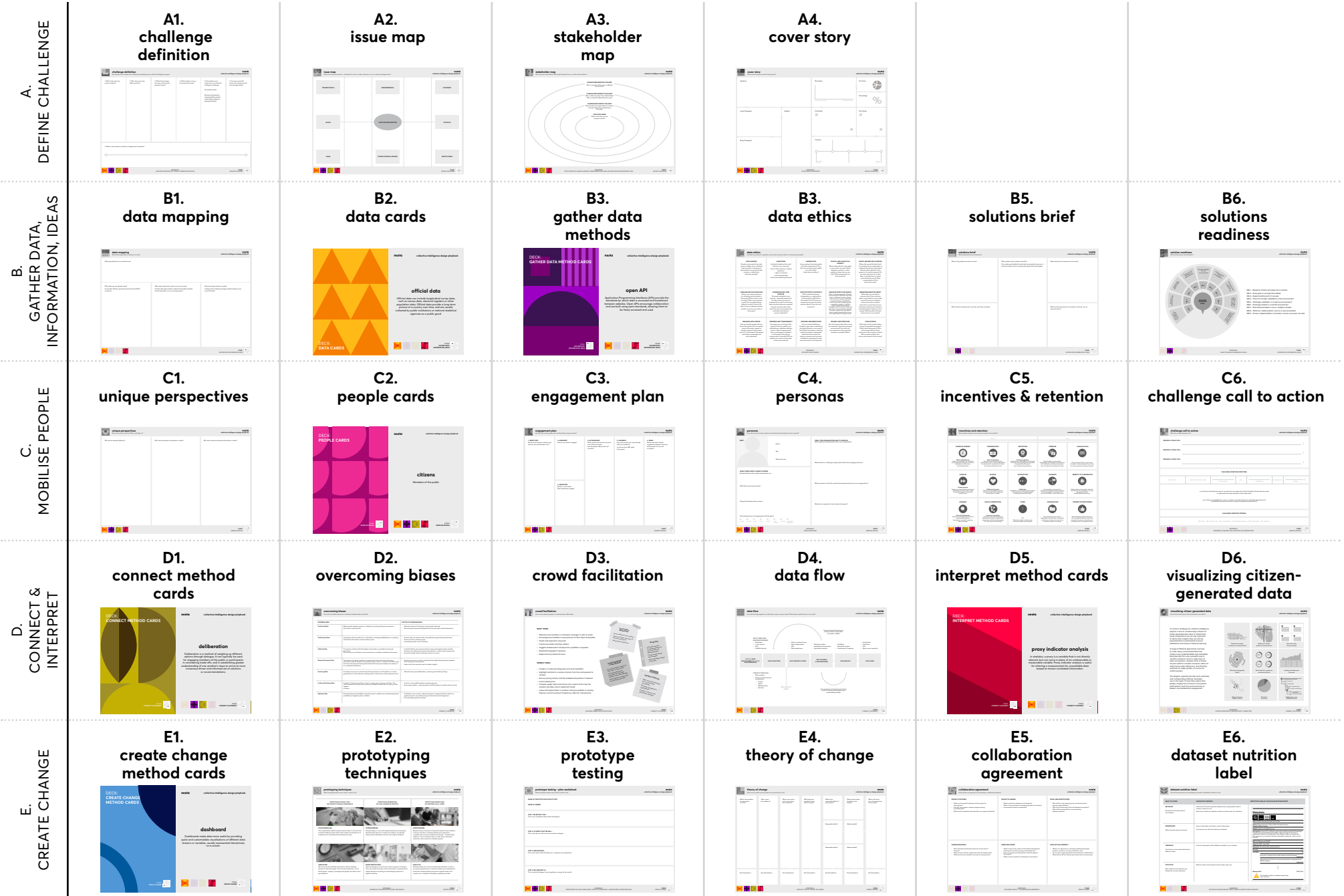


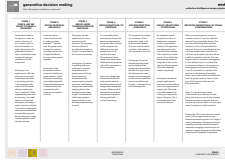
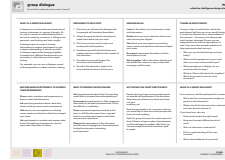
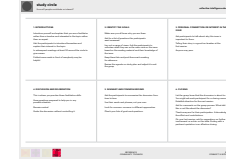
05

NESTA - V.001

kolektif akıl tasarım faaliyetleri

Oyun kitabının bu bölümünde, her tasarım aşamasına göre düzenlenmiş olan tüm kolektif akıl tasarım aktivitelerini (çalışma sayfaları, rehberler ve yönerge kartları) bulacaksınız.



A. DEFINE CHALLENGE	B. GATHER DATA	C. MOBILISE PEOPLE	D. CONNECT & INTERPRET	E. CREATE CHANGE
	B7. mapping solutions 		D7. collective decisions 	
	B8. finding solutions 		D8. ORID framework 	
			D9. generative decision-making 	
			D10. open space 	
			D11. group dialogue 	
			D12. study circle 	

A

SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

Konumuz ve kolektif akıllı kullanma amacımız nedir?

Bu aşama, kolektif akıllı kullanma nedeninizi açıklamanıza ve aşağıdakileri yapmanıza yardımcı olacaktır

Projenizin amacını ifade edin. Bu önemlidir, çünkü projeniz için yol gösterici bir amaç oluşturmanıza yardımcı olacaktır, bu da başkalarına size katılmaları için ilham vermeniz gerekiyorsa gereklidir. Kolektif akıl birçok farklı yaklaşım, yöntem ve araç içerir ve basit teknik düzeltmelere kapılmak kolay olabilir. Bu aşamayı tamamlamak sonuca odaklanmanıza yardımcı olacaktır.

düşünme ve tartışma için işaretler:

- Kolektif akıl projenize başlamadan önce konunuz hakkında masa başı araştırma yapmaya çalışın. İstedığınız çözümler ya da ihtiyacınız olan bilgiler, başkaları tarafından zaten oluşturulmuş olabilir.
- Ortak akıl projenizin amacının ne olduğunu düşünün ve 4. bölümdeki ilgili navigasyon kılavuzlarını gözden geçirin (Sorunları Anlayın, Çözüm Arayın, Karar Verin ve Harekete Geçin, Öğrenin ve Adapt).
- Üzerinde çalışılması gereken sorun hakkında netleştikten sonra, önemli bir adım, en azından kabaca, bir sistem olarak nasıl çalıştığını tanımlamaktır. Sorunu besleyen temel faktörler nelerdir? Bunlar hakkında ne kadar bilgimiz var? Bunları etkileme gücüne kim sahiptir?
- Sorun Haritası ve Paydaş Haritası, bir ekibin ve diğerlerinin sorunu daha iyi anlamasına yardımcı olabilir. Tüm bunlar, kısmen verilere bakılarak kısmen de sistemdeki ilgili kişilerle konuşularak test edilecek hipotezler olarak düşünülebilir. Eşleştirmelere, sorunun, nedenlerinin ve potansiyel çözümlerinin ortak bir zihinsel modeli olarak tekrar tekrar dönülebilir. Bu aşamayı atlamayın.
- Aşağıdaki formülü kullanarak sorununuzu tanımlamaya çalışın. Sorunumuz şu...[sorununuzun kısa bir tanımını girin]. Neyi anlamak/bir çözüm bulmak/karar vermek/öğrenmek (uygun şekilde silin) istiyoruz?

meydan okuma tanımı

Zorluk Tanımlama Çalışma Sayfası, ele alınacak zorluğu açıkça tanımlamanıza yardımcı olmak için kullanılır.

Konunuzu çeşitli açılardan incelemenize ve daha geniş bağlamı ifade etmenize yardımcı olur. Temel amaç, net bir zorluğa odaklanmadan önce farklı bakış açılarını yakalamak, karşılaştırmak ve tartışmaktır. Kolektif akıl projenizin geri kalanını buna dayandırabilirsiniz. Zorluk Tanımı Çalışma Sayfası üzerinde çok çeşitli paydaşlarla birlikte çalışmayı düşünün, çünkü bu genellikle sadece yakın ekip üyeleriyle çalışmaktan daha farklı bakış açıları ve içgörüler ortaya çıkaracaktır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 90 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
4 - 8 kişi



MALZEMELER
Zorluk Tanımı Çalışma Sayfası, 1 - 2
keçeli kalem, bluetack

TALİMATLAR:

1. Zorluk Tanımı Çalışma Sayfası kim?]'in neyi?]
sorularını hızlıca gözden geçirin. anlamasına/bulmasına/karar yardımcı olmak istiyoruz" veya Eyleme Çağrı Çalışma Sayfasını (C6) kullanın.
2. Her soruyu, yanıtları post-it notlarına yazarak yanıtlayın. Yanıtlarınızı uygun bölümlere yapıştırın.
 - a. Soru 2 ile ilgili olarak, doğru kişileri belirlemek için yardıma ihtiyacınız varsa Paydaş Haritası Çalışma Sayfasını (A3) ve Kişi Yönlendirme Kartlarını (C2) kullanın.
 - b. Soru 3 ile ilgili olarak, altta yatan faktörleri belirlemek için yardıma ihtiyacınız varsa Sorunlar Haritası Çalışma Sayfasını (A2) kullanın.
 - c. Soru 4 ile ilgili olarak, hangi verilerin ilgili olduğunu veya olabileceğini düşünmek için Veri Eşleme Çalışma Sayfasını (B1) ve Veri İstemi Kartlarını (B2) kullanın.
 - d. Soru 5 ile ilgili olarak "Bizim sorununuz şu ki...
3. Çalışma kâğıdının ilk taslağını tamamladığınızda post-it'leri gözden geçirin ve sorulara verdiğiniz nihai yanıtları doğrudan çalışma kâğıdına yazın. Ancak, biraz düşünme süresine ihtiyacınız varsa, post-it'leri daha sonraki bir tarihte gözden geçirin veya yazmadan önce başkalarıyla paylaşın.
4. Zorluk Tanımı Çalışma Sayfasının ilk taslağını tamamladığınızda, ana noktaları Zorluğu Tanımlama aşamasında Kolektif Akıl Proje Tasarım Kanvasına aktarın.

REFERANS:

NESTA DIY TOOLKIT'TEN UYARLANMIŞTIR, PROBLEM TANIMI

SAHNE:

MEYDAN OKUMAYI TANIMLA

A1





meydan okuma tanımı

Kolektif akıl projenizi tanımlarken ve tasarlarken göz önünde bulundurmanız gereken temel sorular.

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



1. Ele almak istediğiniz sorun nedir?

2. Sorununuz kimleri ve nasıl etkiliyor?

3. Bu konuyu şekillendiren ve en büyük etkiye sahip olan faktörler nelerdir?

4. Bu konu hakkında ne gibi kanıtlarınız var?

5. Şimdi ilk sorununuzu bir kolektif akıl sorunu olarak yeniden çerçeveleyin.

6. Eğer başarılı olursak, nasıl bir değişim yaratmış olacağız?

Bizim sorunumuz şu... Biz

[kimlere] yardım etmek

istiyoruz?

bir çözümü anlamak/bulmak

/ne/ için/karar

vermek/öğrenmek istiyoruz?

7. Zaman, bütçe, kilometre taşı, bütçe ve kısıtlamalarınız



REFERANS:
NESTA DIY TOOLKIT'TEN UYARLANMIŞTIR, PROBLEM TANIMI

SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLA

A1

sorun haritası

Sorun Haritalama, merkezi veya temel bir sorunla bağlantılı, birbiriyle bağlantılı farklı sorunları yakalamanın görsel bir yoludur. Her şey tek bir 'poster' üzerinde toplanarak katılımcıların konuyu sistem düzeyinde görmelerine yardımcı olmaktadır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
10 - 40 kişi

MALZEMELER
Flipchart kağıtları, 3-4 keçeli kalem, oylama için yapışkan noktalar, maskeleme bandı

TALİMATLAR:

1. ~~8-10 flipchart kağıdını birbirine~~ haritalar kategoriden (katılımcılara hangi kategoriye de yapıştırarak (çok) büyük bir kanvas sorabilirsiniz) merkeze doğru bir çizgi çizer ve kısa bir yapmakla başlayın - bkz. açıklama ekler. Grupları tek bir ya da iki kelime yerine kısa bir cümle yazmaya teşvik edin. "Çin'de sürdürülebilir ekonomik büyüme", "ekonomi"den daha iyi bir değişim hissi verir.
2. Kenarlara potansiyel itici güçlerin daha geniş kategorilerini temsil eden bazı etiketler koyun (örneğin siyasi, ekonomik, sosyal, teknolojik, çevresel, yasal).
3. Daha sonra ortasına araştırmak istediğiniz konuyu yazın (örneğin, gayri resmi /geçekondu yerleşim yerlerinde kentsel sel).
4. İtici güçlerin haritasını çıkaracak iki katılımcı atayabilirsiniz (kolaylaştırıcı olarak konuşmayı yönlendirmelisiniz).
5. Ardından katılımcılara sorun: "Bu soruna yol açan ya da neden olan şey nedir?"... bir kişi bir seferde bir öneride bulunabilir. Grubun yüksek sesli/özgüvenli kişiler tarafından domine edilmesini önlemek için bir 'sıra alma kuralı' uygulamanızı öneririz. Bir kişi bir öneride bulunduktan sonra, bir sonraki kişi bir öneride bulunabilir. Bu, herkesin söz sahibi olabileceği anlamına gelir.
6. Bir katılımcı olası bir sebep bahsettiğinde,
7. Doğru ya da yanlış bir cevap olmadığını belirtmek önemlidir; bahsedilen tüm itici güçler potansiyel bir neden olarak değerlendirilebilir.
8. Tüm itici güçler belirlendikten sonra, katılımcılardan kilit itici güçler (en önemlileri) olarak gördüklerini oylamalarını isteyebilirsiniz. Grup büyüklüğüne bağlı olarak 2 veya 3 tane seçebilirler. Aşağıdakiler için yapışkan noktalar kullanabilirler seçimlerini belirtin. Her biri hakkında kısa bir tartışma yapın ve ellerinde kanıt olup veya nasıl bulabileceklerini sorun.
9. Temel itici güçleri öğrendikten sonra onlara şunu sorabilirsiniz: "Nereye müdahale ederdiniz?" "Kaldıraç noktaları nerede?" "En büyük farkı nerede yaratabiliriz?" Gruba, bir sistemi değiştirmek için aynı anda birden fazla müdahalede bulunmanız gerekebileceğini hatırlatın.

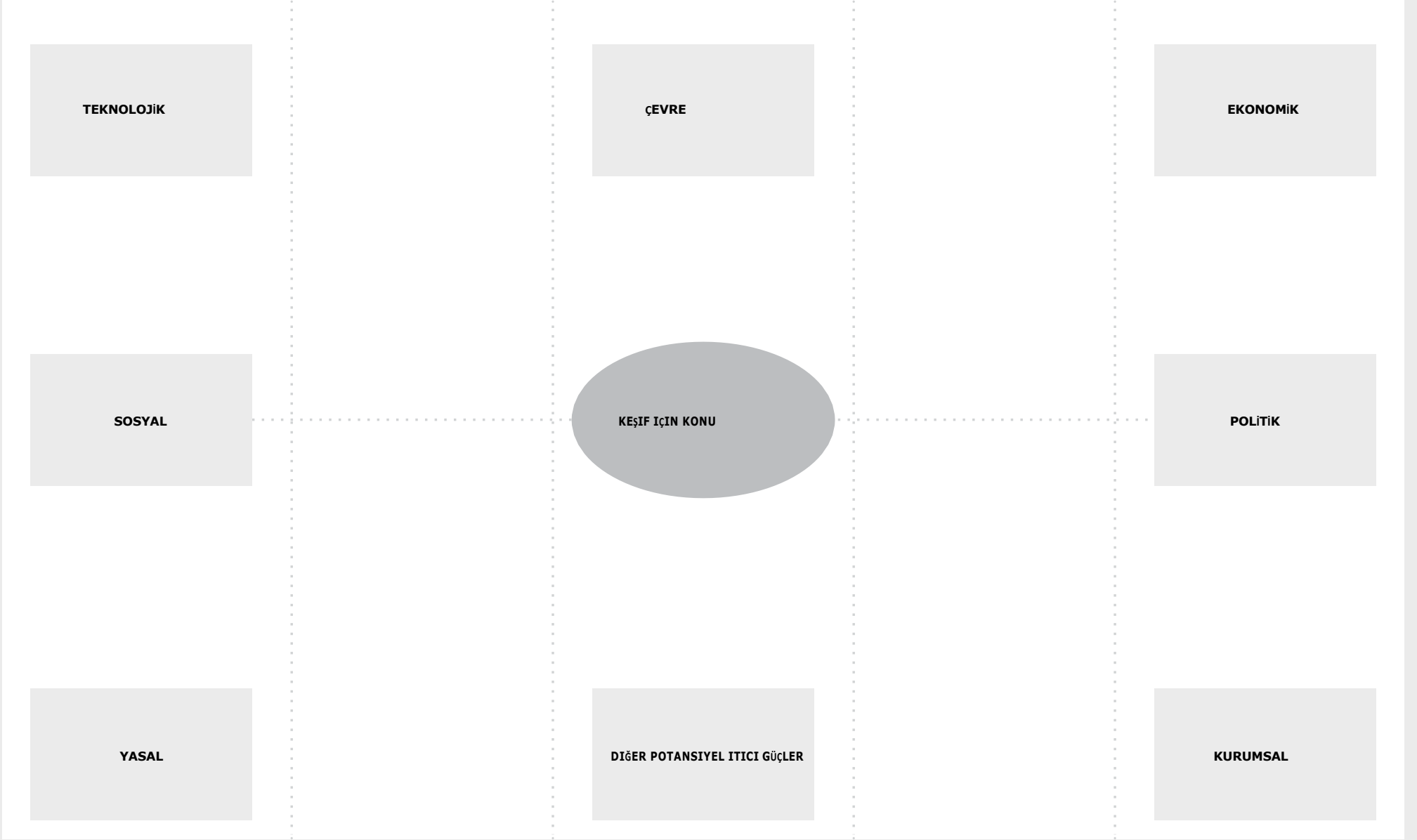




sorun haritası

i. anlamak ii. çözmek iii. bir karar vermek veya iv. hakkında bilgi oluşturmak istediğimiz konu nedir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLAYIN

A2

paydaş haritası

Bu çalışma sayfası, konuyla kimin ilgisi olduğunu somut hale getirmeye yardımcı olur. Özellikle şu hususların belirlenmesine yardımcı olur: soruna kimlerin neden olduğu veya dolaylı olarak etkilendiği, sorundan kimlerin etkilendiği (doğrudan veya dolaylı olarak) ve bu aktörlerin nasıl ilişkili olduğu.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Paydaş haritası, post-it, 3-4 işaretleyici, maskeleme bandı



TALİMATLAR:

1. Merkezden başlayarak, "Çözmeye çalıştığınız sorun ?" sorusunu yanıtlayın.
2. Bir sonraki soruya geçin ve yanıtları post-it'lere kaydederken insanların yanıtları seslendirmesini sağlayın.
3. Sıharcayarak yolunuza devam
- Her soru için 10 dakika.
4. Paydaşlarınız arasındaki değer, kaynak, veri, bilgi ve etki akışını göstermek için oklar kullanarak aralarındaki bağlantıları çizin. Bu, ilişkileri bir bütün olarak görmenize yardımcı olacaktır.
5. Bu çalışma sayfasındaki yanıtları, Zorluk Tanımı Çalışma Sayfasını (A1) tamamlamanıza yardımcı olmak için kullanın ve ilgili bilgileri Kolektif Akıl Proje Tasarım Kanvasına aktarın.

REFERANS:

NESTA DEĞİŞİM DURUMLARI, PAYDAŞ HARİTALAMA ARACI VE ODİ VERİ EKOSİSTEMLERİ HARİTALAMA ARACI

SAHNE:

MEYDAN OKUMAYI TANIMLA

A3





paydaş haritası

Sorununuz kimleri etkiliyor? Kimler hâlihazırda çözüm üretmiş olabilir ya da üretebilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



UZAKTAN İLGİLİ PAYDAŞ

Konuyu uzaktan etkileyen veya konudan etkilenen kim?

DOLAYLI OLARAK İLGİLİ PAYDAŞ

Doğrudan paydaşları kim etkiliyor? Konudan dolaylı olarak kimler etkileniyor?

DOĞRUDAN İLGİLİ PAYDAŞ

Kimler (kişiler ve kuruluşlar) bu soruna doğrudan neden oluyor, bunları etkiliyor veya sorundan etkileniyor

SİZİN MÜCADELENİZ

Çözmeye çalıştığınız sorun nedir?



REFERANS:

NESTA DEĞİŞİM DURUMLARI, PAYDAŞ HARİTALAMA ARACI VE ODİ VERİ EKOSİSTEMLERİ HARİTALAMA ARACI

SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLA'

A3

kapak konusu

Kapak Hikâyesi Çalışma Sayfası, zorluğunuz başarıyla çözümlerse geleceğin nasıl olacağını anlatan gazete tarzında bir taslaktır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
45 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Boş Kapak Hikayesi Çalışma Sayfası, 10 renkli keçeli kalem



TALİMATLAR:

1. Sorununuz için en iyi senaryoyu hayal ederek birlikte bir şablon üzerinde gruplar halinde çalışın (30 dakika).
2. Etkinliğin amacı, yazmadan önce post-it kullanarak şablonu tamamlamaktır:
 - a. 'Başlıklar' kapak haberinin içeriğini aktarır.
 - b. 'Paragraf' hikayenin 10 yıl anlatır.
 - c. 'Kenar çubukları' kapak hikayesinin ilginç yönlerini ortaya koyar.
 - d. 'Alıntılar' hikayeyle ilgili herhangi birinden olabilir.
 - e. 'Görseller' içeriği illüstrasyonlarla destekler.
3. Birden fazla grup varsa, yeniden toplanın ve sırayla hikâyeyi ve destekleyici unsurları sunun (5 dakika).
4. Ortak temaları ve uzlaşılan alanları, farklılıkları, içgörülerini ya da endişeleri not edin.
5. Son olarak, bu çalışma sayfasını kullanarak belirlediğiniz geleceğe ana hususları, Zorluk Tanımlama aşamasında (A) Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvanıza aktarın.

Yerel/ulusal örneklerin internet üzerinden araştırılması faydalı olabilir.
ilham almak için gazete manşetleri önemlidir.

REFERANS: UNITED WAY
HIZLANDIRICI

SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLA

A4



kapak konusu

Gerçekleştirmek istediğimiz değişim nedir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



Manşet	Çubuk BAŞLANGIÇ VERİ BITİŞ VERİ NOKTASI	Pasta  Yüzde %
Baş Paragraf	Kenar	Alıntı Çekin Alıntı Çekin Alıntı Çekin
Gövde Paragrafı		Zaman BAŞLANGIÇ BITİŞ NOKT



REFERANS: UNITED WAY
HIZLANDIRICI

SAHNE:
MEYDAN OKUMAYI TANIMLA

A4

B

AŞAMA:
VERİ, BİLGİ VE
FİKİR TOPLAMAK

Hangi verileri/ bilgileri/ fikirleri bulmamız gerekiyor ve bunu nasıl yapacağız?

Bu aşama, kolektif akıl projeniz için hangi veri, bilgi veya fikirlerin gerekli olduğunu tanımlamanıza yardımcı olacaktır. Bu önemlidir çünkü kolektif akıl projeleri neredeyse her zaman bir tür veri toplamayı içerir. Artık çok daha fazla potansiyel veri kaynağı var: sensörler ve uydulardan; seyahat kalıplarını veya ekonomik faaliyetleri izleyen cep telefonu kayıtları gibi ticari verilerden ve sellerden yolsuzluğa kadar her konuda vatandaşlar tarafından üretilen verilere kadar. Herhangi bir projenin hâlihazırda sahip olduğu, erişebildiği ve ihtiyaç duyduğu bilgileri iyi bir şekilde anlayarak başlaması gerekir.

düşünme ve tartışma için işaretler:

- Bazen veriler vatandaşlar tarafından proaktif olarak sağlanır, ancak kullanıcıların rızasıyla üçüncü taraflar veya sosyal medya uygulamaları aracılığıyla pasif olarak da toplanabilir.
- Sosyal medyadaki paylaşımlar gibi gerçek zamanlı 'yapılandırılmamış' verilerin, nüfusun belirli bir alt kümesinin tutumları ve değerleri hakkında ortaya çıkarabileceğini düşünün. Genellikle daha az belirgin olan veriler resmi verilerden daha değerlidir. Örneğin, pek çok ülkede cep telefonu verileri ekonomik faaliyetlerin ve bunların yer değiştirmesinin diğer her şeyden daha iyi bir göstergesidir.
- Yaşanmış deneyimleri veya topluluk bilgisini yansıtan çok yerel, zımni veriler, hava kirliliği monitörleri veya havadan uydu görüntüleri gibi sensörlerden elde edilen resmi verileri tamamlayıcı nitelikte olabilir.
- Sorunun üstesinden gelmenize yardımcı olması için geçmiş verilere mi yoksa gerçek zamanlı verilere mi ihtiyacınız olduğunu düşünmelisiniz. Geçmişe ait veri setleri hazır olabilir, ancak bir sorun hızla değişiyorsa, mevcut bağlam hakkında çok fazla fikir vermeyebilir.
- Bazı veri setleri diğerlerine göre daha kolay toplanabilir. veri toplama zaman çizelgesini tek seferlik mi yoksa düzenli katkılara mı ihtiyacınız olduğunu düşünmelisiniz.
- Verilerinizin 'amaca uygun' olmasını nasıl sağlayacağınızı düşünmeniz önemlidir. Buna doğruluk, mevcut standartlarla birlikte çalışabilirlik ve kalite gerekliliklerinin bilinmesi de dahildir. Bazı yaygın veri kalitesi protokolleri arasında uzmanlar tarafından doğrulama, akran değerlendirmesi veya katılımcıların eğitime tabi tutulması gelir.
- Bu aynı zamanda veri etiği, veri koruma ve kişisel bilgilerin sorumlu kullanımı ile ilgili önemli soruları da beraberinde getirmektedir. Herhangi bir veri toplama işlemi gerçekleşmeden önce bunlarla ilgili açık kuralların belirlenmesi gerekir.

veri eşleme

Veri Eşleme Çalışma Sayfası, neleri bilmeniz gerektiğini, şu anda hangi veri kaynaklarının mevcut olduğunu ve hangi yeni verileri oluşturmanız gerekebileceğini düşünmenize yardımcı olur.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 60 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi

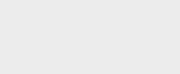


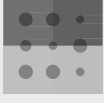
MALZEMELER
Veri Haritalama Çalışma Sayfası, post-its, kişi başına 1 x kalem, bluetack, Veri Kartları (B2)



TALİMATLAR:

1. Veri Haritalama Çalışma Sayfası sorularını hızlıca gözden geçirin. Bir kişi soruları gruba okumak üzere kendini aday gösterebilir.
2. Ardından, çalışma kağıdının en üstündeki soruyu yanıtlayarak başlayın: "Özellikle neyi bilmeye ihtiyacınız var? Gruptan gelen önerileri post-it'lere yazın veya doğrudan çalışma kağıdına yazın. 5-10 dakika zaman ayırın.
3. Şimdi sol alttaki bir sonraki soruya geçin ve bunu grup olarak tartışmak için 5-10 dakika harcayın. Soldan sağa doğru ilerleyerek cevapları post-itlerin üzerine yazın.
4. Düşüncenizi esnetme konusunda ilham almak için Veri Kartları (B2) ile birlikte kullanın.
5. Birçok olası veri kaynağını inceledikten sonra, aşağıdaki kriterlere göre 1-3 ana veri kaynağına odaklanmak önemlidir:
Sorunuzla en alakalı olma olasılığı yüksek olanlar,
Gerekli ayrıntı düzeyine ve zamanlılığına sahip olanlar,
Proje için zaman çerçevesinde toplanması mümkün olanlar.
Bu veri kaynaklarını çalışma sayfasında vurgulayın.
6. Bu çalışma sayfasını tamamladığınızda, kısa listeye aldığınız veri kaynaklarınızı Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına ekleyin.





veri eřleme

Hangi veriler sorunumuzu ele almamıza yardımcı olabilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



Özellikle neyi bilmeniz gerekiyor?

Hâlihazırda hangi verileri kullanıyorsunuz?

Örneğin: resmi veya devlet verileri, STK'lerden veya işletmelerden gelen veriler.

Kullanmadığınız başka hangi veriler var?

Benzer bilgilere katkıda bulunabilecek veya bir vekil ölçüt olarak işlev görebilecek başka veri türleri veya veri kümeleri var mı?

Hangi yeni verileri oluşturabilirsiniz?

Şimdi ve gelecekte size yardımcı olacak yeni veri türleri toplamaya başlayabilir misiniz?



veri kartları

Bu Veri Kartları, kolektif akıl proje tasarım kanvası ve ilgili faaliyetlerle bağlantılı olarak tartışma için yönlendirici olarak kullanılacaktır. Açıklayıcı vaka çalışmalarının yanı sıra ortak veri setlerini vurgulamaktadırlar ve kapsamlı olmaları amaçlanmamıştır. Veri kartları, oyun kitabının farklı aşamalarına göre yapılandırılmış altı 'desteden' biridir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
4 - 8 kişi



TALİMATLAR:

1. Konuşmaları yönlendirmek için bu Veri Kartlarını ve ilgili vaka çalışmalarını grubunuzla veya atölye katılımcılarınızla birlikte herhangi bir noktada inceleyin.
2. Bu oyun kitabında, belirli tasarım sorularını yanıtlamanıza yardımcı olmak için bu kartları kullanmanızın teşvik edildiği başka özel aktiviteler de bulunmaktadır.
3. Hangi veri setlerinin sizinle ve sorunuzla en alakalı olduğunu düşünün.

vatandaş tarafından oluşturulan veriler

Vatandaşlar oluşturulan veriler, insanlardan aktif katılımı (deneyimler, fikirler, onaylar) veya pasif olarak (örneğin giyilebilir cihazlar veya işlem verileri) toplanabilen her türlü bilgiyi içeren geniş bir kategoridir.



AŞAMA: B2

VERİ, BİLGİ,
FİKİR TOPLAMAK

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

resmî veriler

Resmî veriler nüfus sayımı verileri, seçim kayıtları veya diğer nüfus verileri boyamsal anket verilerini içerebilir. Resmi veriler bir ülkenin zaman içinde uzun vadeli bir resmini sunar ve genellikle kamu kurumları veya ulusal istatistik ajansları tarafından bir kamu malı olarak toplanır.

AŞAMA: B2
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK

VAKA : RÜŞVET VERDİM

I Paid A Bribe, rüşvet ödeme faaliyetlerini takip ederek ve rüşvetle ilgili alışverişlerin doğası ve yayılması hakkında farkındalık yaratarak Hindistan ve diğer ülkelerdeki yolsuzlukla mücadele etmeye çalışmaktadır. Platform, rüşvet ödemiş, rüşvet ödemeyi reddetmiş ya da rüşvet istemeyen veya ödemeyen bir memurla karşılaşmış kişilerin anonim raporlarını topluyor.

Kitle kaynaklı raporlar, kamu hizmetlerindeki yolsuzlukla ilgili şehir, eyalet ve ülke düzeyindeki veri tabanlarını besliyor. Hindistan'daki I Paid A Bribe web sitesine günde yaklaşık 25 ila 50 arasında ihbar geliyor ve bu ihbarların birçoğu ilgili memurların görevden alınmasıyla sonuçlanan resmi soruşturmalarla ilgili. Proje şu anda siteyi kopyalayan 25 başka ülke ile ortaklık kurmuş durumda.

DESTE: VERİ
KARTLARI

RESMÎ VERİLER

VAKA ÇALIŞMASI: AFRIKA-POLİS

Africapolis, Afrika'daki şehirler ve kentleşme dinamikleri üzerine en kapsamlı ve standartlaştırılmış coğrafi veri tabanı olmayı hedeflemektedir. Kıtanın dört bir yanından gelen verileri bir araya getirerek Afrika'nın hızla değişen kentsel nüfusuna ilişkin standartlaştırılmış, karşılaştırılabilir içgörüler sunmayı amaçlayan bir çalışmadır.

En önemli unsur, idari sınırlar gibi resmi kartografik kaynakların nüfus sayımı verileri de dahil olmak üzere resmi nüfus kayıtlarıdır. Bazı durumlarda resmi veriler 30 veya daha fazla yıl öncesine dayanabilir ki bu da demografik ve kentsel eğilimlerin hızı göz önüne alındığında önemlidir. Africapolis, bu veri setlerini tek ve karşılaştırılabilir bir kaynakta bir araya getirmenin yanı sıra yerleşim yerlerinin kesin konumunu doğrulamak için uydu verileri gibi ek kaynakları da bir araya getirmektedir.

Binlerce küçük yığılma (toplam 180 milyon kapsayan) entegre eden Africapolis, küçük kasaba ve şehirlerin kentsel ağlardaki rolünü, yeni kentsel alanların ortaya çıkışını ve kentsel ve kırsal çevreler arasındaki artan akışkanlığı da vurgulamaktadır.

sensör verileri

Sensör verileri, eylemleri ve fiziksel değişiklikleri kaydeden fiziksel sensörler (örn. trafik kameraları, hava durumu sensörleri, ortam sensörleri, giyilebilir cihazlar veya dronlar) tarafından toplanan bilgileri içerir. Sensör verileri, kirlilikten çevre kirliliğine kadar her şeyin ucuz, gerçek zamanlı ölçümlerini sağlayabilir.



AŞAMA:
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK

B2



uydu verileri

Uydu verileri, uydular tarafından toplanan ve genellikle şirketlerden ücret karşılığında temin edilebilen hava görüntüleridir. Zaman içinde arazi kullanımına ilişkin ayrıntılı bilgiler sağlayabilir veya diğer ölçümler için bir vekil olarak hareket edebilir.



AŞAMA:
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK

B2



VAKA ÇALIŞMASI: REGEN NETWORK

Regen Network, uzaktan algılama (uydular, dronlar ve uçaklar tarafından toplanan görüntüler) ve Nesnelerin İnterneti (IoT) sensörleri aracılığıyla yerinde gözlem yoluyla ekolojik ve tarımsal veriler toplamaktadır. Toplanan veriler çiftçiler tarafından doğrulanıyor ve ardından ekosistem sağlığını belirlemeye çalışan eğitimli bir makine öğrenimi modelinden geçiriliyor. Regen Network, Romanya ve Ukrayna'da meydana gelen olayları kamuya açık uydu verileri aracılığıyla yüzde 99 doğrulukla tespit edebilen bir algoritma geliştirdi.

sosyal medya verileri

Sosyal medya verileri, Twitter, Facebook, Github, Meetup veya diğer sosyal ağ siteleri gibi platformlardaki etkinliklerle oluşturulan bilgilerdir. API'ler aracılığıyla erişilebilir veya kazınabilir, insan davranışları veya sosyal eğilimler hakkında gerçek zamanlı içgörüler sağlar.

AŞAMA: **B2**
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK

açık veri

Açık veri, insanlar veya kuruluşlar tarafından toplanan, makinelerin okuyabileceği elektronik bir formatta yayınlanan ham veridir; daha sonra çevrimiçi olarak paylaşılır ve saklamak yerine başkaları tarafından yeniden kullanılmasına izin verilir. Böylece özel tutulmak yerine herkese açık hale gelir.

AŞAMA: **B2**
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK

ÖRNEK VAKA ÇALIŞMASI: **PETABENCANA.ID**

PetaBencana.id, hidrolik sensörlerden elde edilen verileri Twitter da dahil olmak üzere sosyal medya üzerinden vatandaş raporlarıyla birleştirerek Endonezya'daki şehirler için bir sel haritası üreten bir projedir. Sistem Jakarta'dan biri "banjir" (sel) kelimesini tweetlediğinde ve @PetaJkt'yi etiketlediğinde tepki vermek için programlanmıştır. PetaBencana.id otomatik olarak yanıt verir ve kullanıcılardan tweetlerine coğrafi etiketli fotoğraflarla birlikte resmi verilerle gelen tüm raporları birleştirerek doğrulama yapmalarını ister. Platform daha sonra gelen tüm raporları şehir yönetiminden gelen resmi verilerle birleştirerek en güncel, çevrimiçi sel haritaları oluşturmaya yardımcı olur. Bunlar daha sonra kamuya açık hale getirilir. PetaBencana.id, gerçek zamanlı kentsel sel haritaları üreterek, önceki statik PDF haritalarına göre büyük bir ilerlemeyi temsil ediyor.

VAKA ÇALIŞMASI: **OPENCORPORATES**

OpenCorporates, şirketler hakkındaki bilgileri daha erişilebilir hale getirerek kurumsal dünyada şeffaflığı artırır, böylece vatandaşlar ve gazeteciler onları daha iyi izleyebilir ve düzenleyebilir.

OpenCorporates, platformun doldurulmasına ve güncellenmesine, hataların belirlenmesine veya web'den kazınmış verilerin içe aktarılmasına katkıda bulunan vatandaşlardan kitlesel veri kaynağı sağlar.

Dünyanın dört bir yanındaki insanların katkıları ve yerel bilgileri, OpenCorporates'i çok sayıda yargı alanındaki 100 milyondan fazla şirketle dünyanın en büyük açık şirket veritabanı haline getirmiştir. Verilerin açık olması, anormalliklerin, hataların ve sorunların daha hızlı keşfedilmesini sağlayarak veri kalitesini de artırmıştır.

web'den kazanmış veriler

Web kazıma, web üzerinden yapılandırılmamış verileri ayıklamak için kullanılan bir yöntemdir, örneğin şirket web siteleri, sosyal medya veya iş ilanları. Resmi veri setlerinin toplanmasının maliyetli olduğu ve nadiren güncellendiği durumlarda, web kazıma sosyal veya ekonomik eğilimler hakkında daha zamanlı bilgiler sağlayabilir.



AŞAMA:
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

etnografik veriler

Etnografik veriler, mülakat, katılımcı gözlemi, not alma, çevrim içi metin veya kayıt yoluyla toplanan nitel bilgileri (hikâyeler, kişisel anlatılar veya transkriptler) kapsar. İnsanların yaşamlarına dair zengin ve son derece ayrıntılı anlatımlar sağlar.



AŞAMA:
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK



VAKA ÇALIŞMASI: HEALTHMAP

HealthMap, hastalık salgınlarını izlemek için bir dizi farklı ve gayri resmi çevrimiçi kaynağı bir araya getiren bir platformdur. Platform, web'deki verileri kazıyarak, ortaya çıkan çok çeşitli bulaşıcı hastalıklar hakkında neredeyse gerçek zamanlı istihbarat sağlayabilmektedir. Web sitesi ve uygulama, Google ve Baidu News gibi haber toplayıcılarının yanı sıra sosyal medya verileri ve doğrulanmış resmi raporlardan elde edilen verileri bir araya getiriyor. Sistem daha sonra potansiyel tehditleri düzenliyor, entegre ediyor ve görselleştiriyor. Platform, 2010 depreminden sonra Haiti'de kolera'nın takibi için başarıyla kullanılmıştır.

DESTE: VERİ KARTLARI

ETNOGRAFİK VERİLER

VAKA ÇALIŞMASI: RADARIMIZDA

On Our Radar, Sierra Leone'deki farklı topluluklardan (örneğin, kentsel gecekondu bölgelerinden, polio kamplarından ve uzak kırsal köylerden) Ebola krizi hakkında ayrıntılı raporlar sunmak üzere vatandaş gazetecileri eğitti.

Muhabirler, raporlarını On Our Radar ile paylaştı fotoğraf fonksiyonları SMS aracılığıyla ilettiler. Sierra Leone'nin en yoksul bölgelerinde yaşayan insanlar, cep telefonları, Whatsapp sesli mesajlar ve kaydedilmiş telefon görüntüleri aracılığıyla daha fazla haber verebilir hale geldi. Sierra Leone'nin en yoksul bölgelerindeki insanların cep telefonuna sahip olma olasılığı, temel olanaklara ve elektriğe erişimden daha yüksektir, bu nedenle en uzak bölgelerdeki insanlar bile rapor verebilir.

Radarımızdaki raporlar, Sierra Leone'deki savunmasız topluluklardaki günlük yaşamın atmosferini yakaladı ve genellikle uluslararası medyanın başka türlü erişemediği ve Batılı gazetecilerin ulaşamadığı topluluklardan son dakika haberleri verdi. Raporları BBC Dünya Servisi, Guardian ve Sky News gibi kanallarda yer aldı.

diğer veriler?

Başka hangi veri setleri özellikle ilgili veya ilginç olabilir?



AŞAMA: B2
VERİ, BİLGİ,
FİKİR TOPLAMAK



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



çağrı detay kayıtları

Çağrı detay kayıtları (CDR'ler) telekom şirketlerinden mobilite veya nüfus eğilimleri bağlamında anonim veriler olarak elde edilebilir.

AŞAMA: B2
VERİ, BİLGİ, FİKİR
TOPLAMAK



DESTE: VERİ KARTLARI

ÇAĞRI DETAY KAYITLARI

VAKA ÇALIŞMASI: NCELL NEPAL

Nisan 2015'te Nepal'i vuran deprem ülke genelinde milyonlarca kişiyi etkiledi. Nepal'in en büyük cep telefonu operatörü NCELL, anonimleştirilmiş cep telefonu verilerini kâr amacı gütmeyen nüfus hareketlilik tahminleri, insanların hareketleriyle ilgili anonimleştirilmiş verilerin mevcut nüfus verileriyle birleştirilmesi ve SIM kart hareketlerinin depremin öncesi ve sonrası ile karşılaştırılmasıyla hesapladı. İsveçli kuruluş Flowminder ile paylaşmayı kabul etti.

BM kuruluşları ve hükümet, nüfus akışları hakkında gerçek zamanlı bilgiler edinerek, etkilenen topluluklara yardımı daha iyi hedefleyebildi ve yüzlerce hayat kurtardı.

veri toplama yöntem kartları

Bu Veri Toplama Yöntemi Kartları, kolektif akıl proje tasarım kanvası ile ilgili etkinliklerle birlikte tartışma için birer teşvik olarak kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Açıklayıcı vaka çalışmalarının yanı sıra veri, bilgi ve fikir toplamak için yaygın yöntemleri vurgularlar ve kapsamlı olmaları amaçlanmamıştır. Veri Toplama Yöntemleri Kartları, oyun kitabının farklı aşamalarına göre yapılandırılmış altı 'desteden' biridir.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
4 - 8 kişi

TALİMATLAR:

1. Bu Veri Toplama Yöntemi Kartlarını ve ilgili vaka çalışmalarını, grup veya atölye katılımcılarınızla herhangi bir zamanda keşfedin ve tartışmaları yönlendirmek için kullanın.
2. Bu oyun kitabının başka yerlerinde de belirli tasarım sorularını yanıtlamaya yardımcı olmak için bu kartları kullanmanızın teşvik edildiği belirli etkinlikler vardır.
3. Hangi yöntemlerin size ve sorununuza en uygun olduğunu düşünün.

YÖNTEM KARTLARI

ÖRNEK VAKA ÇALIŞMASI: DECIDE MADRID

Madrid Kent Konseyi, vatandaş platformu oluşturmak için açık bir yazılım aracı olan CONSUL'ü kullanmıştır ve böylece yerel bilgiye dayalı kararlar alınmasını sağlamıştır. Bu platformda, sakinlerin fikirlerini toplamış ve bütçelerin nasıl planlanacağını ve tahsis edileceği gibi konularda uygulanmıştır.

Sürdürülebilirlik ve hava kirliliğinden yerel ulaşım için biletlemeye kadar çeşitli konularda kent sakinlerinden yeni fikirler toplanmış ve uygulanmıştır. Kuruluşundan bu yana yerel halk tarafından önerilen projelere 100 milyon Avro'nun üzerinde fon tahsis etmiştir. Platformda insanlar önerilerde bulunabilir, tartışmalara katılabilir ve fikirler için oy kullanabilir.

Genellikle çevrimdışı etkileşim ile birlikte kullanılır.



kollektif akıl tasarımı çalışma kitabı
TOPLAMA

açık API

Uygulama Programlama Arayüzleri (API'ler) verilere erişim ve web siteleri arasında aktarım standartlarını sağlar. Açık API'ler işbirliğini teşvik eder ve açık standartlar kullanılarak oluşturulur, bu da onlara serbestçe erişilmesine ve kullanılmasına olanak tanır.



GÜVERTE: VERİ

AÇIK API

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: OPENAHJO

Kent Konseyleri her ay yüzlerce karar alır ve bu, hem vatandaşlar hem de kamu görevlileri için, yasaların hükümetten geçiş sürecini takip etmeyi zorlaştırabilir. Açık Kararlar, Helsinki Kent Konseyi'nin tüm karar alma verilerini standartlaştırma ve elektronik ortamda yayınlama girişimidir.

Konsey genelindeki toplantılar, gündemler ve kararlarla ilgili veriler Popolo açık hükümet standardına göre etiketleniyor ve ardından OpenAhjo adlı açık bir API aracılığıyla kullanıma sunuluyor. Verilerin açık bir API aracılığıyla yayınlanmasıyla, bir dizi geliştirici, ilgilendikleri konularda kararlar alındığında yerel sakinleri bilgilendiren dijital uygulamalar oluşturabildi.

Ayrıca şehir çalışanları tarafından yerel politikacılar tarafından kaydedilen ilerlemeyi daha kolay aramak ve takip etmek için de kullanıldı.

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: DARPA BÜYÜK MEYDAN OKUMA

ABD'de Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansı (DARPA), otonom araç teknolojilerinin gelişimini hızlandırmak için inovasyonu desteklemek amacıyla askeri uygulamalarla büyük bir yarışma düzenledi.

Hiçbir araç 2004 yılında 1 milyon dolarlık ödül için belirlenen rotayı tamamlayamadı, ancak bir yıl sonra

Kaliforniya/Nevada eyalet sınırı yakınlarındaki çölde başka bir tur düzenlendi. Çöl arazisi üzerinde 132 mil parkuru toplam beş ekip tamamladı. Stanford Racing ekibi parkuru 6 saat 53 dakikada tamamlayarak 2 milyon dolarlık ödülü evine götürdü. DARPA bu yarışmayı 'on yıl sonra otonom otomobil filolarını ve diğer kara araçlarını 21. yüzyılın ilk çeyreğinde neredeyse kesin hale getirecek bir zihniyet ve araştırma topluluğunun' yaratılmasıyla ilişkilendiriyor.

SAHNE: B3

VERİ, BİLGİ,
FIKIR TOPLAMAKkollektif akıl tasarımı çalışma kitabı
TOPLAMA

mikro anket

Mikro anketler kısa, kısaltılmış anket biçimidir ve genellikle katılımcının tamamlaması sadece birkaç dakika sürer. Mikro anketler genellikle cep telefonu, kısa mesaj veya dijital bir platform aracılığıyla gerçekleştirilir. Faydaları arasında geleneksel anketlere kıyasla çok daha hızlı geri dönüş ve daha yüksek sonuç sıklığı yer alır.

SAHNE: B3

VERİ, BİLGİ,
FIKIR TOPLAMAK

VAKA ÇALIŞMASI: SAUTI ZA WANANCHI

Geleneksel, büyük ölçekli hane halkı anketleri maliyetli olma eğilimindedir ve hazırlanması bir yıldan fazla sürebilir.

Sauti za Wananchi ('Vatandaşların Sesleri'), Tanzanya ve Kenya'daki vatandaşların geniş bir kesiminden bilgi toplamak için cep telefonlarının kullanıldığı bir alternatif sunmaktadır.

Her anket için ülke genelindeki bölgelerden rastgele 2.000 'panel üyesi' seçilir ve hiç kimsenin dışlanmamasını sağlamak için cep telefonları ve güneş enerjisiyle çalışan telefon şarj cihazları gönderilir. Bu kişiler ayda bir kez Nairobi'deki bir çağrı merkezinden aranıyor ve her seferinde farklı bir konuda sorular soruluyor. Şimdiye kadar Sauti za Wananchi, yerel halkın yaşam standartlarını anlamak, yoksulluk algılarını incelemek ve insanların güvenli içme suyuna erişimini değerlendirmek için kullanılmıştır. Afrika'nın ilk ulusal temsili cep telefonu araştırması olduğu iddia edilmektedir.

GÜVERTE: VERİ

MİKROSÜRVEY

YÖNTEM KARTLARI

YÖNTEM KARTLARI

oyunlaştırma
(ciddi oyunlar)

Oyunlaştırma, kolektif akıl projelerine katılımı daha eğlenceli hale getirmek için oyun benzeri unsurların kullanılmasını ifade eden geniş bir terimdir. Karmaşık konularda veya araştırmalarda izleyicileri motive etmenin yanı sıra belirli seçimler yapmakla ilişkili değiş tokuşları göstermenin yararlı bir yolu olabilir. Oyunlar ayrıca verilerin, fikirlerin ve eğilimlerin sunulması için de faydalı olabilir.



nesta

SAHNE: B3
VERİ, BİLGİ,
FIKİR TOPLAMAKkolektif akıl tasarımı çalışma kitabı
TOPLAMA

kalabalık haritalama

Kitle haritalama, sahadaki sorunlar hakkında gerçek zamanlı, etkileşimli bilgi sağlamak için sosyal medya, metin mesajları veya coğrafi veriler dahil olmak üzere farklı kaynaklardan veri toplayan bir kitle kaynak türüdür. Kitle haritalama, yukarıdan aşağıya, merkezi olarak düzenlenmiş bir haritanın kopyalamakta zorlanabileceği şekilde ayrıntılı, neredeyse gerçek zamanlı veriler oluşturabilir.

AŞAMA: B3
VERİ, BİLGİ, FIKİR
TOPLAMAK

VAKA ÇALIŞMASI: DENİZ KAHRAMANI ARAYIŞI

Sea Hero Quest, oyuncuların eylemlerinin bilim insanlarının bunamayı anlamasına ve bunamayla mücadele etmesine yardımcı olduğu bir mobil oyundur. Oyun, kullanıcılardan dijital bir labirentte yollarını bulmalarını istiyor ve böylece araştırmacılara kullanıcının uzamsal navigasyonunu anlamak için değerli veriler sağlıyor. Web sitesine göre, sadece iki dakika boyunca Sea Hero Quest oynamak, benzer laboratuvar tabanlı araştırmalarda toplanması 5 saat sürecek miktarda veri üretiyor. Sonuç olarak proje, uygulamadaki oyunculardan yaklaşık 17.600 yıllık demans araştırması topladı (from yaklaşık 4,3 milyon oyuncu). Verilerden elde edilen ilk sonuçlar, farklı sosyal gruplar ve yaş grupları arasında mekânsal navigasyon yeteneklerine ilişkin yeni bilgiler sağlamıştır.

GÜVERTE: VERİ

CROWDMAPPING

YÖNTEM KARTLARI

ÖRNEK OLAY: SURIYE TRACKER KRİZ HARİTASI

Kitlesel haritalama ilk olarak küresel afet yardım hareketindeki başarılı kullanımıyla uluslararası alanda dikkat çekmiştir. Bunun bir örneği, 2011'de Suriye'de çatışmaların başlamasından bu yana insan hakları ihlallerine ilişkin vatandaş raporlarını kitle kaynaklı hale getirmek için kullanılan Suriye Tracker Kriz Haritası'dır. Harita, her bir kurbanın adını, konumunu ve ayrıntılarını korurken, ölümler hakkında daha ayrıntılı ölçümler sağlamaya çalışıyor. Hizmet, sosyal medyada hashtag kullanarak veya e-posta yoluyla gönderilen yerel haber raporlarını sahadaki raporlarla harmanlıyor. Bugüne kadar 11.000'den fazla ölüm dahil olmak üzere yaklaşık 5.000 başvuru rapor edilmiştir. Haritanın lansmanından bu yana toplanan veriler hem USAID hem de Washington Post tarafından yerel olayları haberleştirmek için kullanıldı.

YÖNTEM KARTLARI

katılımcı algılama

Katılımcı algılama, vatandaşların çevrelerindeki ortamı kolektif olarak izlemek için hafif, ucuz sensörler kullanmasıdır. Ayrıca, vatandaşlarca algılanan veri akışlarını diğer topluluk üyeleriyle toplu olarak paylaşma ve yorumlama, konuya ilişkin anlayışlarını derinleştirme, katılımcıları eğitime ve harekete geçmeleri için onları güçlendirme görevini de içerir.



SAHNE: B3

VERİ, BİLGİ,
FIKIR TOPLAMAKkolektif akıl tasarımı çalışma kitabı
TOPLAMA

vatandaş bilimi

Yurttaş bilimi, bilim insanları ve (genellikle ücretsiz) gönüllülerin bilimsel veri veya gözlemleri toplamak veya işlemek için birlikte çalıştığı herhangi bir süreçtir. Yurttaş bilimi, süreci herkese açarak araştırma, deney ve analiz için yeni kaynakların kilidini açar.



SAHNE: B3

VERİ, BİLGİ,
FIKIR TOPLAMAK

VAKA ÇALIŞMASI: DEĞİŞİM İÇİN FİKİRLER

Gürültü kirliliği Barcelona'da şehir içinde yaşayan pek çok insanı etkileyen bir sorun. Ideas for Change adlı bir düşünce kuruluşu, yerel topluluklarla birlikte çalışarak mahallelerindeki gürültü kirliliğinin zararlı etkilerini ölçen sensörler kurmalarına yardımcı oldu. Katılımcılara sağlanan

ucuz, açık donanım sensörlerle donatılmış ve daha sonra teknolojiyi kurma ve verileri birbirleriyle paylaşma sürecinde rehberlik edilmiştir.

Belediye, bölge sakinlerinin bulguları üzerinde konuşabileceği ve potansiyel çözümler önerebileceği halka açık toplantılar düzenledi. Uygulanan çözümlerden bazıları, insanların akşamın geç saatlerine kadar oturup içki içtikleri alanları ortadan kaldıran yeni çiçek tarhları ve iyileştirilmiş toplum polisliğidir.

GÜVERTE: VERİ

VATANDAŞ BİLİMİ

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: MOSQUITO ALERT

Dünya Sağlık Örgütü yılda 500 milyondan fazla sivrisinek kaynaklı hastalık vakası bildirmektedir, ancak hastalığın küresel yayılımını yönetmek veya gerçek zamanlı olarak takip etmek zordur. Küresel Sivrisinek Uyarı Konsorsiyumu (GMAC) 2017 yılında, sivrisinek türlerinin üreme alanlarını, ısırlıkları ve gözlemlerini izlemek için dört ortak protokole dayanan küresel bir vatandaş bilim projeleri ağı olarak kurulmuştur

Bu tür girişimlerden biri, İspanya'da yerel topluluklar ve okullarla birlikte çalışarak vatandaş bilimi için kapasite geliştiren Mosquito Alert adlı projedir. Gönüllülerin sivrisineklerin veya yerel üreme alanlarının fotoğraflarını göndermeleri için bir uygulama sunmaktadır. Bunlar daha sonra uzmanlardan oluşan bir ekip tarafından interaktif bir harite üzerinde onaylanıyor .

Platform 2014 yılından bu yana 57.000 kez indirilmiş, 12.000'den fazla kaplan sivrisinek gözlemi ve 3.117 üreme alanları bildirilmiştir.

dilekçe platformu

Dilekçeler, bir konu etrafında mümkün olduğunca çok insanı harekete geçirerek farkındalık yaratmayı amaçlayan çevrim içi veya çevrim dışı imza koleksiyonlarıdır.



SAHNE: B3

VERİ, BİLGİ,
FIKIR TOPLAMAKkolektif akıl tasarımı çalışma kitabı
TOPLAMA

veri iş birliği

Veri iş birlikleri, özel şirketler, araştırma kurumları ve devlet kurumları da dahil olmak üzere farklı sektörlerden ortakların belirli bir sosyal amaç için veri alışverişinde bulunmak üzere bir anlaşma yaptıkları bir iş birliği biçimidir. Veri

İş birlikleri, başka türlü yararlanılamayacak olan özel verilerdeki yeni değeri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.



SAHNE: B3

VERİ, BİLGİ,
FIKIR TOPLAMAK

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: MEKSİKA ŞEHİRİ KİTLE KAYNAKLI ANAYASA

Mexico City Hükümeti, şehir çapında yeni bir anayasa için fikir almak amacıyla, vatandaşlardan öneri toplamak üzere çevrim içi bir dilekçe platformu (Change.org) ile ortaklık kurdu. Bu platformda 10.000 veya daha fazla imza toplayan dilekçenin sahibine, Mexico City sakinlerinden oluşan 28 kişilik bir taslak hazırlama komitesine sunum yapma şansı verildi. Sürecin sonunda şehir, LGBTI hakları, nehir ve göllerin yeniden canlandırılması ve evrensel internet erişimi gibi konularda 357 dilekçede 280.000 imza toplamıştı; bunların birçoğu nihai belgeyi oluşturmaya devam etti.

GÜVERTE: VERİ

VERİ İŞBİRLİĞİ

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: BM KÜRESEL NABİZ

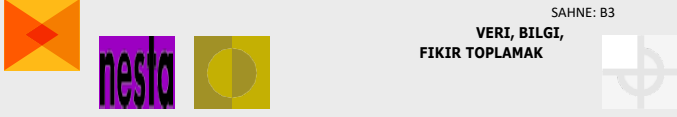
Son yıllarda Meksika'nın Tabasco eyaleti rekor düzeyde yağış aldı, ancak sellerin nüfusu gerçek zamanlı olarak nasıl etkilediğine dair zamanında veri şu anda eksik. Buna karşılık olarak UN Global Pulse, sel olayları sırasında insan davranışları hakkında gerçek zamanlı içgörüler oluşturmak için bir dizi yeni veri setini bir araya getirdi. Veri paylaşımı ve analizi, bir kamu-özel sektör ortaklığı aracılığıyla mümkün kılındı.

Telefonica Research ile Madrid Teknik Üniversitesi'nden veri bilimcileri arasında, Global Pulse ve Dünya Gıda Programı uzmanlarının rehberliğinde yürütülmüştür. Proje vatandaşların cep telefonu verileri, nüfus sayımı verileri ve uzaktan algılama verileri (uydu görüntüleri), yağış verileri ve cep telefonu aktivite desenlerini birleştirerek, proje, selin altyapı ve yerel halk üzerindeki etkilerini hedeflemeye ve iyileştirmeye yardımcı olmanın yanı sıra etkilenen nüfusu da belirlemeyi başardı.

YÖNTEM KARTLARI

wikisurveys

Wikisurveys, katılımcıların başkalarının yanıtlayacağı ifadeler ekleyebildiği bir anket türüdür. Katılımcıların ifadeleri bir havuza eklenir ve daha sonra her bir katılımcının yanıt vermesi veya sıralaması için rastgele geri sunulur. Zaman içinde, katılımcılar yeni fikirler üretir ve fikir birliği veya anlaşmazlığın nerede yattığına dair bir resim oluşturur.

kollektif akıl tasarımı çalışma kitabı
TOPLAMA

çözüm haritalama

Çözüm haritalama, kuruluşların ve birlikte çalıştıkları toplulukların, karşılaştıkları somut sorunlara yanıt olarak insanlar tarafından geliştirilen çözümleri ihtiyaçları, sorunları ve fırsatları belirlemelerine yardımcı olan bir yöntemdir.

SAHNE: B3
VERİ, BİLGİ,
FİKİR TOPLAMAK



VAKA ÇALIŞMASI: TÜM FİKİRLERİMİZ NYC'DE

2011 yılında New York Belediye Başkanlığı'nın Uzun Vadeli Planlama ve Sürdürülebilirlik Ofisi, en çok oy alan fikirlerin şehrin PlaNYC 2030 Sürdürülebilirlik Planı'na entegre edildiği bir Wikisurvey düzenledi. Bunu yapmak için, kalabalıklardan birbirlerinin önerilerini hızlı bir şekilde sıralamalarını ve filtrelemelerini istemek için bir yöntem olarak 'ikili karşılaştırma' kullanan All Our Ideas adlı bir platformla çalıştılar. Dört ay boyunca yaklaşık 1.400 katılımcı yaklaşık 32.000 oy ve birçoğu konseyin daha önce dikkate almadığı 464 yeni fikir sundu.

GÜVERTE: VERİ

ÇÖZÜM HARITALAMA

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: BAL ARISI AĞI

Dünyanın pek çok bölgesinde, insanların hâlihazırda bildiklerini ve birbirlerinden öğrenme kapasitelerini geliştirerek kalkınma için muazzam bir potansiyel bulunmaktadır. Bal Arısı Ağı, temel olarak Hindistan'da, yerel çözümleri bir araya getirmeyi ve tüm dünyadaki çiftçiler, zanaatkarlar, çobanlar ve diğer tabandan gelen yenilikçiler arasındaki iletişimi kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

Ağın çözüm toplama yöntemlerinden biri, üniversite öğrencilerinden yaz tatillerinde yerel köylerde yerel yenilikleri araştırmalarının istendiği 'yenilik izciliği'. Ağ, şu anda çiftçilerin inovasyonları konusunda dünyanın en büyük veri tabanlarından birini oluşturmuştur. Yerel topluluklar için kullanımı kolay olacak şekilde tasarlanmıştır ve yerel dillerde birden fazla çeviri sağlamaktadır. Platformun temel ilkelerinden biri, bilgi sahiplerinin yeniliklerinin başarısından hem ün hem de ücret olarak faydalanmaları gerektiğidir.

veri etiği

Bu çalışma sayfası, veri toplayan, paylaşan veya kullanan herkes için hazırlanmıştır. Veri kullanılan bir projenin başında ve süresince etik sorunları belirlemeye ve yönetmeye yardımcı olur. Her bağlama uygun etik rehberlik geliştirmek için bir çerçeve sunar.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Veri Etiği Çalışma Sayfası ve örnekleri, post-it, kişi başına 1 x kalem, bluetack

TALİMATLAR:

1. Bireysel olarak Veri Etiği Çalışma Sayfası sorularını gözden geçirin
2. Çalışma sayfasının sol üst köşesinden başlayın ve sağa doğru satır satır ilerleyin. Her biri için 5-10 dakika harcayarak soruları grup olarak yanıtlayın. Yanıtları post-it notlara kaydedin. Cevaplarınızı uygun bölümlere yapıştırın.
3. Veri Etiği Çalışma Sayfasının ilk taslağını tamamladığınızda post-it'leri gözden geçirin ve sorulara vereceğiniz nihai yanıtları doğrudan yazın. Ancak, biraz düşünme süresine ihtiyacınız varsa, post-it'leri daha sonraki bir tarihte gözden geçirin veya yazmadan önce başkalarıyla paylaşın.
4. Son olarak, bu çalışma sayfasını kullanarak belirlediğiniz temel etik veya düzenleyici konuları Veri, Bilgi ve Fikir Toplama (aşama B) bölümündeki Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına aktarın.



veri etiği

Bu verilerin kullanılması veya bu kişilerin dahil edilmesiyle ilgili herhangi bir etik veya düzenleyici sorun var mı?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERİ KAYNAKLARI

İster kendiniz veri topluyor olun ister üçüncü taraflar aracılığıyla erişiyor olun, projenizin temel veri kaynaklarını açıklayın. Kişisel veriler veya başka şekilde hassas olan veriler söz konusu mu?

SINIRLAMALAR

Sonuçlarınızı etkileyebilecek sınırlamalar var mı?
> veri toplama, analiz ve algoritmalarda önyargı
> boşluklar veya eksiklikler
> provenans/kalite
> kararları etkileyen diğer konular?

VERİ PAYLAŞIMI

Verileri diğer kuruluşlarla paylaşacak mısınız? Eğer öyleyse, kimlerle? Verilerden herhangi birini yayınlamayı planlıyor musunuz? Hangi koşullar altında?

ETİK VE YASAL BAĞLAM

Sektörünüz veya projeniz için hangi mevcut etik kurallar geçerlidir? Hangi mevzuat, politikalar veya diğer düzenlemeler verileri nasıl kullandığınızı şekillendiriyor? Hangi gereklilikleri tanıtlıyorlar?

VERİ KAYNAKLARI ETRAFINDAKİ HAKLAR

Verileri nereden aldınız? Bir kuruluş tarafından mı üretildi yoksa doğrudan bireylerden mi toplandı? Veriler bu proje için mi yoksa başka bir amaç için mi toplandı? Bu verileri kullanmak için izniniz veya kullanmanıza izin verilen başka bir dayanağınız var mı? Devam eden haklar neler olacak? Veri kaynağı var mı?

VERİLERİ KULLANMA NEDENİNİZ

Bu projede veri toplamak ve kullanmak için birincil amacınız nedir? Ana kullanım durumlarınız nelerdir? İş modeliniz nedir? Toplum için daha iyi şeyler mi yapıyorsunuz? Nasıl ve kimin için? Bu projenin bir sonucu olarak başka bir ürün veya hizmeti mi geliştiriyorsunuz?

AMACINIZI İLETMEK

İnsanlar – özellikle verinin konusu olan veya kullanımından etkilenen kişiler amacınızı anlıyor mu?Amacınızı nasıl iletiyorsunuz?Bu iletişim yeterince açık mı?Daha savunmasız bireylerin veya grupların bunu anlamasını nasıl sağlıyorsunuz?

İNSANLAR ÜZERİNDEKİ OLUMLU ETKİLERİ

Hangi bireyler, gruplar, demografik gruplar veya kuruluşlar bu projeden olumlu etkilenecek? Nasıl? Olumlu etkiyi nasıl ölçüyor ve iletiyorsunuz? Bunu nasıl artırabilirsiniz?

İNSANLAR ÜZERİNDEKİ OLUMSUZ ETKİLER

Bu projeden kimler olumsuz etkilenebilir? Verilerin toplanma, kullanıma veya paylaşılma şekli zarar verebilir veya bireyleri yeniden tanımlanma riskine maruz bırakabilir mi?
İnsanları hedef almak, profilemek veya önyargılı davranmak ya da erişimi haksız yere kısıtlamak (örneğin özel düzenlemeler) için kullanılabilir mi? Sınırlamalar ve riskler insanlara nasıl iletiliyor?
Şunları göz önünde bulundurun: verilerin hakkında olduğu kişiler, kullanımından etkilenen kişiler ve verileri kullanan kuruluşlar.

OLUMSUZ ETKİNİN EN AZA İNDİRİLMESİ

Zararı en aza indirmek için hangi adımları atabilirsiniz? Veri kaynaklarınızdaki sınırlamaları nasıl azaltabilirsiniz? Kişisel ve diğer hassas bilgileri nasıl güvende tutuyorsunuz? Projenizin olası olumsuz etkilerini nasıl ölçüyor, raporluyor ve bunlara nasıl müdahale ediyorsunuz?Bu eylemler projenize ne gibi faydalar sağlayacaktır?

İNSANLARLA ETKİLEŞİM

İnsanlar proje hakkında sizinle nasıl iletişim kurabilir? İnsanlar bilgileri nasıl düzeltebilir, itiraz edebilir veya ürün/hizmette değişiklik talep edebilir? Ne ölçüde? İtiraz mekanizmaları makul mü ve iyi anlaşıldı mı?

AÇIKLIK VE ŞEFFAFLIK

Bu proje hakkında ne kadar açık olabilirsiniz? Metodolojinizi, meta verilerinizi, veri setlerinizi, kodunuzu veya etki ölçümlerinizi yayınlayabilir misiniz? Proje hakkında meslektaşlarınızdan geri bildirim alabilir misiniz? .Bunu iç iletişimde nasıl paylaşacaksınız? .Bu çalışmadaki eylem ve yanıtlarınızı açıkça yayınlamayı düşünüyor musunuz?

DEVAM EDEN UYGULAMA

Projenizden etkilenen insanların düşüncelerini, fikirlerini ve değerlendirmelerini rutin olarak dahil ediyor musunuz? Nasıl? İnsanların veri sorunlarını anlamalarına yardımcı olmak için hangi bilgi veya eğitime ihtiyaç duyulabilir? Uzun vadede ortaya çıkan veri sorunlarına yanıt vermek için sistemler, süreçler ve kaynaklar mevcut mu?

GÖZDEN GEÇİRMELER VE YİNELEMELER

Devam eden veri etiği sorunları nasıl ölçülecek, izlenecek, tartışılacak ve eyleme geçirilecek? Ne sıklıkla Bu tuvale verdiğiniz yanıtlar gözden geçirilecek veya güncellenecek mi? Ne zaman?

EYLEMLERİNİZ

Bu projede ilerlemeden önce ne gibi adımlar atacaksınız? Hangileri öncelikli olmalı? Bu eylemlerden kim sorumlu olacak ve kimler dahil olmalı? Eylemlerinizi ve bu kanvasa verdiğiniz cevapları açıkça yayınlayacak mısınız?



REFERANS:
ODI VERİ ETİĞİ KANVASI

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:





veri etiği

Bu verilerin kullanılması veya bu kişilerin dahil edilmesiyle ilgili herhangi bir etik veya düzenleyici sorun var mı?

nesta

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

VERİ KAYNAKLARI	SINIRLAMALAR	VERİ PAYLAŞIMI	ETİK VE YASAL BAĞLAM	VERİ KAYNAKLARI ETRAFINDAKİ HAKLAR
VERİLERİ KULLANMA NEDENİNİZ	AMACINIZI İLETMEK	İNSANLAR ÜZERİNDEKİ OLUMLU ETKİLERİ	İNSANLAR ÜZERİNDEKİ OLUMSUZ ETKİLER	OLUMSUZ ETKİNİN EN AZA İNDİRİLMESİ
İNSANLARLA ETKİLEŞİM	AÇIKLIK VE ŞEFFAFLIK	DEVAM EDEN UYGULAMA	GÖZDEN GEÇİRMELER VE YİNELEMELER	EYLEMLERİNİZ



REFERANS:

ODİ VERİ



özüm özeti

“Çözüm Özeti Çalışma Sayfası”, ne kadar gelişmiş olmaları gerektiği de dahil olmak üzere aradığınız çözüm(ler)in gereksinimlerini açıkça ifade etmenize yardımcı olur.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 90 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 - 10 kişi



MALZEMELER
Boş Çözüm Özeti Çalışma Sayfası,
kalemler, bluetack



TALİMATLAR:

- Önce soruları gözden geçirin. Hepsini yanıtlayabilmeniz için biraz daha araştırma yapmanız gerekebilir.
- Çözümlerin nasıl çalışması gerektiğini reçete etmeden 'iyi' bir çözümün/çözümlerin ne yapması gerektiğine ilişkin kriterleri düşünün. Bağlam ve kullanıcı gibi unsurları göz önünde bulundurun.
- Aradığınız çözümlerin olgunluğunu değerlendirmek için yardıma ihtiyacınız varsa çözüm hazırlığı aracı ile birlikte kullanın.
- Son olarak, bu çalışma sayfasını kullanarak belirlenen ana gereksinimleri Veri, Bilgi ve Fikir Toplama (aşama B) bölümündeki Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına aktarın.

Örneğin: antibiyotik enfeksiyonu için bir tanı testine ihtiyacımız var. İyi bir çözüm şöyle olacaktır

- a) Düşük maliyetli b) Bakım noktasında kullanım için
c) 30 dakika veya daha kısa sürede sonuç verir d) Dünyanın her yerinde kullanılabilir.





Çözüm özeti

Hangi çözüm(ler)i ?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

Çözmek istediğimiz sorun nedir?

'İyi' bir çözüm neye benzer?

Burada sizin için önemli olan kriterleri belirtirsiniz (Örneğin, düzenli elektrik kesintilerinin olduğu bir ortamda çalışabilmesi gerekir).

Hangi düzeyde olgunlaşmış yeniliklere ihtiyacımız var?

Hâlihazırda var olan çözümler nelerdir ve neden işe yaramıyorlar?

Yeniliğin önündeki temel engeller nelerdir ve bunları nasıl aşabiliriz?



VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:

B5



özömlere hazırlık

özüm ararken, gerekli olan hazırlık seviyesini göz önünde bulundurmak faydalı olabilir. Şöyle bir şey mi istiyorsunuz zaten denenmiş ve test edilmiş mi, yoksa ilk fikirleri mi arıyorsunuz? özöme Hazırlık Seviyesi (SRL) kılavuzu, nerede olduğunuzu tartışmanıza ve netleştirmenize yardımcı olacaktır isteklerinizi.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 – 10 kişi



MALZEMELER
özöme Hazırlık Seviyesi (SRL) Kılavuzu,
özöme Hazırlık Çalışma Sayfası



TALİMATLAR:

1. SRL'leri gözden geçirin. İlk fikirlerden ~~geniş ölçekte kanıtlanmış çözümlere~~ kadar çeşitlilik gösterirler.
2. Başlıca farklı çözüm olgunluğu türlerini gözden geçirin ve hangisinin sizin için uygun olduğunu değerlendirin.
3. Kolektif akıl projeniz aracılığıyla bulmak veya oluşturmak istediğiniz çözüm olgunluğu seviyesine en yakın olan SRL'yi seçin.
4. Gerekli çözümlerin olgunluğunu Veri, Bilgi ve Fikir Toplama (aşama B) bölümündeki Kolektif Akıl Proje Tasarım Kanvasına aktarın.

REFERANS:
NASA TEKNOLOJİ HAZIRLIK SEVİYELERİ

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:





çözüm hazırlığı

Hangi çözüm(ler)i ?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



- SRL1 - Bir çözüm için temel ilkelerin araştırılması
- SRL2 - Öncelikli fikrin veya kavramın formüle edilmesi
- SRL3 - Deneysel kavram kanıtı
- SRL4 - Test ortamında doğrulanan kavram kanıtı
- SRL5 - Gerçek ortamda doğrulanan prototip
- SRL6 - Gerçek ortamda test prototip
- SRL7 - Bir veya birden fazla bağlamda pilot uygulama
- SRL8 - Pilot uygulaması yapılan asgari uygulanabilir ürün, hizmet veya süreç
- SRL9 - Ürün, hizmet veya sürecin kanıtlanmış ölçekte uygulanması



REFERANS:
NASA TEKNOLOJİ HAZIRLIK SEVİYELERİ

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:

B6





çözüm hazırlığı

Hangi çözüm(ler)i ?

nesta

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

KAVRAM KANITI

Bir kavram kanıtı genellikle tamamlanmamış bir fikrin gerçek dünyadaki *potansiyelini* test etmek için küçük bir alıştırma içerir.

Bu, fikri sunmakla değil, uygulanabilir olup olmadığını göstermekle ilgilidir. Bir fikir hakkında ilk kez bir içgüdüye sahip olduğunuz erken aşamalarda kullanılmalıdır. Bir kavram kanıtı bir ürünün, özelliğin veya sistemin geliştirilip geliştirilemeyeceğini gösterirken, bir prototip *nasıl* gösterir. Örneğin, bir kavram kanıtı, bir çevrimiçi hizmetin teknik bir özelliğini test etmek için hızlıca çalışan bir model oluşturularak kullanılabilir.

PROTOTİP

Prototip, geliştirme sürecinin erken bir aşamasında başkalarıyla test ettiğiniz ve öğrendiğiniz bir fikrin görünür somut veya işlevsel tezahürüdür.

Prototipler, bir çözüm hakkında bir hipoteziniz olduğunda, ancak nasıl görüldüğü, hissettirdiği ve çalıştığı konusunda belirsizlik olduğunda kullanılmalıdır. Testlerden elde edilen bilgiler daha sonra fikri geliştirmek için kullanılabilir. Prototipler aynı zamanda bir çözüm için ortak bir vizyon veya ortak bir zemin geliştirmek üzere paydaşlarınızın katılımını sağlayan bir yoludur.

PILOTLAR

Pilot uygulamalar genellikle yeni bir inovasyonun ilk aşaması olarak kullanılır. Genellikle gerçek kullanıcılardan oluşan küçük bir grupla veya vatandaşlarla yapılan 'canlı' bir etkinliktir.

Pilot uygulamalar, etkili bir çözüme sahip olduğunuza inandığınızda ve bunun gerçekte nasıl işlediğini anlamak istediğinizde kullanılmalıdır. Kısmen uygulanmış bir konsepti sınırlı bir kitleye sunarak gerçekte ne olduğunu görmek mümkündür. Bu, bir çözümü daha geniş bir gruba ölçeklendirmeye hazırlanırken faydalıdır. Pilot uygulamalar, nihayetinde başarı veya başarısızlıkla ölçülür ve bu nedenle genellikle yalnızca küçük değişiklikler yapmak için yer vardır.

ASGARİ UYGULANABİLİR ÜRÜN (MVP)

Bir MVP, minimum kaynak kullanırken olası bir çözüm hakkındaki öğrenmenizi hızlandırmanıza olanak tanır. Bunu, konseptinizin yalnızca temel çekirdeğini (tam çözüm yerine) uygulamada gerçek kullanıcılarla test ederek yapar.

Bu, aşağıdakiler için gerçek bir ihtiyaç veya talep olup olmadığını erkenden öğrenebileceğiniz anlamına gelir. Neyin işe yarayıp neyin yaramadığını belirleyin ve buna göre gerekli ayarlamaları yapın. MVP'ler, içgörü toplamak ve potansiyel değişiklikler hakkında geri bildirim almak için daha az kaynak ve minimum çaba kullanmakla ilgilidir.

SRL:: 2 - 4

ZAMAN ÖLÇEĞİ: DAKIKALAR< GÜNLER

SRL:: 5 - 6

ZAMAN ÇİZELGESİ: SAATLER< HAFTALAR

SRL:: 7

ZAMAN ÖLÇEĞİ: HAFTALAR< AYLAR

SRL:: 8 - 9

ZAMAN ÖLÇEĞİ: SÜREKLİ



REFERANS:
NESTA

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:



haritalama Çözümler

Bu araç, sorununuzla ilgili mevcut çözümleri nerede bulabileceğinizi düşünmeye başlamanıza yardımcı olur.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
5 - 30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 - 10 kişi



MALZEMELER
Çözümlerin Haritalandırılması
Çalışma Kağıdı, Veri, Bilgi ve Fikir
Toplama Yöntem Kartları (B3).



TALİMATLAR:

1. Soruları gözden geçirin ve sorununuzla ilgili mevcut çözümleri nerede bulabileceğinizi düşünün.
2. Çevrim içi bir arama yapmak için kullanacağınız web sitelerini veya veri tabanlarını ve ilgili anahtar kelimeleri belirleyin ve yazın.
3. Ardından, ilgili olabilecek diğer bağlamları veya paydaşları ve onlarla en iyi nasıl etkileşim kurabileceğinizi düşünün.
4. Son olarak, bu çalışma sayfasını kullanarak belirlenen ana gereksinimleri Veri, Bilgi ve Fikir Toplama (aşama B) bölümündeki Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına aktarın.

REFERANS:

NESTA DEĞİŞİM HALLERİ, ÇÖZÜM HARİTALAMA ARACI

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:

B7





haritalama çözümleri

Çözümler halihazırda nerede mevcut olabilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



ONLINE ARAMA

Mevcut çözümleri belirlemek isteseydiniz, hangi web sitelerine gerdiniz ve aramanızda hangi anahtar kelimeleri ya ifadeleri kullandınız?

WEB SİTESİ

ANAHTAR
KELİME

HTTP://



ANAHTAR

ANAHTAR

ANAHTAR

WEB

HTTP://



ANAHTAR

ANAHTAR

ANAHTAR

ANAHTAR

WEB

HTTP://



ANAHTAR

ANAHTAR



REFERANS:
NESTA DEĞİŞİM HALLERİ, ÇÖZÜM HARİTALAMA ARACI

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:



B7

özüm bulma

Bu, ihtiyaç duyulan çözümün türüne ve etkileşim kurmak istediğiniz kitleye göre çözüm aramak için farklı yöntemler keşfetmenize yardımcı olacak bir matristir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
5 - 30 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 - 10 kişi

MALZEMELER
Çözüm Bulma Çalışma Kağıdı, Veri, Bilgi ve Fikir Toplama Yöntem Kartları (B3).

TALİMATLAR:

1. Matrisin farklı bölümlerini keşfedin ve projenizin gidebileceği yerlere çarpı işareti koyun.
2. Buradaki her bir yöntem, oyun kitabındaki *Gather Data, Information and Ideas Methods Cards* (B3) veya *Connect Methods Cards* (D1) kartlarından birine karşılık gelir. Bu yöntemler, size yardımcı olabilecek vaka çalışmalarına veya yaklaşımlara yönlendirmek için vardır, ancak kesin ve kapsamlı değildir.
3. Çözüm Ara simgesi ile diğer istem kartlarını keşfedin (örn. Crowdsourcing, Collaborative Platform, vb.) Bunlar, konuya veya göreve bağlı olarak diyagram üzerinde herhangi bir yere yerleştirilebilecek kadar geniştir.
4. Kullanabileceğiniz farklı yöntemleri veya yaklaşımları tartıştıktan sonra diyagramın ilgili çevrelerinde yer alan sorular üzerinde çalışmak için şunları deneyin:
Burada ortaya atılan soruların her biri, oyun kitabının ilerleyen aşamalarında belirli faaliyetler ve araçlarla daha ayrıntılı olarak tekrar ele alınmaktadır.
5. Son olarak, bu çalışma sayfasını kullanarak belirlediğiniz ana yöntemleri Veri, Bilgi ve Fikir Toplama (aşama B) bölümündeki Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına aktarın.

REFERANS:

BRABHAM'IN KİTLE KAYNAKLI KARAR AĞACINDAN ESİNLENİLMİŞTİR

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:





çözüm bulma

Bu çözümleri bulmak için hangi yöntemleri kullanacağız?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



ÇEYREK 1

ÇEYREK 2

İzleyici kitlesi biliniyor
(katılım özel uzmanlık gerektirir)

UYGULAMA TOPLULUĞU

ÇÖZÜM HARİTASI

HACKATHON

ÇEVİRİMİÇİ FORUMLAR

Çözüm daha 'objektiftir'
(örneğin bilinen bazı
kriterlere göre test edilebilir)

Çözüm daha 'öznel'
(örneğin ahlaki
değerlere, görüşlere
veya inançlara dayalı
olarak)

MEYDAN OKUMA ÖDÜLÜ

WIKISURVEYS

VATANDAŞ BİLİMİ

DİLEKÇE PLATFORMU

İzleyici kitlesi bilinmiyor
(katılımcılar herhangi biri olabilir)

DÖRDÜNCÜ
ÇEYREK

ÇEYREK 3



REFERANS:





çözüm bulma

Bu çözümleri bulmak için hangi yöntemleri kullanacağız?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



ÇEYREK 1

İzleyici kitlesi biliniyor
(katılım özel uzmanlık gerektirir)

ÇEYREK 2

1. VEYA 4. KADRANDA İSE:

'İyi' bir çözüm için kriterler nelerdir?

Bunları nasıl basit kurallara dönüştürebilir ve katılımcılara net bir şekilde iletebilirsiniz?

(Ayrıca Çözümler Kısa Kılavuzu'na bakın).

1. VEYA 2. KADRANDA İSE:

İhtiyaç duyduğunuz belirli paydaşlar veya uzmanlar kimlerdir?

Onlara erişmek için hangi kanalları veya taktikleri kullanacaksınız?

Farklı bakış açılarının ve kanıtların geniş bir çeşitliliğe sahip olmasını nasıl sağlayacaksınız?

(Ayrıca Personalar Çalışma Sayfasına ve Benzersiz Perspektifler Çalışma Sayfasına bakın).

2. VEYA 3. KADRANDA İSE:

Diyagramın sağına doğru hareket etmek aşağıdakilere yol açabilir: potansiyel olarak yoğun müzakere, daha yüksek çatışma, yakalanma veya oyun oynama şansı.

Rekabet halindeki bakış açıları veya ahlaki değerlerle nasıl başa çıkacaksınız?

(Ayrıca Kitle Kolaylaştırma Kılavuzu ve ORID Çerçeve'ye de bakınız).

3. VEYA 4. KADRANDA İSE:

İnsanları katılım için nasıl motive edeceksiniz? "Eylem

çağrısı nedir?"

"Mümkün olan en geniş çeşitlilikteki insanlardan perspektifler topladığınızdan nasıl emin olacaksınız?"

(Ayrıca Katılım Planı Çalışma Sayfasına ve Eylem Çağrısı Çalışma Sayfasına bakın).

İzleyici kitlesi bilinmiyor
(katılımcılar herhangi biri olabilir)

ÇEYREK 3

Çözüm daha 'objektiftir'
(örneğin bilinen bazı kriterlere göre test edilebilir)

Çözüm daha 'özel'
(örneğin ahlaki değerlere, görüşlere veya inançlara dayalı olarak)

DÖRDÜNCÜ ÇEYREK



REFERANS:

BRABHAM'IN KİTLE KAYNAKLI KARAR AĞACINDAN ESİNLENİLMİŞTİR

VERİ, BİLGİ, FİKİR TOPLAMAK

SAHNE:



C

SAHNE:
INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN

Kimleri dahil etmemiz gerekiyor ve onları nasıl dahil edebiliriz?

Kolektif akıl tasarımı, sorularınızı yanıtlamak için dağıtılmış deneyim ve uzmanlıktan yararlanmanıza yardımcı olabilir. Bunun gerçekleşmesi için hedefin net olması, 'kalabalığın' dikkatlice tanımlanması, hedeflenmesi ve katılımcıların motivasyonları ve teşvikleri dikkate alınmalıdır.

düşünme ve tartışma için işaretler:

- Araştırmalar, kitle aklının çeşitlilikle geliştiğini gösteriyor. İster toplumdaki belirli gruplar veya sektörlerle, ister 'halkla' daha fazla etkileşim kurmakla ilgileniyor olun genel olarak, farklı görüş ve geçmişlere sahip kişileri, yeterince temsil edilmeyen grupları ve olağandışı şüphelileri nasıl dahil edeceğinizi düşünmeniz önemlidir.
- Vatandaşları veya konudan etkilenen daha geniş bir paydaş grubunu dahil etmek, kolektif akıl projenizin sonucunu meşrulaştırmaya yardımcı olabilir. Ayrıca, farklı etki olasılığını azaltabilir ve aşağıdaki hedeflere ulaşmak için temel olabilecek davranış değişikliğinin tohumlarını atabilir.
- Bazı kalabalıklar sadece meraktan veya sosyal bağlantılar kurmaktan hareket eder. Bir bireyin motivasyonları da proje süresince değişebilir ve bu da katılımı etkiler. Bunu doğru yapmak, kitlenizin kim olduğunu netleştirmeyi ve onları teşvik etmek için bir dizi taktiğe (örneğin parasal ödüller veya oyunlaştırma) karar vermeyi gerektirir. Bu konuda daha fazla bilgi için Teşvikler ve Elde Tutma Çalışma Sayfasına bakın.
- Bazen kitleler belirli gruplar (örneğin belirli uzmanlar veya etkilenen nüfuslar) olurken, diğer zamanlarda herkese açık olacaktır. Bununla birlikte, kitlenizin kim olduğunu net bir şekilde anlamak önemlidir, çünkü bu, onları dahil etmek için seçtiğiniz yöntemler ve araçlar üzerinde önemli bir etkiye sahip olacaktır.
- Dağıtılmış kalabalıkları motive etmek ve koordine etmek zor olabilir. Bu nedenle hedeflerin net olması gerekir. Kalabalığın ne yapmasını istediğinizi bir dizi basit görev veya ifadeye indirgeyebilir misiniz? Katılımcılarla nasıl iletişim kuracağınıza karar vermek için Katılım Planı Çalışma Sayfasını kullanın.
- Kalabalıkları zaman içinde elde tutma ihtiyacını da göz önünde bulundurmak önemlidir. Bazı projeler, yüksek ayrılma oranlarının başarıyı etkilememesini sağlamak için çok sayıda fazlalıkla tasarlanmıştır. Diğer kolektif akıl türleri, daha uzun süreler boyunca adanmış gönüllülere veya katılımcılara dayanır, bu da güven oluşturmak ve sürdürmek için çok önemli olduğu anlamına gelir. Bu, aktif kolaylaştırma, geri bildirim ve Kitle Kolaylaştırması yoluyla gerçekleşebilir (ilerleyen aşamalarda bunlardan bazılarını geri döneceğiz).
- Bireysel düzeyde geri bildirim, katılımcıların becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur ve bu da katılımcılar uzmanlık geliştirdikçe projeye fayda sağlayabilir.
- İşin içinde kim olursa olsun, insanlardan yapmalarını istediğiniz şey, becerileri ve deneyimleriyle orantılı olmalıdır. Birine diğerinden daha fazla öncelik vermeden farklı uzmanlık kaynaklarının değerini kabul etmeye çalışın.

benzersiz perspektifler

Aynı dar grup uzmanlarına veya belirli grupların profesyonel temsilcilerine danışmak kolay olabilir. Bu çalışma sayfası, her zamanki kişilerin ötesine bakmanıza yardımcı olacak ve size yeni bakış açıları, fikirler veya perspektifler getirebilecek kişileri düşünmenizi sağlayacaktır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 45 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Benzersiz Perspektifler Çalışma Sayfası,
post-it, kişi başına 1 x kalem, bluetack

TALİMATLAR:

1. Araç sorularını hızlıca gözden geçirin.
2. Her soruyu, yanıtları post-it notlarına yazarak yanıtlayın. Yanıtlarınızı uygun bölümlere yapıştırın. Konudan etkilenebilecek kişi ve toplulukları düşündüğünüzden emin olun.
3. Zorlandığınız durumlarda ilham almak için İnsan Kartları (C2) ile birlikte kullanın.
4. Potansiyel olarak dahil edebileceğiniz tüm kişileri haritalandırmayı tamamladıktan sonra, a) konunuzla en ilgili olması muhtemel b) projenin zaman çerçevesi içinde dahil edilmesi mümkün olan daha az sayıda kilit gruba odaklanmanız önemlidir. Bunları çalışma sayfasında vurgulayın.
5. Benzersiz Perspektifleri Keşfetme Çalışma Sayfasının ilk taslağını tamamladığınızda post-it'leri gözden geçirin ve sorulara verdiğiniz son yanıtları doğrudan aracın üzerine yazın. Ancak, biraz düşünme süresine ihtiyacınız varsa, post-it'leri daha sonraki bir tarihte gözden geçirin veya yazmadan önce başkalarıyla paylaşın.
6. Öncelikli kişileri/grupları Kolektif Akıl Proje Tasarım Kanvasına ekleyin.





benzersiz perspektifler

Kimi dahil etmemiz gerekiyor? Bize kim yardım edebilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



Zaten konuşuyoruz?

Başka kimin konuyla ilgili bilgisi ya da fikri var?

Başka kimin konuyla ilgili bilgisi ya da fikri olabilir?



SAHNE:
INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



C1

Kiři kartları

Bu Kiři Kartları, kolektif akıl proje tasarım kanvası ve ilgili etkinliklerle birlikte tartışma başlatıcıları olarak kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Yaygın insan gruplarını vurgular ve tamamlayıcı olmaları amaçlanmamıştır. İnsan Kartları, oyun kitabının farklı aşamalarına göre yapılandırılmış altı "desteden" biridir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
4 - 8 kişi



TALİMATLAR:

1. Konuşmaları yönlendirmek için bu Kiři Kartlarını grubunuzla veya atölye katılımcılarınızla herhangi bir noktada keşfedin.
2. Bu oyun kitabının başka yerlerinde de, belirli tasarım sorularını yanıtlamaya yardımcı olması için bu kartları kullanmanızın teşvik edildiğı belirli etkinlikler bulunmaktadır.
3. Sizinle ve mücadelenizle en çok hangi kişilerin ilgili olduğunu düşünün.

politika yapıcılar

Hükümet ve düzenleyiciler



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



vatandaşlar

Halktan kişiler



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **İNSAN KARTLARI.**

VATANDAŞLAR

girişimciler

Bireyler veya küçük ve orta ölçekli işletmeler



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

uzmanlar

Akademisyenler veya deneyimli uygulayıcılar



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



merkezi hükümet yetkilileri

Devlet memurları ve yetkililer



AŞAMA: **C2**
INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



kurumsal ortaklar

Kâr amacı gütmeyen kuruluşlar



AŞAMA: **C2**
INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **INSAN KARTLARI**

KURUMSAL ORTAKLAR

hükümet dışı kuruluşlar

Hayır kurumları ve kar amacı gütmeyen kuruluşlar

AŞAMA:

C2

INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

yerel hükümet yetkilileri

Meclis üyeleri ve yöneticiler

AŞAMA:

C2

INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **INSAN KARTLARI**

YEREL HÜKÜMET YETKİLİLERİ

yerel toplum

Mahalle sakinleri



AŞAMA: **C2**
INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

gönüllüler

Yardım etmek isteyen sıradan insanlar



AŞAMA: **C2**
INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **INSAN KARTLARI**

GÖNÜLLÜLER

Yatırımcılar

Fon verenler veya hissedarlar



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

medya ve basın

Gazeteciler ve etkileyiciler



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



çalışanlar

Doğrudan sizinle veya sizin için çalışan kişiler

AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



müşteriler

Bir ürün veya hizmet isteyebilecek kişiler

AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **İNSAN KARTLARI**

MÜŞTERİLER

profesyoneller

Doktorlar, hemşireler, avukatlar, öğretmenler,
polisler, silahlı kuvvetler vb.



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

Tedarikçiler

Bir ürün veya hizmet sağlayan kişiler



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



emekli insanlar

Emekli olmuş olabilecek yaşlı insanlar



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



genç insanlar

Çocuklar veya gençler



AŞAMA: **C2**
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **İNSAN KARTLARI**

GENÇ İNSANLAR

Başka?

Başka kimler özellikle ilgili ya da ilginç olabilir?

AŞAMA:

C2

INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

komisyoncular

Avukatlar, bankacılar, danışmanlar, aracılar,
acenteler vb.

AŞAMA:

C2

INSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



DESTE: **INSAN KARTLARI**

BROKERLER

katılım planı

Katılım Planı, katılım sağlamak istediğiniz kişileri ve onlara nasıl ulaşip teşvik edeceğinizi düşünürken göz önünde bulundurmanız gereken temel adımları özetlemektedir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi

MALZEMELER
Katılım Planı Çalışma Sayfası, 1-2
keçeli kalem, post-it

TALİMATLAR:

1. Katılım Planı Çalışma Sayfası sorularını hızlıca gözden geçirin.
2. Bu faaliyete başlamadan önce Personalar Çalışma Sayfasını (C4) doldurmak isteyebilirsiniz, böylece aşağıdakiler hakkında iyi bir anlayışa sahip olursunuz.
3. Hedeflerden başlayarak her soruyu sırayla yanıtlayın ve yanıtları post-it notlara kaydedin. Yanıtlarınızı uygun bölümlere yapıştırın.
4. Bu çalışma sayfasındaki fikirleri geliştirmek için bu çalışma sayfasını Teşvikler ve Elde Tutma Çalışma Sayfası (C5) birlikte kullanın.
5. İlk taslağınızı tamamladığınızda, post-it'leri gözden geçirin ve sorulara verdiğiniz son yanıtları doğrudan kağıda yazın ancak, biraz düşünme süresine ihtiyacınız varsa, post-it'leri daha sonraki bir tarihte gözden geçirin veya yazmadan önce başkalarıyla paylaşın.
6. Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına önemli kararlar ekleyin.





katılım planı

İnsanlara nasıl ulaşacak ve onları katılmaya nasıl teşvik edeceksiniz?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



1. HEDEFLER

Neyi başarmaya çalışıyorsunuz? / İnsanların ne yapmasını istiyorsunuz?

2. İZLEYİCİLER

Kiminle bağlantı kurmak istiyorsunuz?

3. ANAHTAR MESAJLAR

Hedef kitlenizin duymasını istediğiniz ana noktalar nelerdir?
Eylem çağırısı nedir?

5. KANALLAR

Hedef kitlenin nasıl iletişime kuracaksınız?
örn. yüz yüze, SMS, e-posta, odak grupları.

6. NE ZAMAN

Nişan nerede ve ne zaman gerçekleşecek? Ve hangi süre boyunca? Tek seferlik mi yoksa normal mi?

4. TEŞVİKLER

Onlar için ne var? Neden katılmalılar?



personalalar

Persona, bir kişinin veya kilit kitlenin ihtiyaçları, hayal kırıklıkları ve hedefleri gibi temel özelliklerini özetleyen gayri resmi bir özetidir. Bunlar paydaşlarla görüşmeden önce veya sonra ya da her ikisi birden tamamlanabilir.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 60 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Persona Çalışma Sayfası, kişi başına 1 kalem

TALİMATLAR:

1. Başlangıç noktası olarak Paydaş Haritası Çalışma Sayfasını (A3) kullanarak kimin hangi Persona'yı yazacağına hızlıca karar verin ve ardından tüm Persona'ları hızlıca gözden geçirin.
2. Bireysel olarak veya çiftler halinde çalışarak, Persona'nın sol tarafından başlayarak her soruyu yanıtlayın. Kişisel deneyimlerinize dayanarak bu kişinin kim olduğuna dair net bir resme zaten sahip olabilirsiniz, bu nedenle cevaplarınızı bunlara göre tamamlayın. Persona'yı, bir persona tipi geliştirmek için tanıdığınız (veya en iyi tahmin ettiğiniz) kişilerin bir karışımına dayanarak tamamlamanız da sorun değildir. Kişiyi hayata geçirmeye yardımcı olması için küçük bir taslağını da çizin.
3. Persona'nın sağ tarafında, sorular kendilerine ve kuruluşunuza daha özeldir. Her soruyu mümkün olduğunca fazla ayrıntı ekleyerek tamamlayın.
4. Bir sorunun cevabından emin olmadığınızda, yardımcı olup olamayacaklarını görmek için başka bir ekip üyesiyle konuşun.
5. Personalar devam eden bir çalışmadır, bu nedenle kişi veya kilit kitle hakkında daha fazla şey öğrendiğinizde bunları güncelleyin.
6. Grup Personalarını tamamladıktan sonra, her bir kişi 2-3 dakika ayırarak her birini daha geniş gruba tanıtsın. Personalar arasında geçişler olabileceğinden ve birini çıkarmaya karar verebileceğinizden tekrarlara dikkat edin.

REFERANS: NONON
PERSONAS

SAHNE:
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN





personalar

Kilit kitlemize nasıl ulaşacağız ve onları dahil olmaları için ne motive edecek?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



TANIŞAL

İsim:

Yaş:

Yaşadıkları yer:

BİLİNMESİ GEREKEN DİĞER BAZI FAYDALI ŞEYLER

Onları tanıyanlar şöyle tarif edebilir.

Yapmaktan hoşlandıkları arasında...

Onları hayal kırıklığına uğratan şeyler ...

Tercih ettikleri katılım yolu (geçerli olanların tümünü)

☐ TELEFO

☐ WEB SİTESİ E-

☐ METİN

☐ BASKI

☐ YÜZ-
YÜZ YÜZE

☐ EVDE SAĞLAYICILAR
TESİSLER

ONLAR, KURULUŞUNUZ VE HİZMETLERİ

Kuruluşunuz hakkında hâlihazırda ne düşünüyor olabilirler?

Hangi engeller ya da zorluklar sizinle etkileşime geçmelerini engelleyebilir?

Hayatlarındaki hangi anlar onlarla etkileşim kurmanız için en iyi fırsatları yaratıyor?

Bu kişi hakkında bilinmesi gereken başka neler var?



REFERANS: NONON
PERSONAS

SAHNE:
İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



teşvikler ve elde tutma

Bu araç, katılımcılarınızın ilgisini çekmek ve onları daha etkili bir şekilde elde tutmak için onları teşvik etmenin farklı yollarını düşünmenize yardımcı olur.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 60 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Teşvikler ve Elde Tutma Kılavuzu,
Teşvikler ve Elde Tutma Çalışma
Sayfası, 2 - 4 keşeli kalem, bluetack

TALİMATLAR:

1. Grup olarak, projenize kimlerin katkıda bulunmasını istediğinizi düşünün (en çok kimleri dahil etmek istediğinizi belirlemek için Benzersiz Perspektifler Çalışma Sayfasını (C1) kullanmış olabilirsiniz). Kullanabileceğiniz farklı yaklaşımları belirlemeye yardımcı olması için Teşvikler ve Elde Tutma kılavuzunu gözden geçirin.
2. İsteddiğiniz katılımcıların ilgisini çekmek ve onları elde tutmak için en önemli teşvikler düşüncelerinizi post-it'lere yazın. Daha küçük ekipler halindeyseniz daha büyük bir grup olarak paylaşın.
3. Farklı seçenekleri inceledikten sonra, katkıda bulunanlar için en önemli olacağını düşündüklerinize odaklanmanız önemlidir. Çalışma sayfanızda öncelik verdiğiniz 1-3'ü vurgulayın.
4. Bu çalışma sayfasını, kullanacağınız temel teşvikleri Kolektif Akıl Projesi Tasarım Kanvasına ekleyin.





teşvikler ve elde tutma

İnsanları dahil olmaları için ne motive edebilir ve teşvik edebilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



ENGAGE

FINANSAL ÖDÜL



Kazanan tüm ödülü alır
İnsanlar kendileri veya ekipleri için gelir elde etme fırsatıyla katkıda bulunmaya motive olurlar.
Örn. Yarışma Ödülü

TAZMİNAT



Görev telafisi
Bireyler, bir görevin tamamlanması karşılığında nakit veya diğer ödüllerin (kuponlar) garanti edilmesiyle motive olurlar.
Örn. Amazon Mechanical Turk

İTİBAR



Tanınırlık kazanmak
. Bireyler, bilgi ve uzmanlıklarının akranları tarafından takdir edilme düşüncesiyle motive olurlar.
Örn. Kitle kaynak platformları

GERİ BİLDİRİM



İyi bir geri bildirim yorumlanabilir ve katılımcılar tarafından yapılan katkıların yararlılığını tanımlar.
Bu onların becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir.

İLETİŞİM



İyi iletişim günceldir, katılımcıların kendi zamanlarında erişilebilir, iki yönlüdür ve insanları bombardımana tutmaz.

AMAÇ



Daha büyük amaç

İnsanlar, bir fikri veya araştırma alanını, tek başlarına başaramayacakları şekilde ilerletme olasılığıyla motive olurlar.

TUTKU



Tutkunun yerine getirilmesi
İnsanlar, ilgi duydukları ve tutku ya da değerleriyle örtüşen alanlarda çalışmaya motive olurlar.

MEMNUNİYET



Memnuniyet
Bireyler, becerileriyle orantılı olarak bir şeyi iyi yapabileme ihtimali ile motive olur.

REHBERLİK



İyi bir rehberlik, katkıda bulunanların en iyi nerede ve nasıl katkıda bulunabileceklerini anlamalarını sağlar. Bu SSS'leri veya açık talimatları içerebilir.

KATILIMCIYA SAĞLANAN FAYDALAR



Sadece proje ve paydaşlar/yararlanıcılar için değil, katkıda için de faydaların neler olduğunu açıkça belirtin ve önceliklendirin.

ÖĞRENME



Kişisel gelişim
İnsanlar kendileri için yeni bir beceri geliştirmek veya yeni bilgiler edinmek fikriyle motive olurlar.

SOSYAL BAĞLANTILAR



Bireyler, benzer düşünen insanlarla bağlantılarını kurma veya genişletme fırsatı ile motive olurlar.
Örn: Akranlar arası topluluklar

DIĞER



???
İnsanları katılım için başka ne teşvik edebilir ve motive edebilir?

Büyüyen bir topluluk

Yüksek düzeyde organizasyon sergilemek, katılımcılarınıza sürece ve verdikleri taahhüde güven duymalarını sağlayacaktır.

ORGANİZASYON



KATILIMCILARA İLGI



Katkıda bulunanlarınıza ve sağladıkları değere gerçek bir ilgi göstermeniz, kullanılmadıkları veya zamanlarını boşa harcamadıkları konusunda onlara güven verecektir.





teşvikler ve elde tutma

İnsanları dahil olmaları için ne motive edebilir ve teşvik edebilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



ENGAGE

KALICI

YAKLAŞIM

Sağlanan listeden bir yaklaşım seçin.

NEDEN VE NASIL

Hedef kitleniz için neden en uygun yaklaşım bu? Bunu nasıl gerçekleştirmeyi planlıyorsunuz ve hangi adımları atacaksınız?

YAKLAŞIM

Sağlanan listeden bir yaklaşım seçin.

NEDEN VE NASIL

Bunun hedef kitleniz için neden en uygun yaklaşım olduğunu ve bunu nasıl gerçekleştirmeyi planladığınızı açıklayın.



SAHNE:

İNSANLARI HAREKETE GEÇİRİN



meydan okuma eylem çağrısı

Çözüm aradığınız zorluk alanlarını belirledikten sonra, bunu bir eylem çağrısına dönüştürün. Zorluğunuzu net bir şekilde ve insanları katılmaya motive edecek şekilde iletme için yapılandırılmış formatı kullanın.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 60 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 - 10 kişi



MALZEMELER
Hiçbiri

TALİMATLAR:

1. Tamamladığınız Çözüm Özeti Çalışma Sayfasına (B5) geri dönün. Bunu potansiyel yenilikçiler için ikna edici bir eylem çağrısına dönüştürmeyi deneyin.
2. Şimdi meydan okuma sorusu kontrol listenize bir göz atın ve sorularınızın tüm kriterleri karşılayıp karşılamadığını kendinize sorun. Eğer karşılamıyorsa, soruyu iyileştirin ve güncelleyin.
3. Son olarak, mantıklı olup olmadıklarını kontrol etmek için meydan okuma sorularınızı ilgili kişiler veya ortaklarla test edin.





meydan okuma eylem çağrısı

İnsanların ne yapmasını istiyoruz?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERSIYON 1: YAPABİLİR MİSİN...

?

VERSIYON 2: YAPABİLİR MİSİN...

?

VERSIYON 3: YAPABİLİR MİSİN...

?

MEYDAN OKUMA SORU YAPISI:

YAPABİLİR MİSİN...	YARAT / GELİŞTİR / BUL	_____	İÇİN	_____	KİM İSTER	_____ ?
		(CHALLENGE)		(İZLEYİCİ)		(HEDEF)

Örneğin (doğru zamanda doğru antibiyotikleri uygulamak) isteyen (sağlık profesyonelleri) için (kullanımı kolay bir bakım tanı testi) geliştirebilir misiniz?

Örneğin, (tarımsal verimliliği artırmak) isteyen (küçük toprak sahibi çiftçiler) için (veri kaynağı, analizi veya verileri eyleme geçirilebilir bilgilere dönüştürmek için araçlar) oluşturabilir misiniz?

MEYDAN OKUMA SORUSU KRİTERLERİ:

☐ AÇIK ☐ İLGİNÇ ☐ CEVAPLANABİLİR ☐ ANLAŞILABİLİR ☐ HATIRLANABİLİR ☐ SPESİFİK



REFERANS:
DESIGNKIT.ORG'DAKİ NASIL YAPABİLİRİZ SORULARINDAN ESİNLENİLMİŞTİR

SAHNE:
İNSANLARI HAREKETE GEÇ



D

AŞAMA:
BAĞLAN
YORUMLA &

İnsanları ve verileri nasıl birbirine bağlayabiliriz ve sonuçları nasıl anlamlandırabiliriz?

Bu aşama, yeni içgörülere ulaşmak için farklı veri setlerini nasıl birleştirebileceğinizi, kalabalığın bu süreçte nasıl bir rol oynaması gerektiğini ve farklı insan grupları arasında işbirliğini nasıl kolaylaştıracağınızı anlamana yardımcı olacaktır. Bazı projeler, verileri bağlama veya temizleme işini yapmak için kalabalığın gücünü kullanır. Diğerleri içinse değer, kalabalık üyelerinin görüş veya fikirlerini paylaşarak ya da farklı seçenekleri oylayıp filtreleyerek birbirleriyle nasıl etkileşime girdiğinde yatmaktadır. Veriler ve kitle kaynaklı bilgiler dağınık veya yapılandırılmamış metin yığınları olabilir. Verileri kullanışlı ve eyleme geçirilebilir hale getirerek kolayca yorumlamak için, kolektif akıl projeleri aşağıdakileri yapmanın yollarını bulmalıdır.

Bu, topluluğun yararına olabileceği gibi proje liderinin sonuçları anlamlandırması için de olabilir.

düşünme ve tartışma için işaretler:

- Kolektif akıl projeleri için farklı verileri veya içgörülerini birbirine bağlamak veya bir araya getirmek için bir dizi yöntem vardır. Bunlar üç geniş başlık altında toplanabilir: 'verileri verilerle birleştirmek' (örneğin veri kümelerini eşleştirmek veya veri işbirlikleri kurmak veya ambarlar); 'verileri insanlarla birleştirmek' (örneğin yapılandırılmamış bilgileri, fotoğrafları veya PDF'leri kategorize eden, temizleyen, sıralayan veya etiketleyen kalabalıklar) veya 'insanları birleştirmek' (örneğin müzakere, akran sıralaması veya yukarı oylama).
- Veri ağırlıklı projeler, verileri keşfetmek ve analiz etmek için nicel araçlara daha fazla güvenecektir. Verilerin işlenmesi ve görselleştirilmesine yardımcı olacak hem açık kaynaklı hem de tescilli yazılım paketleri vardır. Diğer projelerin şunlara ihtiyacı olabilir, çok daha aktif bir toplum katılımını içermekte, insanları bilgiyi anlamlandırmak için bir araya getirmektedir.
- Veriyi yorumlamak bazen tartışmasıdır - bu, gerçekleri anlamak ya da belirgin korelasyonları veya eğilimleri görmek için noktaları birleştirmekle ilgilidir (örneğin, artan bebek ölümleri veya bir bölgede çıkan orman yangınlarının sayısı). Diğer zamanlarda ise veri çok daha öznel olabilir - bu, birçok farklı paydaş tarafından yorumlama ve değerlendirme gerektirebilir veya belki de bağımsız bir grup tarafından değerlendirilmesi gerekebilir (bazı ödül yarışmalarında olduğu gibi).
- Verileri yorumlarken, özellikle de üzerinde eğitildikleri veri kümesi kadar iyi olan tahmin modelleriyle çalışırken ön yargı üzerine düşünmek her zaman çok önemlidir. Bu durum, grup düşüncesi veya teyit ön yargısına duyarlı olabilen çevrimdışı gruplar için de geçerlidir. Bazı basit taktikler için Ön yargıların Üstesinden Gelme Kılavuzuna bakın.
- Kalabalıkların yönetimini içeren projelerde, hem çevrim içi de çevrim dışı tartışmaların kolaylaştırılması veya moderasyonu daha anlamlı katkıları teşvik edebilir. Ne tür geri bildirimlerin ve konuşmaları yönlendiren veya detaylandırmayı teşvik eden çerçeveye sorular sormak katılımcıların eldeki konuya odaklanmasına yardımcı olur. Kitle Kolaylaştırma Kılavuzu ve ORID Çerçeve Kılavuzu, daha verimli çevrimiçi veya çevrimdışı görüşmeleri kolaylaştırmanıza yardımcı olacaktır.
- Büyük kalabalıklardan fikir, öneri veya serbest metin katkıları davet ederken karşılaşılan özel bir zorluk, büyük hacimli yapılandırılmamış metinlerin nasıl anlamlandırılacağıdır. Çözümlerden biri, insanların platformda yapabileceklerini kısıtlayan araçlar kullanmak olabilir, böylece sonuçların analiz edilmesi ve görüntülenmesi daha kolay olur (bkz. Vatandaş Tarafından Oluşturulan Verilerin Görselleştirilmesi Kılavuzu). Yapay akıl yöntemleri de yapılandırılmamış bilgileri kümelere ayırarak altta yatan örüntüleri ortaya çıkarmaya yardımcı olabilir.

yöntem kartlarını bağlayın

Bu İnsan Kartları, kolektif akıl proje tasarım kanvası ve ilgili faaliyetlerle bağlantılı olarak tartışma için yönlendirici olarak kullanılacaktır. Ortak insan gruplarını vurgularlar ve kapsamlı olmaları amaçlanmamıştır. İnsan Kartları, oyun kitabının farklı aşamalarına göre yapılandırılmış altı 'desteden' biridir.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
4 - 8 kişi

TALİMATLAR:

1. Konuşmaları yönlendirmek için bu Kişi Kartlarını grubunuzla veya atölye katılımcılarınızla herhangi bir noktada keşfedin.
2. Bu oyun kitabının başka yerlerinde de, belirli tasarım sorularını yanıtlamaya yardımcı olması için bu kartları kullanmanızın teşvik edildiği belirli etkinlikler bulunmaktadır.
3. Sizinle ve mücadelenizle en çok hangi kişilerin ilgili olduğunu düşünün.

veri iş birliği

Veri iş birlikleri, özel şirketler, araştırma kurumları ve devlet kurumları da dahil olmak üzere farklı sektörlerden ortakların belirli bir sosyal amaç için veri alışverişinde bulunmak üzere bir anlaşma yaptıkları bir iş birliği biçimidir. Veri iş birliklerinin amacı, aksi takdirde kullanılamayacak olan özel verilerdeki yeni değeri ortaya çıkarmaktır.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D1



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



müzakere

Müzakere. farklı seçenekleri tartışarak değerlendirme yöntemidir. Genellikle, halk üyeleri veya katılımcılarla etkileşime girerek, ödünleşmeleri göz önünde bulundurmak ve birbirlerinin görüşlerini daha iyi anlamak amacıyla kullanılır. Bu süreç, daha fazla fikir birliği ve bilgiye dayalı çözümler veya seçenekler oluşturulmasına yardımcı olur.

SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D1



VAKA ÇALIŞMASI: **BM KÜRESEL NABİZ**

Son yıllarda, Meksika'nın Tabasco eyaleti rekor kıran yağışlar yaşadı, ancak sel felaketlerinin nüfus üzerindeki etkileri hakkında zamanında veri sağlamak ve insan davranışlarına dair gerçek zamanlı içgörüler elde etmek hâlâ eksik. Bu duruma yanıt olarak, Birleşmiş Milletler Küresel Pulse, bir dizi yenilikçi veri setini bir araya getirdi. Bu, sel olayları sırasında kamu-özel sektör ortaklığı sayesinde mümkün oldu. Telefonica Araştırma ve Madrid Teknik Üniversitesi'nden veri bilimcilerinin, Global Pulse ve Dünya Gıda Programı uzmanlarının rehberliğinde veri paylaşımı ve analizi yapıldı. Vatandaşların cep telefonu verilerini, mobil telefon aktivite örüntülerini kullanarak selin altyapı ve yerel nüfus üzerindeki etkilerini vurgulamak ve vatandaşlardan alınan nüfus sayımı verilerini, uydu görüntüleri gibi uzaktan algılama verilerini ve yağış verilerini birleştirerek, sel felaketlerinin etkilerini tespit etmeye yardımcı oldu. Ayrıca, afetlere yönelik kamu iletişimini iyileştirmek ve hangi bölgelere odaklanılması gerektiğini belirlemek için bu veriler kullanıldı.

GÜVERTE: BAĞLAN
YÖNTEM KARTLARI

DELİBERASYON

VAKA ÇALIŞMASI: **ESTONYA HALK MECLİSİ**

2012 yılında Estonya'da iktidardaki Reform Partisi, isimsiz bağışlarla ilgili bir skandalla sarsılmış ve bu durum ulusal bir katılım çalışmasını tetiklemiştir. Beş aşamadan oluşan süreç, siyasi partilerin kurulmasının önündeki engellerin azaltılmasından, siyasi partilerin kurulmasının önündeki engellerin kaldırılmasına kadar çeşitli konularda çevrimiçi bir platformda 2.000'den fazla önerinin kitle kaynak kullanımı ile başladı.

Süreç daha sonra rastgele seçilen vatandaşlar arasında yüz yüze bir müzakere ile sonuçlandı. Birkaç gün boyunca grup, çevrimiçi önerileri sıralamak ve Parlamento'ya pratik tavsiyelerde bulunmakla görevlendirildi.

On beş teklif sunulmuş, bu teklifler sonucunda üç yeni mevzuat maddesi kabul edilmiş ve diğer dört teklif de kısmen kabul edilmiştir.

proje wikileri

Proje wiki'si, herkesin erişebileceği, değiştirebileceği veya düzenleyebileceği işbirliğine dayalı bir web sayfasıdır. Proje wikileri, birden fazla kişinin tek bir yerde iş birliği yapmasına, bilgi paylaşmasına ve birbirlerinin çalışmalarını geliştirmesine olanak tanıyacak şekilde yapılandırılmıştır.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D1

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

İş birliği platformu

Bir iş birliği platformu, ilgisiz bir şekilde tanımlanmış bir grup katılımcının bir araya gelerek bir ürün veya hizmet yaratmalarını sağlar. Bu ürün veya hizmet, genellikle katkıda bulunanlar ya da katkıda bulunmayanlar için erişilebilir hale gelir. Bu platform, açık iş birliği ve açık kaynak yazılım geliştirme ilkelerine dayanır; burada, ürün geliştirmede açıklık ve şeffaflık, katılımı artırır.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D1

VAKA ÇALIŞMASI: KAMU LABORATUVARI

Public lab, çevresel adalet sorunlarıyla karşı karşıya olan toplulukları verilere sahip çıkmaları ve görmek istedikleri değişimi savunmaları için güçlendirmeyi amaçlayan vatandaş bilim insanları için açık bir topluluktur.

Public Lab, vatandaş bilimi projeleri hakkında bilgi, belge ve talimat toplamak için proje wikilerini kullanır. Bunlar, kendi spektrometrenizi nasıl oluşturacağınıza dair kılavuzlardan yakın kızılötesi fotoğrafçılığa girişlere kadar uzanmaktadır. Açık yapıları nedeniyle, topluluk zaman içinde veya yeni bilgiler elde edildikçe proje wikilerini yineleyebilir ve geliştirebilir. En aktif sayfalardan bazıları topluluk tarafından 700'den fazla kez düzenlenmiş ve güncellenmiştir.

GÜVERTE: BAĞLAN
YÖNTEM KARTLARI

İŞBİRLİĞİ PLATFORMU

ÖRNEK : WIKIFACTORY

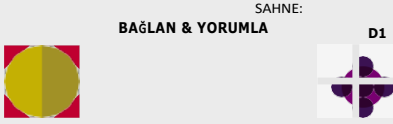
Wikifactory, ürün tasarımcılarının ve yaratıcılarının dijital üretim teknolojilerini kullanarak sorunları iş birliği içinde çözmelerine olanak tanıyan açık bir platformdur. Ürün tasarımcıları arasında PDF'lerin ve farklı dosya türlerinin e-posta üzerinden veya paylaşılan bir sürücü aracılığıyla paylaşılmasının etkili işbirliğini engellediği bir soruna yanıt verir.

Platform, ürün tasarımcıları için sürüm kontrolü, fikirler veya çözümler için kitle kaynaklı bir sorun ve belge izleyici, bir izin sistemi ve iş birliğine yardımcı olacak topluluk araçları dahil olmak üzere Github'a benzer bir şey sağlar. Wikifactory, aynı zamanda, sosyal sorunları çözmek için uygun fiyatlı çözümler sunmak amacıyla dünyanın dört bir yanından yaratıcıların tasarımlarını kopyalayabileceği, kullanabileceği veya çoğaltabileceği bir ortam sağlar.

Şu anda sitede yer alan birçok proje, küçük rüzgar türbinlerinden temiz su için su filtreleme sistemlerine kadar dijital üretim kullanarak sosyal sorunların çözümüne yönelik ucuz çözümler sunmayı amaçlıyor. Şu ana kadar dünyanın dört bir yanından 3.000'den fazla ürün geliştirici platforma kaydoldu.

uygulama topluluğu

Bir uygulama topluluğu, bir endişeyi paylaşan ve birbirleriyle düzenli olarak etkileşime girerek öğrenen bir gruptur. Katılımcılar kendi uygulama alanlarını takip ederken birbirlerine yardımcı olur ve birlikte çalışırken ortak kaynaklardan (deneyimler, araçlar ve çözümler) oluşan bir repertuvar oluştururlar.



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



açık kaynak deposu

Açık kaynak deposu, içeriğin (örneğin kod, metin veya diğer öğrenme kaynakları) depolanabildiği ve kullanımda birkaç kısıtlama ile serbestçe indirilebildiği dijital bir depodur. Birçok açık kaynak deposu, dokümantasyon yükleme, izleme ve sürüm kontrolü için bir alan sağlayarak iş birliğine yardımcı olur.

SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA D1



VAKA ÇALIŞMASI: DEĞİŞİM HALLERİ

Değişim Halleri, hükümetlerin karşılaştıkları sorunlarla başa çıkma kültürünü ve kabiliyetini geliştirmeyi ve kamu inovasyonu hakkında paylaşılan bilgiyi güçlendirmeyi amaçlayan küresel bir uygulama topluluğudur. States of Change, neyin işe yaradığını keşfetmek ve test etmek için dünyanın dört bir yanındaki hükümetlerle öğrenme atölyeleri ve işbirliğine dayalı Ar-Ge projeleri yürütmektedir. States of Change, kuruluşundan bu yana Birleşik Krallık, Avustralya, Kanada ve Latin Amerika'daki ulusal ve bölgesel hükümetler de dahil olmak üzere 150'den fazla kamu görevlisiyle doğrudan çalışmıştır. Programa ilişkin bir değerlendirme, programın uygulamada öğrenmeye odaklanmasının katılımcıların inovasyonu uygulama ve yayma konusunda daha fazla güven kazanmalarına nasıl yardımcı olduğunu vurgulamıştır.

GÜVERTE: BAĞLAN
YÖNTEM KARTLARI

AÇIK KAYNAK DEPOSU

ÖRNEK : GITHUB

Yazılım projeleri karmaşık olabilir ve genellikle çok çeşitli geliştiriciler ekipler arasında katkı gerektirir. Github, açık kaynak dosyalarla iş birliğine dayalı, doğrusal olmayan çalışma sağlayan bir platformdur. Platform, 'Git' dağıtılmış sürüm kontrol sistemi üzerine inşa edilmiştir, böylece projeye katkıda bulunan her kullanıcı bir proje, proje içeriğinin düzenleyebilecekleri, ekleyebilecekleri ve test edebilecekleri bir sürümünü ("depo") tutar. Düzenlemelerinden memnun olduklarında bunları 'işleyebilirler' ve sistem değişiklik setlerini değiştirecek şekilde herkesin en son çalışmasını senkronize eder.

GitHub bu depoları barındırır ve işin koordine edilmesine yardımcı olan bir kullanıcı arayüzü ve araçlar ekler. Platform, kullanıcıların çalışmalarının ayrıntılı istatistiklerini varsayılan olarak incelemeye açık hale getirir. Github, 30 milyondan fazla kullanıcıya ve 100 milyon depoya sahip olduğunu bildiriyor ve bu da onu dünyanın en büyük kaynak kodu sunucusu yapıyor.

katılımcı izleme

Yerel sakinler tarafından üstlenilen ölçümlerin düzenli olarak toplanması.

Amaç, yüksek kalitede bilgi sağlamak ve aşağıdaki konularda farkındalık yaratmaktır.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA



D1

kollektif akıl tasarımı çalışma kitabı

veri ambarı

Veri ambarı, bir dizi farklı kaynaktan gelen bilgileri analiz etmek için optimize edilmiş merkezi bir veritabanıdır. Veriler önceden temizlenir, düzenlenir ve yapılandırılır, sorgulama için tek bir kaynak görevi görür ve daha hızlı kararlar alınmasını sağlar.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA



D1

VAKA ÇALIŞMASI: İHTİYAÇLAR İÇİN TOHUMLAR

İklim değiştikçe ve yönetilmesi zorlaştıkça, dünyanın dört bir yanındaki çiftçilerin çok çeşitli mahsul tohumlarına erişim de dahil olmak üzere uyum sağlayabilmeleri gerekiyor. İhtiyaçlar için Tohumlar girişimi sayesinde çiftçiler, çevrim içi bir platform kullanarak farklı tohum çeşitlerini kendi çiftliklerinin koşullarında test edip değerlendiriyor. Bilim insanları daha sonra çiftçilerin geri bildirimlerini tarımsal iklim ve toprak verileriyle ilişkilendiriyor ve hangi çeşitlerin yerel iklimlere en iyi şekilde adapte olduğu konusunda çiftçilere bilgi aktarıyor. Katılımcı izleme denemelerinin bir sonucu olarak, 2017 yılında Etiyopya hükümeti resmi olarak onaylanmış tohumlar olarak dağıtılmak üzere iki yeni buğday çeşidini onayladı.

Proje şu anda dünya çapında yaklaşık 45.000 çiftçiye kapsıyor.

GÜVERTE: BAĞLAN
YÖNTEM KARTLARI

VERİ DEPOSU

VAKA ÇALIŞMASI: NEW YORK ŞEHİRİ İTFAİYE MÜDÜRLÜĞÜ

New York Şehri İtfaiye Departmanı (FDNY), şehir genelinde yangına karşı en savunmasız binaları daha iyi anlamak için **Risk Tabanlı Denetim Sistemi** kullanmaktadır. Bina denetimlerinden elde edilen verilerin toplanması daha önce kağıt üzerinde yapıyordu, bu da şehrin çeşitli itfaiye şirketleri, taburları ve bölümleri arasında gecikmelere yol açıyor ve bilgi paylaşımını zorlaştırıyordu.

Bu nedenle departman, tüm dahili ortakların erişebileceği bir veri ambarı oluşturdu. Bu, FDNY'nin tüm denetim iş akışını kolaylaştırmaya yardımcı oldu, denetimlerden elde edilen istatistiklerin tek bir yerde toplanmasını sağladı ve dahili hedeflere karşı ölçümü iyileştirdi.

ne işler merkezleri

What Works Merkezleri, kamu harcamalarının ve uygulamalarının mevcut en iyi kanıtlarla bilgilendirilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Merkezler kendilerine özgü bir şekilde faaliyet göstermektedir, ancak hepsi kanıt üretmeyi ve bunları ilgili ve uygulanabilir kılavuzlara dönüştürmeyi amaçlamaktadır.



BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

Çevrim içi forumlar

Çevrim içi forumlar, insanların fikirlerini ve kaynaklarını paylaşımlarına, önemli konular üzerinde müzakere etmelerine veya sadece birbirleriyle konuşmalarına olanak tanıyan platformlardır. Politika yapımcılar tarafından bir yasa tasarısı veya belge üzerinde tartışma veya öneri oluşturmak için kullanılabilecekleri gibi, bir topluluk oluşturmaya ve sürdürmeye çalışan projeler veya şirketler tarafından da kurulabilirler.

En başarılı forumlar aktif ve sürekli moderasyon içerir.



BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:

D1



VAKA ÇALIŞMASI: EĞİTİM BAĞIŞ VAKFI (EEF)
EEF, araştırma kanıtları toplayarak ve bunları Birleşik Krallık'taki öğretmenler ve uygulayıcılar için uygulanabilir hale getirerek aile geliri ile eğitim başarısı arasındaki bağlantıyı kırmaya adanmış bağımsız bir yardım kuruluşudur. EEF'nin Teaching Learning Toolkit'i erişilebilir ve interaktif bir web aracıdır.

Öğretmenler ve okullar için maliyet, kanıt ve etkiye göre dezavantajlı kişilerin başarılarının nasıl artırılacağına dair araştırma kanıtlarını özetlemektedir. Birleşik Krallık'taki ortaokul liderlerinin yarısından fazlası artık bu kaynağı kullandıklarını söylüyor.

GÜVERTE: BAĞLAN
YÖNTEM KARTLARI

ÇEVİRİMİÇİ
FORUMLAR

VAKA ÇALIŞMASI: SMARTPARTICIPATION
SmartParticipation, bilinçli tartışma ve fikir üretme için uyarlanabilir bir çevrim içi forum ortamı sunmak üzere tasarlanmış açık kaynaklı bir e-katılım platformudur. Tasarım, Cornell Üniversitesi'ndeki araştırmacıların ABD'deki çeşitli devlet kurumlarıyla ortaklaşa yürüttüğü deneylerden esinlenerek hazırlandı. Platformun kendisi kolay içerik yazma, hedefli yorum yapma ve aşağıdakiler için seçenekler sunar.

Platformda gerçekleştirilen pek çok denemeden biri de 2011 yılında Ulaştırma Bakanlığı (DOT) ile ortaklaşa düzenlenen Havayolu Yolcu Hakları konulu bir danışma toplantısıydı. 19.000'den fazla ziyaretçi, havayolu şirketlerine yolcu hakları tanıyacak bir teklif hakkında 900'den fazla yorum gönderdi, yolculara yönelik korumalar artırıldı. Yorumların özetlenip bakanlığa gönderilmesinin ardından DOT, nihai kuralların şekillendirilmesinde önemli bir rol oynadıklarını açıkladı.

eşler arası değişim

Eşler arası değişim, bir topluluk oluşturmak ve sürdürmek, veri toplamak, insanları birbirine bağlamak veya bir olay veya acil durum hakkında uyarılar göndermek için yatay olarak bilgi paylaşma sürecini ifade eder. Platformlar için mesajlaşma platformlarından çevrimiçi forumlara kadar çeşitlilik göstermektedir. Bazıları internete dayanırken diğerleri dayanmamaktadır (örneğin SMS veya örgü ağlar).



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D1



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



çalışma çemberi

Çalışma çemberleri, kolektif sosyal uzmanlık geliştirmek ve çözümler veya fikirler üzerinde beyin fırtınası yapmak amacıyla düzenli olarak bir araya gelen gruplardır. Şunları birleştirmeye çalışırlar:

Farklı bakış açıları ve insanları bir topluluk içindeki diğer üyelerin görüş ve değerlerini saygıyla değerlendirmeye teşvik etmek.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D1



VAKA ÇALIŞMASI: WEFARM

Wefarm, Kenya, Uganda ve Tanzanya'daki küçük ölçekli çiftçilerin internet olmadan ve çiftliklerinden ayrılmak zorunda kalmadan SMS yoluyla bilgi paylaşmalarını sağlayan ücretsiz bir eşler arası hizmettir. Wefarm'ın ağı, küçük ölçekli çiftçilerin birbirlerine tarımla ilgili herhangi bir konuda soru sormalarına ve ardından dünyanın dört bir yanındaki diğer çiftçilerden dakikalar içinde kitle kaynaklı ısmarlama içerik ve fikirler almalarına olanak tanıyor.

Sorular herhangi bir dilde sorulabilir ve mesajlaşma ücretsizdir.

Wefarm'da paylaşılan bilgi, çiftçilerin daha kaliteli ürünler üretmesine, verimi artırmasına, fiyatlandırma konusunda fikir edinmesine, iklimin etkileriyle mücadele etmesine yardımcı olabilir.

GÜVERTE: BAĞLAN
YÖNTEM KARTLARI

ÇALIŞMA
ÇEMBERİ

VAKA ÇALIŞMASI: DİRENÇ DİYALOGLARI

Dayanıklılık Diyalogları, ABD'de toplulukların iklim eylem planları oluşturmalarına yardımcı olmak üzere tasarlanmış bir dizi kolaylaştırılmış tartışmadır. Hizmet, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nün Climate CoLab'i tarafından geliştirilen çevrimiçi bir platform kullanılmaktadır. Topluluklardan gelen fikirler, uzman bilgisiyle eşleştirilerek çevrimiçi tartışmalarda yerel riskleri netleştirmek, diğer topluluklarda işe yarayan stratejileri paylaşmak ve gelecekteki planlar ile eylemler konusunda ortak bir bağlılık oluşturmak için kullanılır.

Yerel bilgi, uzmanların çeşitli fikirler için gerekli kaynaklar ve belirli önerilerin olası sonuçları hakkındaki yönlendirmeleriyle birleştirildiğinde, her iki grubun da tek başına üretebileceğinden çok daha sağlam önerileri getirir.



hackathon

Hackathon, düzenleyicinin bir sorun veya meydan okuma tanımladığı okuma tabanlı bir etkinliktir ve katılımcılar bir çözüm üretmek için yarışır. Bazen bu bir ödül içerir. Hackathonlar, yeni fikirlerin ortaya çıkmasına veya bir sorunun daha hızlı çözülmesine yardımcı olmak için insanları bir araya getirir.



VAKA ÇALIŞMASI: TAYVAN BAŞKANLIK HACKATHONU

2018 yılında Tayvan hükümeti, açık kaynak ve açık veriye olan bağlılığını göstermek, sosyal yenilikçileri veri ve teknoloji kullanarak proje fikirleri önermeye davet ederek ülkenin ihtiyaçlarına yönelik çözümleri hızlandırmak amacıyla Tayvan Başkanlık Hackathon'unu başlattı. Hükümet, katılımcı takımlara açık devlet veri setlerinin yanı sıra, talep üzerine erişilebilen bazı “korumalı” verileri sağladı. Başvurular; yenilikçilik, sosyal etki ve uygulanabilirlik kriterlerine göre değerlendirildi.

2019 yılında, su sızıntılarının tahmine dayalı izlenmesinden bakıcılar arasında gelişmiş bilgi paylaşımına yönelik bir platforma kadar uzanan çözümler arasından, 100'den fazla başvuru içinden 10 finalist seçildi. Hükümet, şimdi uluslararası başvuruları kabul eden bir program başlattı.

Grup karar alma sürecinde, önemli karar noktalarında 10-15 dakika süren *ön yargı değerlendirme anları* eklemeyi unutmayın.

Ön yargıların üstesinden gelmek

'İki başlılık bir başlılıktan iyidir' sözü, birçok potansiyel faydayı ima eder ve grup karar alma mekanizmasının etkinliğini artırır. Ancak bilişsel ve sosyal ön yargılar da grup karar alma sürecinin etkinliğini zayıflatır. Bu kısa rehber ve world cafe alıştırmaları, grubunuzun bu potansiyel tuzaklardan bazılarının daha fazla farkına varmasına ve bunlara karşı proaktif taktikler düşünmesine yardımcı amaçlamaktadır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
40 - 90 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
10 - 40 kişi



MALZEMELER
Flipchartlar, kalemler, post-it'ler

TALİMATLAR:

1. İlk oturumunuzu gerçekleştirmeden önce ön yargıların üstesinden gelme kılavuzunu inceleyin .
2. Grubunuzu, her biri kendi flip chart'ına sahip daha küçük gruplara ayırın.
3. Her bir kağıtlı sunum tahtasının üzerine kılavuzdaki önyargılardan birini ya da grubun ele almasını istediğiniz diğer ön yargıları yazın.
4. Gruba her biri için 5-10 dakika verin ve kendi deneyimlerinden yola çıkarak bu ön yargının neye benzediği veya hissettirdiği hakkında yorum yapmalarını isteyin. Ardından bundan kaçınmak için herhangi bir strateji ekleyin.
5. 5-10 dakika sonra saat yönünde ilerleyerek bir sonrakine geçmelerini ve ona eklemeler yapmalarını isteyin. Herkes her ön yargıya katkıda bulunana kadar bunu tekrarlayın.
6. Orijinal flip chartlarına geri dönmelerini isteyin ve sırayla daha geniş gruba sunum yapmadan önce ön yargılarını özetlemeleri için birkaç dakika verin.
7. Grup karar alma sürecinde, önemli karar noktalarında 10-15 dakika süren *ön yargı değerlendirme anları* eklemeyi unutmayın.





önyargıların üstesinden gelmek

Herkesin bağımsız ve özgürce katkıda bulunmasını nasıl sağlayacağız?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



POTANSİYEL YANLILIK		ÖNYARGILARIN ÜSTESİNDEN GELMEK İÇİN TAKTİKLER
Uygunluk ön yargısı	İnsanların grup konsensüsüne uymak için fikirlerini veya muhalefeti bastırması. Grup düşüncesi olarak da bilinir.	- Şeytanın avukatlığını yapması için gruptan birini görevlendirin - Önce herkesin kişisel bakış açısını kazanın (örneğin sessiz bir beyin fırtınası yoluyla)
Onaylama ön yargısı	Tüm yeni kanıtları mevcut inanç/teorilerin doğrulanması olarak yorumlamak veya mevcut görüşleri doğrulamayan bilgileri reddetmek.	- Grubun teorisi/dünya görüşü ile çelişen kanıtları aktif olarak araştırın - Çeşitlilik içeren bir gruba sahip olduğunuzdan emin olun 'Altı şapkalı' düşünme gibi teknikleri kullanın
Otorite ön yargısı	En yüksek sosyal statüye veya en yüksek kıdeme sahip olanların görüşlerine öncelik verilir. Bu durum, grupta çok baskın veya kendine güvenen bir birey varsa da ortaya çıkabilir.	- Mümkün olduğunca katılımcılar arasındaki hiyerarşileri kaldırarak alanı eşitleyin - Sıra almayı tanıttın ve kesintileri önleyin veya girdileri anonim olarak toplayın - Liderin görüşünü çok erken belirtmediğinden emin
Paylaşılan Bilgi ön yargısı	Grup üyelerinin, tüm üyelerin zaten aşına olduğu bilgileri (yani paylaşılan bilgileri) tartışmak için daha fazla zaman ve enerji harcama ve sadece bazı üyelerin farkında olduğu bilgileri (yani paylaşılmayan bilgileri) tartışmak için daha az zaman ve enerji harcama eğilimi.	- Grup üyelerini daha fazla bilgi paylaşmaktan caydırabilecek zaman baskısından veya diğer kısıtlamalardan kaçının - Gizli içgörüler için azınlık görüşüne kulak verin
Çapalama ön yargısı	Karar verme sürecinin başlarında edinilen bir bilgi veya fikre dayanarak karar vererek sonuca varma eğilimi. İlk izlenim ön yargısı olarak da bilinir.	Grup müzakeresi, akıl yürütme ve mantık kontrolü için zaman tanıyın
Grup içi Grup Dışı ön yargı	Kişinin iç grup üyelerini dış grup üyelerine tercih etme örneği. Bu, kişinin kendi grubuna karşı daha olumlu ve yardımsever olması şeklinde ifade edilebilir.	- Karşıt gruplar arasında ortak noktalar arayın - Empatiyi teşvik edin - insanlardan kendilerini başka bir kişinin yerine koymalarını isteyin
İyimserlik ön yargısı	Olumlu olayların veya etkilerin olasılığını abartmak ve olumsuz olayların veya etkilerin olasılığını küçümsemek.	Bir <i>ön-mortem</i> çalışması yapın: Grubun, çözümünün veya projesinin çok kötü gittiğini hayal etmesini ve bunun nasıl gerçekleştiğini açıklamasını isteyin. Bu yöntem, insanlara olası riskleri önceden düşüncelerine ve önlem almalarına yardımcı olur.



kalabalık kolaylaştırma

Çevrim içi forumların ve toplulukların iyi bir şekilde kolaylaştırılması, kalabalığı üretken tutmak için hayati önem taşır. Kolaylaştırıcı, düzenli geri bildirimde bulunarak gerçek zamanlı değişiklikler önermek ve nihai analizde sonuçlara varmak suretiyle değer katar. Burada bir kitle kolaylaştırıcısının dört temel görevi ve göz önünde bulundurulması gereken bazı günlük ve haftalık görevleri vardır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
50+ kişi

MALZEMELER
Hiçbiri

TALİMATLAR:

Çevrimiçi kalabalık (crowd) kolaylaştırıcısının önerilen günlük ve haftalık görevlerini ve dört ana davranışını gözden geçirin.

1. Çevrimiçi topluluğunuzu oluşturun ve yönetin ve günlük ve haftalık görevlerinizi gerektiği gibi gözden geçirin, güncelleyin ve uyarlayın.

REFERANS:

100 AÇIK KALABALIK KOLAYLAŞTIRMA KILAVUZU

SAHNE:

BAĞLAN & YORUMLA

D3



kalabalık kolaylaştırma

İnsanların fikirlerle etkin bir şekilde katkıda bulunmalarını nasıl destekleyebiliriz?

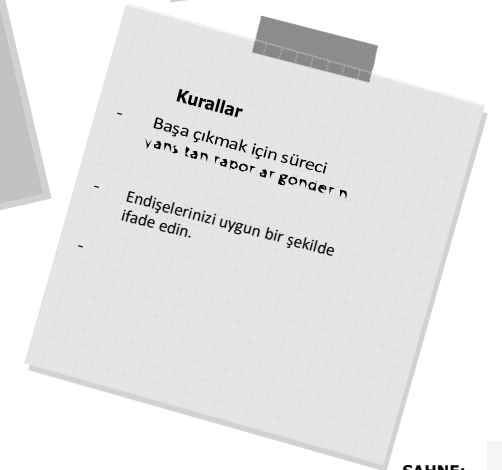
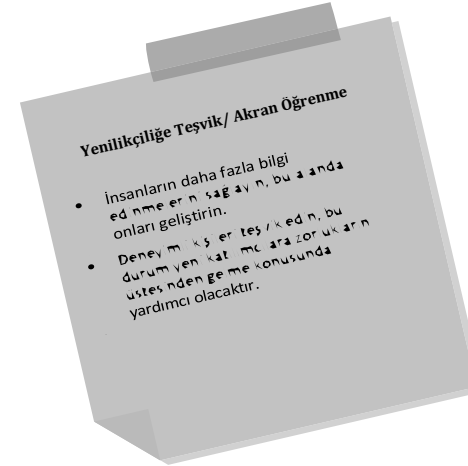
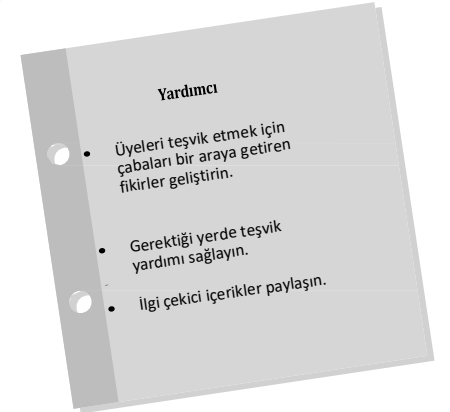
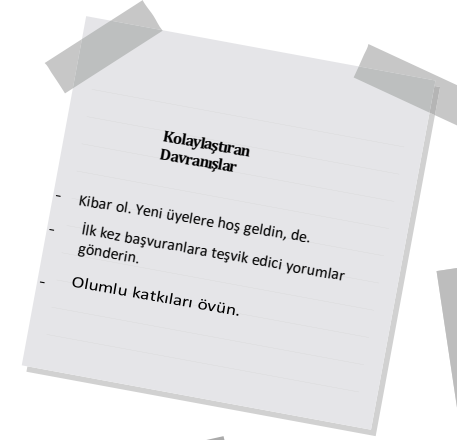
kollektif akıl tasarımı çalışma kitabı

GÜNLÜK GÖREVLER

- Yeni üyeleri yorumlarla, mesajlarla veya bir e-posta ile karşılayın
- Yeni üyeleri fikirleri ve profilleri için resim göndermeye teşvik edin
- Yeni gönderileri kontrol edin ve yanıtlayın
- Gönderiler birbirine benziyorsa, yazarlarına bağlantı verin
- Birinin bir sorunu veya sorusu varsa geçici çözümler önerin
- Gerekirse ılımlı bir dil
- Her türlü teknik soruna yanıt verin

HAFTALIK GÖREVLER

- Yeni blog gönderileri oluşturun veya düzenleyin ve haber bülteni gönderin
- En popüler olanlardan rastgele olanlara kadar çeşitli gönderileri vurgulayın ve bunlara bağlantı verin
- Katılma etkinliğini ve ilgili ise liderlik tablosu pozisyonlarını tartışın
- Son gönderilere bağlantı
- Haftalık istatistikleri ve faaliyetleri üst satır analiziyle bir rapor halinde derleyin ve önemli eğilimleri not edin
- Proje ekibi veya ortaklarla irtibat kurun ve faaliyetler hakkında güncel bilgiler verin, endişeleri dile getirin ve iyileştirme için fikirler ortaya koyun



REFERANS:
100 AÇIK KALABALIK KOLAYLAŞTIRMA KILAVUZU

SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D3

veri akışı

Projeniz boyunca veri akışlarını haritalandırarak farklı tasarım aşamaları arasındaki karşılıklı bağımlılıkları anlamaya başlayacaksınız. Veri yöntemlerinizi yinelemeli olarak iyileştirmenize, ilişkili ön yargıları belirlemenize ve eylemler önermenize yardımcı olacaktır. Bazı soruları yanıtlamanıza yardımcı olması için uzmanlığa ihtiyacınız olabilir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 90 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi

MALZEMELER
Veri Akışı Çalışma Sayfası, Veri Yanıtlığı Kılavuzu, Veri Yöntemleri İpucu Kartları, post-it, kişi başına 1 x kalem, bluetack

TALİMATLAR:

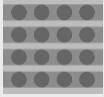
Bölüm 1: Projenizin veri akışını haritalama

1. Veri Akışları Çalışma Sayfasındaki soruları gözden geçirin, bazıları size daha önceki bölümlerden tasarım sürecini tanıdık .
2. İlk kutuyu projenizde kullanmaya karar verdiğiniz veri kaynakları ve yöntemlerle doldurun.
3. Takip eden her bir soru için Veri Akış Kılavuzunu ve/veya bilgi kartlarını kullanarak farklı yaklaşımları grup olarak 5-10 dakika boyunca tartışın.

Bölüm 2: Ön yargı hakkında düşünmek

4. Grubunuzda ön yargı karşıtı "şampiyonlar" olarak hareket edecek 1-2 kişi belirleyin. Bu kişiler Veri Ön yargısı Kılavuzunu incelemelidir.
5. Diğer katılımcılar, veri akışındaki olası ön yargı kaynaklarını düşündükleri kadar çok şekilde 5 dakika boyunca yazmalıdır. Bazı ön yargılar, veri toplama sürecinden kaynaklanabilirken, diğer ön yargılar verileri işleme veya analiz etme yöntemlerinden kaynaklanabilir.
- 6.Ön yargı karşıtı şampiyonların yardımıyla ön yargıları kategorilere göre kümeleyin. Veri akışınız boyunca bu ön yargıların nerede ortaya çıkabileceğini tartışın.
7. Veri Yanıtlığı Kılavuzunu bir başlangıç noktası olarak kullanarak potansiyel azaltma stratejilerini tartışın.





veri akışı

Verilerimizi nasıl bir araya getireceğiz (depolayacağız, temizleyeceğiz, işleyeceğiz, paylaşacağız)? Verilerimizde ne gibi ön yargılar olabilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



HANGİ VERİLERİ
TOPLAYACAĞIZ

VERİLERİMİZİN KALİTESİNİ
NASIL DOĞRULAYACAĞIZ?

VERİLERİ NEREDE
SAKLAYACAĞIZ? KİMİN

HANGİ ÖN İŞLEMLERE
İHTİYAÇ VAR?

VERİLERİMİZİ NASIL VE
KİM ANALİZ EDECEK?

VERİLERİ
KULLANMAYA,
DEPOLAMAYA,

KİM?

Uzmanlar
Kalabalık
Makinesi



NASIL?

Verilerin toplanması, kullanılması, paylaşılması ve saklanması için gerekli veri izinlerini kontrol ettik ve aldık.

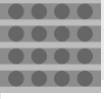


Hat boyunca farklı ön yargı kaynakları için azaltma stratejilerini değerlendirdik.



SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

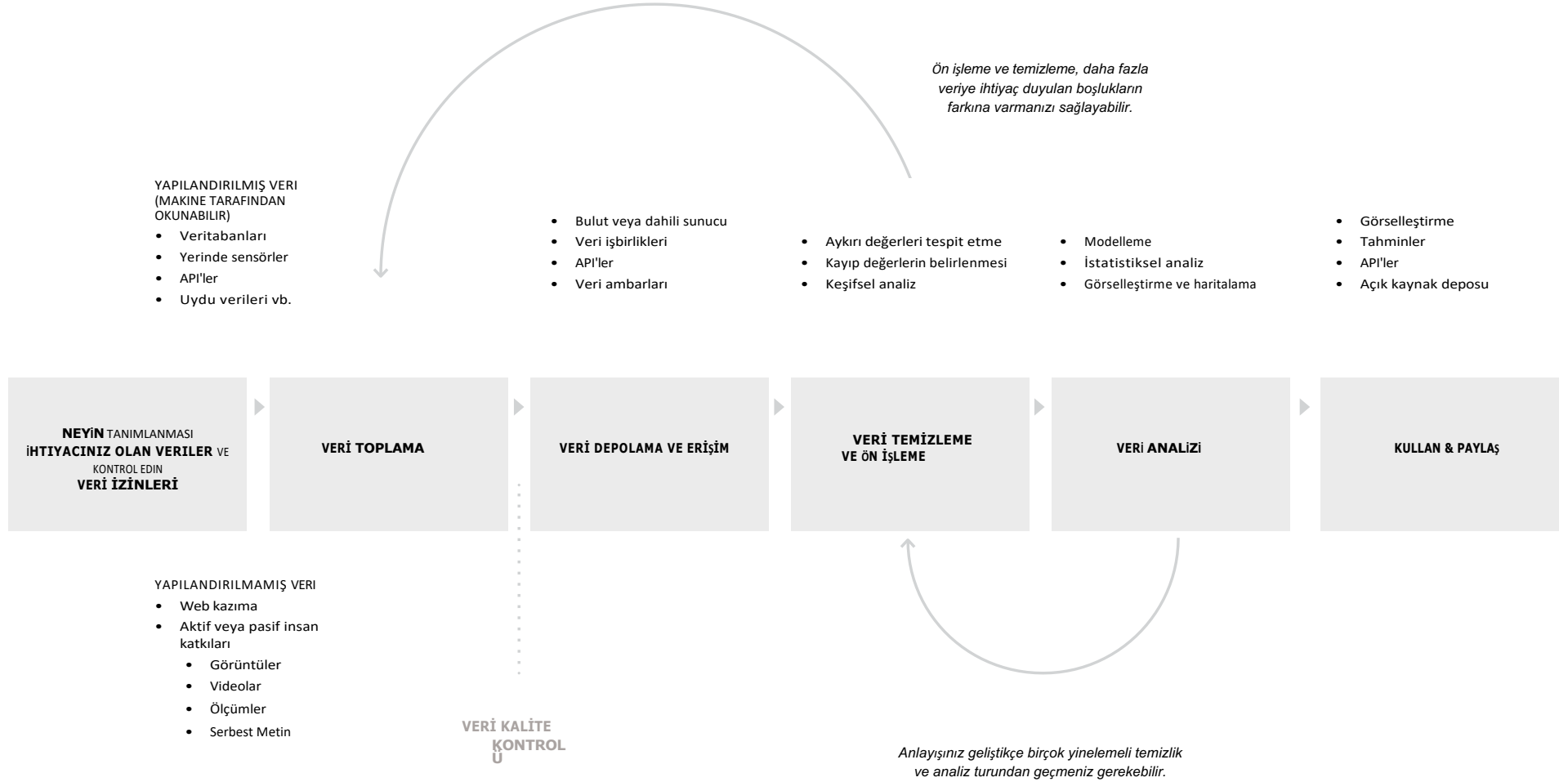


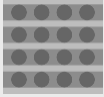


veri akışı

Verilerimizi nasıl bir araya getireceğiz (depolayacağız, temizleyeceğiz, işleyeceğiz, paylaşacağız)? Verilerimizde ne gibi önyargılar olabilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı





veri akışı

Verilerimizi nasıl bir araya getireceğiz (depolayacağız, temizleyeceğiz, işleyeceğiz, paylaşacağız)? Verilerimizde ne gibi önyargılar olabilir?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



VERİ TOPLAMAYI ETKİLEYEN ÖN YARGILAR

KAYNAK	AÇIKLAMA	MİTİGASYON
Veri toplama protokolü ve parametreler	Veri toplama yöntemlerinin seçimi ve verilerin hangi özelliklerini yakalamayı seçtiğimiz bazen konu hakkında sahip olduğumuz ön yargıları yansıtabilir.	Veri toplama yöntemlerinizi kesinleştirmeden önce araştırdığınız konu ve değişken seçiminiz hakkında dikkatlice düşünün. İhtiyacınız olan her şeyi yakaladığınızdan emin olmak için bunları bir ekip olarak tartışın. Örneğin, nitel görüşme yöntemleri söz konusu olduğunda, sorular tarafsız olmalıdır.
Ölçüm hataları	İnsan kayıt hataları veya ölçümler için kullanılan ekipmandaki yanlışlıklar veri kalitesini etkileyecektir.	Toplanan verilerin kalitesini kontrol ettiğinizden emin olun. Bunu ekran veya uzman incelemesi yoluyla ya da bir veri noktası için birden fazla katkı kullanarak yapabilirsiniz.
Temsil hataları	Bazen topladığımız veriler altta yatan sorunu temsil etmeyebilir.	Ekip olarak temsili tartışın ve protokollerinizi veri toplama veya araştırdığınız konu hakkında deneyimi olan diğer kişilerle kontrol edin.

VERİ ANALİZİNİ ETKİLEYEN ÖNYARGILAR

KAYNAK	AÇIKLAMA	MİTİGASYON
Kalabalık çalışan ön yargısı	Mikro görevlendirme kullanarak veri analizi için bir kalabalığa güvendiğinizde, insan hatası potansiyelini artırma riskiyle karşı karşıya kalırsınız.	Analiz görevi üzerine eğitim verilmesinin mikro görev doğruluğunu artırdığı gösterilmiştir.
Yapay akıl modeli ön yargısı	Yapay akıl modelleri, ön yargılı (temsili olmayan) veri kümeleri üzerinde eğitilirse yanlışlıkların kaynağı olabilirler.	Veri toplama sırasında varsayımlarınızı sorgulayın. Modelinizi farklı veri kümeleri üzerinde test edin.
Veri kayması	Gerçek zamanlı veri toplama ve işleme sırasında, kaynaktaki verilerde meydana gelen herhangi bir yapısal değişiklik analizi etkileyecektir.	Değişmediğinden emin olmak için veriler üzerinde dönem kontrolleri uygulayın.
Model sürüklenmesi	Bir model hızla değişen bir konu veya bağlamla ilgili veriler üzerinde eğitildiğinde, modelin tahminleri çok hızlı bir şekilde güncelliğini yitirebilir.	Alan uzmanlarından veya meslektaşlarınızdan tavsiye alın. Modelin kararlılığına ilişkin dönemsel kontroller uygulayın.



yöntem kartlarını yorumlama

Bu Yorumlama Yöntem Kartları, kolektif akıl proje tasarım kanvası ve ilgili aktivitelerle birlikte tartışma başlatıcılar olarak kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Açıklayıcı vaka çalışmalarının yanı sıra sonuçlarınızı anlamlandırmak için ortak yöntemleri vurgularlar ve kapsamlı olması amaçlanmamıştır. Yorumlama Yöntemleri Kartları, oyun kitabının farklı aşamalarına göre yapılandırılmış altı 'desteden' biridir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
4 - 8 kişi



TALİMATLAR:

1. Konuşmaları yönlendirmek için bu Yorumlama Yöntemi Kartlarını ve ilgili vaka çalışmalarını grubunuzla veya atölye katılımcılarınızla herhangi bir noktada keşfedin.
2. Bu oyun kitabının başka yerlerinde de, belirli tasarım sorularını yanıtlamaya yardımcı olması için bu kartları kullanmanızın teşvik edildiği belirli etkinlikler bulunmaktadır.
3. Hangi yöntemlerin size ve sorunuza en uygun olduğunu düşünün.

doğal dil işleme (nlp)

Doğal dil işleme (NLP), bilgisayarların insan dilini anlamasına, yorumlamasına ve bu dilden önemli bilgileri çıkarmasına olanak tanır. NLP teknikleri, insanlar için hangi konuların önemli olduğunu ve önemli konular hakkında ne söylediklerini daha iyi anlamak için farklı medyanın otomatik analizlerini yapmak için kullanılabilir.

SAHNE:
BAĞLANMAK VE ANLAMAK

D5

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı
YORUMLAMAK

vekil gösterge analizi

İstatistikte vekil, doğrudan ilgili olmayan ancak gözlemlenemeyen veya ölçülebilen bir değişkenin yerine kullanılabilen bir değişkendir. Vekil gösterge analizi, bilinen ilişkili bilgilere dayalı olarak mevcut olmayan veriler için bir ölçüm çıkarımı yapmak için kullanışlıdır.

SAHNE:
BAĞLANMAK VE ANLAMAK

D5

GÜVERTE:

DOĞAL DİL İŞLEME (NLP)

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: UGANDA RADYO İÇERİK ANALİZİ

Uganda'da düşünce, görüş ve raporları paylaşmak için radyodaki bir tartışma programına telefonla bağlanmak, özellikle kırsal bölgelerde yaygın bir uygulamadır. Pulse Lab Kampala ve

UNDOCO, radyodaki kamusal söylemin analiz edilmesine, topluluklar için önemli olan eğilimlerin veya konuların gerçek zamanlı olarak anlaşılmasına olanak tanıyan bir teknoloji prototipi geliştirdi. **Radio İçerik Analizi Aracı**, radyoda gerçekleşen tartışmaları büyük veri metnine dönüştürüyor ve daha sonra bu metinden konular çıkarılıyor

Örneğin, mültecilerle ilgili konuşmaları tespit etmek için filtreler oluşturuldu ve bir çeviri ekibi, kabul, sağlık veya artan sosyal gerilimler de dahil olmak üzere mültecilerden bahsedilen tüm konulara açıklama getirdi. Çalışma, konuşmadan metne işlemenin NLP ile birlikte erken uyarı mekanizmaları hakkında içgörü sağlayabileceğini, proje ve programların uygulanmasını izlemeye yardımcı olabileceğini ve program değerlendirmesini destekleyebileceğini göstermiştir.

GÜVERTE:

VEKİL GÖSTERGE ANALİZİ

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: UNDP SUDAN

Sudan'daki UNDP ofisi, gece enerji tüketimini değiştirerek yoksulluk seviyelerini tahmin etmek için uydu verilerinin kullanımını test etti. Ekip verileri kullandı.

Gece uydu görüntülerinden elde edilen bu aydınlatma değerleri, ulusal elektrik kurumu tarafından sağlanan elektrik enerjisi tüketim verileriyle birlikte iki yıllık bir süre boyunca analiz edilmiştir. Kavram kanıtı, gece uydu görüntülerinin yoksulluk için makul bir vekil sağladığını göstermiştir, ancak daha yüksek uzamsal ve zamansal çözünürlükle daha ayrıntılı analiz daha iyi bir sonuç sağlayabilirdi. Deney uygulanabilirliği göstermiştir. Yoksulluğu anlamak için uydu görüntüleri ve makine öğrenimini kullanma konusunda bir dizi başka kuruluş da araştırmalarına devam etti.

YÖNTEM KARTLARI

müzakere

Müzakere, diyalog yoluyla farklı seçenekleri tartma yöntemidir. Tipik olarak insanları değiş tokuş yapmaya dahil etmek ve fikir birliği oluşturmak için birbirlerinin görüşlerini daha iyi anlamalarını sağlamak için kullanılabilir. Bazen katılımcıların temsili bir örneğini seçmek için tabakalı örnekleme kullanılabilir ('mini halk' olarak adlandırılır).

SAHNE:
BAĞLANMAK VE ANLAMAK

YÖNTEM KARTLARI

tahmine dayalı analitik

Tahmine dayalı analitik, gelecekteki veya başka türlü bilinmeyen olaylar hakkında tahminlerde bulunmak için mevcut ve geçmiş gerçekleri analiz eden çeşitli istatistiksel teknikleri kapsar. Erken uyarı işaretlerini belirlemek veya bir dizi değişkene dayalı olarak olası sonuçları tahmin etmek için kullanılabilir.

SAHNE:
BAĞLANMAK VE ANLAMAK

D5



VAKA ÇALIŞMASI: AIME

Tıbbi Epidemiyolojide Yapay Akıl (AIME), hastalık salgınlarını tahmin etmek için çeşitli farklı kaynaklardan elde edilen verileri kullanan ve hastalığın yayılmasından önce uyarılar sağlayan bir girişimdir.

Sistem, yerel yönetim verileri ve uydu verilerinden elde edilen 20'den fazla farklı değişkeni hava durumu, rüzgar hızı ve yönü ile yağış miktarı gibi değişkenlerle harmanlayan bir algoritmaya dayanmaktadır. Bu analizin sonucu, yağış olasılığını ve bir sonraki salgının yerini gösteren bir haritadır. Malezya, Brezilya ve diğer Güney Amerika ülkelerindeki ilk testlerin ardından AIME'nin başarıları arasında bir sonraki Dengue, Zika veya Chikungunya salgınının yerini üç aya kadar önceden yüzde 86'nın üzerinde doğrulukla tahmin edebilen bir algoritma da yer alıyor.

YÖNTEM KARTLARI

veri görselleştirme

Veri görselleştirme, karmaşık grafiklerden zihin haritalarına ve karmaşık kavramları veya fikirleri göstermeye yönelik araçlara kadar bilgileri temsil etmeye yönelik bir dizi tekniği kapsar. Statik veya dinamik olabilirler ve ayrıca veri tabanlarına bağlanabilir veya manuel olarak güncellenebilirler. Veri görselleştirme, karmaşık veya dağınık verilerin yeni yollarla hayata geçirilmesine yardımcı olabilir, kolektif farkındalığa ve önemli konuların anlaşılmasına yardımcı olabilir.

SAHNE:
BAĞLANMAK VE ANLAMAK

D5

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı
YORUMLAMAK

kalabalık tahmini

Kalabalık tahmini, küçük veya büyük gruplardan gelecek hakkında tahminlerde bulunmalarını isteyen bir yöntemdir. Küçük kalabalıkların geleceğe dair tahminlerde bulunabildiğini gösteren araştırmalardan esinlenilmiştir.

Uzman olmayanların oluşturduğu bir topluluk, siyasi olayları genellikle tek tek uzmanlardan daha başarılı bir şekilde tahmin edebilir.

SAHNE:
BAĞLANMAK VE ANLAMAK

D5



GÜVERTE:

KALABALIK TAHMINI

YÖNTEM KARTLARI

VAKA ÇALIŞMASI: ERKEN UYARI PROJESİ

Soykırım ve kitlesel vahşetlerin öncesinde neredeyse her zaman bir dizi erken uyarı işareti bulunur. **Erken Uyarı Projesi**, kitle tahmini ve istatistiksel modellemenin bir karışımını kullanarak kitlesel zulümler için erken uyarı sistemini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Yıllık bir karşılaştırma anketi, alandaki uzmanları katılmaya davet etmekte, onlara ülke çiftleri sunmakta ve ardından hangisinin yeni bir toplu katliam yaşama olasılığının daha yüksek olduğunu seçmelerini istemektedir. Yıllık anketten elde edilen vakalar daha sonra Erken Uyarı Projesi'nin Good Judgment Open adlı bir kitle tahmin anketi aracını kullanarak gerçek zamanlı olarak izlediği ülkelerin seçimini bilgilendirir. Herkes katılmak için kaydolabilir ve kitle mutabakatından elde edilen görüşler istatistiksel modeldeki boşlukların giderilmesine yardımcı olur. **Erken Uyarı Projesi**, daha iyi hedefleme yapabilmek için 160'tan fazla ülkenin toplu katliamların başlama olasılığına göre sıralandığı bir liste oluşturmaktadır.

vatandaşlar tarafından üretilen verilerin görselleştirilmesi

Bu etkinlik, vatandaşlar tarafından üretilen verileri görselleştirme yoluyla anlamlandırmanın en iyi yolunu arayan herkes içindir.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
5 - 10 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
1 - 5 kişi



MALZEMELER
Hiçbiri



TALİMATLAR:

1. Kılavuzu ve vatandaşlar tarafından oluşturulan verileri görselleştirmenin dokuz farklı yolunu inceleyin.
2. Hangi görselleştirme tekniğinin sizin ve projeniz için en iyisi olabileceğini düşünün.
3. Meslektaşlarınızla tartışın: Topladığınız verilerin görselleştirilmesini kolaylaştırmak için başka yollar düşünebiliyor musunuz ve anlıyor musunuz? Kullandığınız araçların insanların nasıl bilgi sağladığı veya birbirleriyle nasıl etkileşime girdiği üzerinde ne gibi etkileri olacak?

REFERANS:

NESTA, SMARTER SELECT COMMITTEES'DEN UYARLANMIŞTIR

SAHNE:

BAĞLAN & YORUMLA

D6



vatandaşlar tarafından üretilen verilerin görselleştirilmesi

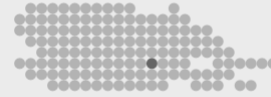
Topladığımız bilgileri nasıl anlamlandıracağız?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

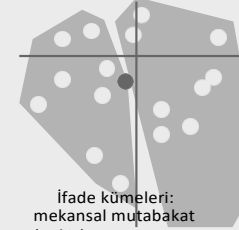
Kolektif akıl projeleri için yaygın bir zorluk, vatandaşlar tarafından üretilen büyük miktardaki metni, fikri veya etkileşimi nasıl görselleştireceğidir. İyi görselleştirmeler sadece net içgörüler elde etmek için önemli değildir, aynı zamanda memnuniyeti artırmak ve kolektif öğrenmeyi geliştirmek için katılımcılara geri sunulabilir.

Bir dizi farklı yaklaşım, dağınık ve yapılandırılmamış verilerin vatandaşlar için daha anlaşılır ve eyleme dönüştürülebilmesidir. Pol.is gibi örnekler, çok çeşitli fikir ve görüşler arasında fikir birliğini görselleştirmenin güçlü bir yoludur; diğer faaliyetler ise çevrim içi forum tarzı bir ortamda fikir birliğini görselleştirmek için yararlı olabilir (örneğin, daha büyük gruplar için Your Priorities ve Kialo veya daha küçük gruplar için Loomio).

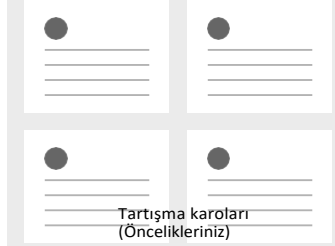
Yandaki şemada bazı örnekler ve ilgili yöntemler verilmiştir. Örnekler, insanlardan talep ettikleri girdi türleri, aktif katılımdan daha pasif katılıma; hızlı ve kolay katılımdan daha derin ve müzakereye dayalı katılıma kadar çeşitlilik göstermektedir.



Beyan kümeleri: uzlaşmaya karşı bölücü (Pol.is)



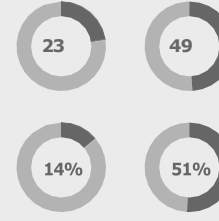
İfade kümeleri: mekansal mutabakat (Pol.is)



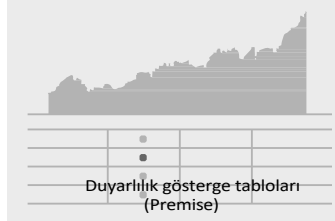
Tartışma karoları (Öncelikleriniz)



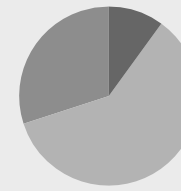
Tartışma topografyası (Kialo)



Beyan steer uzlaşma ve bölücü (Pol.is)



Duyarlılık gösterge tabloları (Premise)



Pasta Grafiği (Loomio)



Hangi hükümet politikası sera gazı emisyonlarını azaltma hedeflerimizi en iyi şekilde karşılayabilir?

Karbon
vergisi
Kullanın Üst
sınır ve
ticaret
kullanın

Endüstri tarafından oyuna getirilmeye
yatkın

Haklısınız - AB deneyimine bakın

Ağ kümeleri
(Gephi / Kumu)

Devlet
tarafından
ücretsiz olarak
verilir
En yüksek teklifi verene satıldı

Müzakere haritası
(Deliberatorium)



REFERANS:
NESTA, SMARTER SELECT COMMITTEES'DEN UYARLANMIŞTIR

BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:



kolektif kararlar

Kolektif karar almanın birçok farklı türü vardır. Bu kılavuz, altı ana türe genel bir bakış sunmakta ve bir grup olarak almak istediğiniz ve almanız gereken kararlara bağlı olarak hangisinin en iyi sonucu verebileceğini değerlendirmek için genel bakış sağlamaktadır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 45 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 - 10 kişi



TALİMATLAR:

1. Herhangi bir kolektif karar alma sürecini yürütmeden önce **Önyargıların Üstesinden Gelme Kılavuzunu** okuyun.
2. Mevcut projenizi ve kuruluşunuzu göz önünde bulundurun ve vermeniz gereken kararı düşünün.
3. Şimdi tabloyu kullanarak bu kararın ne ölçüde a) acil/acil olmayan b) geniş etkili/dar etkili c) iyi tanımlanmış seçeneklere sahip/tanımlanmamış seçeneklere sahip d) geri döndürülemez/tersine çevrilebilir ve e) yüksek riskli/düşük riskli olduğunu değerlendirin. Sonuç olarak, aşağıdakileri yapabilecek iki veya üç karar verme yöntemi seçin.
4. Her kolektif karar türünün tanımını gözden geçirin ve sizin için uygunluğunu tartışın.
5. Ardından, kullanmayı düşündüğünüz karar verme yöntem(ler)ini ve hangi bağlamda kullanacağınızı seçin.
6. Belirli bir yöntemi ilk birkaç kez denediğinizde, daha sonra nasıl çalıştığını ve etkili olup olmadığını veya herhangi bir değişiklik yapılması gerekip gerekmediğini düşünmek için zaman ayırın.

REFERANS: NOBL
TARAFINDAN DECIDER
UYGULAMASI



SAHNE:

BAĞLAN & YORUMLA



D7



kolektif kararlar

Ne tür bir karara ihtiyacımız var?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



KARAR...	KONSENSÜS	ONAY	DANIŞMANLIK	DELEGASYON	DEMOKRATİK
Acil mi	☐	☒	☐	☒	☐
Acil değildir	☒	☐	☐	☐	☐
Geniş etki alanına sahiptir	☒	☐	☐	☐	☒
Dar bir etkiye sahiptir	☐	☒	☐	☒	☐
İyi tanımlanmış seçeneklere sahiptir	☐	☒	☐	☐	☒
Tanımlanmamış seçeneklere sahiptir	☐	☐	☒	☐	☐
Geri döndürülemez sonuçları vardır	☒	☐	☐	☐	☐
Geri döndürülebilir sonuçları vardır	☐	☒	☐	☐	☐
Yüksek riskli	☒	☐	☐	☐	☐
Düşük risklidir	☐	☐	☐	☒	☐



REFERANS: NOBL
TARAFINDAN DECİDER
UYGULAMASI

BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:



D7



kolektif kararlar

Ne tür bir karara ihtiyacımız var?



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

KONSENSÜS

- HERKES KABUL ETMELİ

Fikir birliği toplamak zaman alır, ancak bir kararın çok sayıda insanı etkileyeceği ve bu insanların hem değerli içgörülere hem de samimi müzakere kapasitesine sahip olduğu durumlarda işe yarar. Uzlaşmayla karar verme, herkesi makul ölçüde tatmin edecek bir uzlaşmaya varılana kadar gruptaki herkesin kararı şekillendirmesini ister.

Diğer bazı karar alma modellerinden farklı olarak uzlaş, herkesin bakış açısını, ihtiyaçlarını ve nihayetinde iznini dahil etmeye çalışır. Konsensüsün inanç grupları, mahalleler ve sendikalar gibi birbirine sıkı sıkıya bağlı topluluklarda uzun bir kullanım geçmişi vardır. Mutabakat aynı zamanda yeni kurulan kuruluşların karar alma sürecine ilk yaklaşım biçimi olma eğilimindedir.

ONAY

- KİMSE İTİRAZ ETMİYOR

Onay, hız gerektiğinde, teklif açıkça tanımlandığında ve kararın etkisi sınırlı ve geri döndürülebilir olduğunda iyi çalışır. Rıza, itirazların olmaması anlamına gelir. Konsensüse benzer şekilde rıza, karar alma sürecine grup katılımını davet eder. Ancak her bir üyeye bir uzlaşma arayışı içinde öneriyi şekillendirme yetkisi vermek yerine, rıza grubu 'yeterince iyi' bir çözümü kabul etmeye çağırır. Anlamli bir itiraz olmadığında karar onaylanmış olur.

Rıza, hem hızı hem de kapsayıcılığı bir araya getirmeye çalıştığı için son on yılda mühendislik ve teknoloji firmaları arasında giderek daha popüler hale geldi.

DANIŞMANLIK

- GİRDİ İLE KARAR VERİYORUM

İstisari karar alma, sınırlı bir gruptan uzmanlık almanız gerektiğinde veya grubun kilit üyelerinin desteğine ihtiyaç duyduğunuzda işe yarar. İstisari karar alma, birkaç seçkin kişiden girdi istemek, ancak sonuçta kararı kendinize saklamak anlamına gelir. İstisari model, ek uzmanlığa ihtiyaç duyduğunuzda veya siyasi destek sağlamanız gerektiğinde kullanılır.

Danışma süreci genellikle bire bir yapılır, ancak küçük bir grup ortamında da gerçekleştirilebilir. Örneğin Delphi Tekniği, karar almak için bireyleri fiziksel olarak bir araya getirmek yerine bir dizi ankete verilen yazılı yanıtları kullanan bir grup sürecidir.

DELEGASYON

- SİZ KARAR VERİN, SINIRLAMALARLA

Delegasyon, zaman kritik olduğunda, grubun tek bir üyesi en iyi bilgiye sahip olduğunda (ve bu kişi siz olmadığınızda) ve grup uygulamanın nasıl görüneceği konusunda net olduğunda iyi çalışır. Delegasyon, gruptaki bir kişiye, genellikle bazı korkuluklarla birlikte, bir karar alma konusunda açık yetki vermek anlamına gelir.

Geliştirebileceğiniz en büyük liderlik özelliklerinden biri kendinizi karar alma sürecinden uzaklaştırmaktır. Grup üyelerine bağımsız olarak karar verme yetkisi vermek, grubunuzun daha hızlı hareket etmesine yardımcı olacak ve dikkatinizi gerektiren yüksek öncelikli kararlara odaklanmanız için size daha fazla zaman verecektir.

DEMOKRATİK

- ÇOĞUNLUK KURALLARI

Demokratik karar alma, seçenekler net olduğunda, ekibiniz iyi bilgilendirildiğinde ve kültürünüz çoğunluk kuralını benimsediğinde iyi çalışır. Demokratik karar alma, bir liderin bir karar üzerindeki yetkisini bırakması ve tüm gruba oylamaları için bir seçenek sunmasıdır. Grubun çoğunluğu tarafından kabul edilen seçenek daha sonra yürürlüğe konur.

Demokratik sistem, genellikle antik Yunan şehir devletlerine dayandırılrsa da insanların tarih boyunca oy kullanmış olması muhtemeldir. Bu yöntemlerden biri olan Nominal Grup Tekniği, grup üyelerinin bağımsız olarak fikirlerini yazmalarını, daha sonra paylaşımlarını ve tartışmalarını ve son olarak da sıralama veya derecelendirme yoluyla oylama yapmalarını içerir.



REFERANS: NOBL
TARAFINDAN DECIDER
UYGULAMASI

BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:

D7

ORID

çerçeve

ORID (Nesnel, Yansıtıcı, Yorumlayıcı, Karar Alıcı) stratejik sorgulama yöntemi, bir kolaylaştırıcı tarafından yönlendirilen, yüz yüze ve/veya çevrimiçi gerçekleştirilebilen, akıllı kararlar almayı amaçlayan yapılandırılmış bir konuşma sürecidir. ORID, herkesin aynı odada bulunduğu küçük toplantılardan, farklı dijital yöntemlerin yardımıyla büyük dağıtık ekiplere kadar farklı senaryolarda kullanılabilir. Örneğin Tayvan'da ORID çerçevesi, hükümet tarafından birkaç hafta boyunca karma bir çevrim içi ve çevrim dışı danışma sürecini yapılandırmak için kullanılmış ve her aşamada bilgi toplamak ve sentezlemek için bir dizi dijital araç kullanılmıştır. Bu çalışma sayfası yapılandırılmış görüşmenizi planlamanıza yardımcı olacaktır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ

1 saatten fazla süren bir oturum olarak veya daha uzun bir danışma için yol gösterici bir çerçeve olarak sunulabilir

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ

10 - 40+ kişi

MALZEMELER

ORID Çerçeve Çalışma Sayfası, kalem, post-it'ler



TALİMATLAR:

1. Görüşme için hedefinizi dikkatlice belirleyin - bu, ne elde etmek istediğinizi ifade etmenize yardımcı olacaktır.
2. Grubun istediğiniz ORID sorularını geliştirin. Süreci başlatmadan önce bunları bir meslektaşınızla/eleştirel bir arkadaşınızla test etmeniz tavsiye edilir. Soruları rafine etmeden önce beyin fırtınası yapmak isteyebilirsiniz.
3. Sağdaki sütunu kullanarak her aşamada ve/veya tüm süreç boyunca diyalogu kolaylaştırmak için hangi yöntemlerin veya araçların yardımcı olabileceğini düşünün.
4. Oturumu başlatırken, katılımcılara ORID yaklaşımını açıklayın ve saygılı bir şekilde takip etmeleri için katılımlarını isteyin. Açılış ve kapanış konuşmalarınızı önceden hazırlamanız faydalı olacaktır.
5. Grubu ORID sorularının her bir setinden ya da temel yanıtları odada paylaşılırken yakalayın ya da çevrimiçi bir iş birliği aracı kullanın.

İLHAM VEREN:

SÖYLEŞİ, KANADA KÜLTÜR İŞLERİ ENSTİTÜSÜ (ICA)

SAHNE:

BAĞLAN & YORUMLA



D8



ORID çerçevesi

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



O OBJEKTİF SORULAR	R YANSITICI SORULAR	I YORUMLAYICI SORULAR	D KARAR SORULARI
O soruları, konuyla ilgili nesnel gerçekleri tanımlar. Anahtar soru şudur: Bu konuda ne biliyoruz? Algıları ve görüşleri değil, nesnel gerçekleri yakalamanız çok önemlidir.	R soruları, insanların konu hakkında nasıl hissettiklerini sorar. Anahtar soru şu: Bu konuda ne hissediyoruz? Duygular olumlu, olumsuz, endişeli ve bazen de duygusal olabilir. Katılımcılardan, kendilerini destekleyecek nesnel gerçekler olmasa bile içgüdüsel duygularını ifade etmelerini isteyin. Beğenilerini, beğenmediklerini, korku ve endişelerini yakalayın. Yanlış yanıt yoktur, bu nedenle insanları dürüst olmaya ve kendilerini tutmamaya teşvik edin.	Ben soruları anlamla ilgilidir. Yorumlama aşamasının kilit sorusu şudur: Bu benim/senin/bizim/kuruluşumuz, toplumumuz vs. için ne anlama geliyor? Yorumlayıcı sorular, konunun bir perspektife oturtulmasını ve konunun birey, kuruluş veya toplum üzerindeki potansiyel etkilerinin araştırılmasını sağlar. Yararlı yorumlayıcı sorular arasında "...?" sorularının yanı sıra "Bu ne anlama gelirdi...?", "Bu ne yaptı...?"	D soruları bir karara yol açar. Karar aşamasındaki kilit soru şudur: Ne ? Tartışmanın odağı gelecek odaklı olmalıdır ve aşağıdaki gibi sorular içerebilir: "En iyi hareket tarzı ne olabilir?" "Ulaşılabilir, olumlu sonuçlar neler olabilir?" "Kaynaklarımızın sınırlılığı göz önüne alındığında gerçekçi olan nedir?"



İLHAM VEREN:
SÖYLEŞİ, KANADA KÜLTÜR İŞLERİ ENSTİTÜSÜ (ICA)

BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:





ORID çerçevesi

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?

nesta

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

KONUŞMA HEDEFİMİZ:

KATILIMCILARI YÖNLENDİRMEK İÇİN HANGİ SORULARI KULLANACAKSINIZ?

HER AŞAMA İÇİN YÖNTEMLER

SÜREÇ BOYUNCA KULLANILACAK YÖNTEMLER

HEDEF

Bu konuda hâlihazırda ne biliyoruz?
(Gerçekler, tanımlar, ham veriler)

YANSITICI

Bu konuda ne hissediyoruz?
(Tepkiler, hoşlanılan veya hoşlanılmayan şeyler, duygular)

YORUMLAYICI

Bu benim / sizin / bizim / kuruluşumuz,
toplumumuz için ne anlama geliyor?
(Anlam, değerler, önem, çıkarımlar)

KARARLI

Ne ?
(Karar, eylemler, gelecekteki yön)

İLHAM VEREN:
SÖYLEŞİ, KANADA KÜLTÜR İŞLERİ ENSTİTÜSÜ (ICA)

SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D8



ORID çerçevesi

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



SOHBET HEDEFİMİZ: Tayvan'da Uber'in Düzenlenmesi

	KATILIMCILARI YÖNLENDİRMEK İÇİN HANGİ SORULARI KULLANACAKSINIZ?	HER AŞAMA İÇİN YÖNTEMLER	SÜREÇ BOYUNCA KULLANILACAK YÖNTEMLER
HEDEF Bu konuda hâlihazırda ne biliyoruz? (Gerçekler, tanımlar, ham veriler)	Araç paylaşımı nedir? Kilit paydaşlar kimlerdir? Tayvan'da araç paylaşımı için mevcut düzenlemeler nelerdir? Tayvan'da kaç kişi araç paylaşımını kullanıyor?	İlgili devlet bakanlıkları konuyla ilgili sahip oldukları verileri Slideshare'de yayınlanan okuyucu dostu 'bilgi formlarında' paylaşmaktadır. Tanımlar Google E-Tablolar kullanılarak güncellenmektedir.	Toplantı gündemleri ve istişare notları Hackpad olarak bilinen canlı belgelerde paylaşıldı. Transkriptleri yayınlamak için Saylt.
YANSITICI Bu konuda ne hissediyoruz? (Tepkiler, hoşlanılan veya hoşlanılmayan şeyler, duygular)	Bu verilere nasıl yanıt vereceğiz? İnsanlar bu gerçekler veya verilerle ilgili hangi deneyimleri paylaşabilir? İnsanların mevcut düzenlemeler hakkındaki düşünceleri nelerdir?	Pol.büyük ölçekli konuşmalar içindir.	Online forum Discourse, ilgili bakanlıklara soru sormak ve deneyimleri paylaşmak için kullanılabilir. Gerçek zamanlı moderasyon.
YORUMLAYICI Bu benim / sizin / bizim / kuruluşumuz, toplumumuz için ne anlama geliyor? (Anlam, değerler, önem, çıkarımlar)	Önceki aşamalardan araç paylaşımı hakkında ne öğrendik? Önceki aşamalarda toplanan bilgileri en iyi nasıl özetleyebiliriz? Çıkanlar nelerdir?	Temel paydaşlarla yüz yüze görüşme, YouTube'da canlı yayınlanarak kolaylaştırılır ve insanların soru göndermesine olanak tanır.	
KARARLI Ne ? (Karar, eylemler, gelecekteki yön)	Temel ayırım noktaları nelerdir ve kilit paydaşlar ne üzerinde anlaşabilir? Sonraki adımlar nelerdir?	Yukarıdaki canlı yöntemiyle belirlenen "kabaca uzlaşma" belirlenir.	



retken karar verme

Birlikte karar almak uzun ve sancılı olmak zorunda deęildir. Rızaya dayalı karar alma, kuruluşların kararlarını kolektif, verimli ve akıllıca almalarına yardımcı olabilir. retken karar alma, rızaya dayalı bir karar alma sürecidir. Bir ev sahibi gerektirir ve bu rol stlenen kiři deęiřebilir ve deęiřmelidir.

ZAMAN EREVESİ
30 - 120 dakika

GRUP BYKLĖ
8 - 40 kiři



TALİMATLAR:

1. Ařaęıdaki karar trlerini belirlemek iin Toplu Kararlar Kılavuzunu (D7) kullanın sizin sorunuz iin uygundur. Rızaya dayalı bir ortak karar setiyseniz, bu tr bir sonuca ulařmak iin retken karar alma bir yntemdir.
2. İlk oturumunuzu gerekleřtirmeden nce, ilgili srece genel bir bakıř saęlamak iin retken karar alma srecinin yedi ařamasını okuyun. Bu teknięi kolektif akıl projenizin bir parası olarak kullanmadan nce pratik yapmak isteyebilirsiniz.
3. Tm katılımcıların birbirlerine bakacak řekilde daire řeklinde oturmalarını saęlayın. İnsanlardan dizst bilgisayar ve telefon gibi dikkat daęıtıcı unsurları bir kenara bırakmalarını isteyin. Sreci (1-7. adımlar) ve arkasındaki mantıęı katılımcılara aıklayın.
4. Oturumu gerekleřtirin ve neyin iyi gittięini ve bir dahaki sefere neleri farklı yapabileceęinizi dřnmek iin zaman ayırın.

REFERANS:
PERCOLAB

BAęLAN & YORUMLA **SAHNE:**
D9





üretken karar verme

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?

kollektif akıl tasarımı çalışma kitabı



1. AŞAMA. KONTROL: KARAR VERMEYE HAZIR MIYIZ?	2. AŞAMA. İLK TEKLİF (VERSİYON 1)	AŞAMA 3. GRUP TEKLİFE AÇIKLIK GETİRİLMESİNİ İSTİYOR	4. AŞAMA. GRUBUN ÖNERİYE TEPKİLERİ	AŞAMA 5. REVİZE EDİLMİŞ TEKLİF (SÜRÜM 2)	6. AŞAMA GRUBUN TEKLİFE İTİRAZLARI	AŞAMA 7. GÖRSEL ONAY İLE TEKLİF HAKKINDA KARAR
Grubun bir karar vermeye hazır olup olmadığını anla. Bağlam açık mı? Toplanması gereken bilgi veya veri mi? Bir açık konuşma, grubun hazır olma durumunu geliştirmeye yardımcı olur <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> Gruba bir veya iki açık konuşma zaman aralığı sunmanız gerekebilir. Bu noktaya ulaşmak için (örn. "Siz söz konusu konuyu keşfederken zamanlayıcıyı 10 dakikalığına çalıştıracağım"). Gerekliğinde ek zaman dilimleri önerin. Grubun aşağıdakileri yapmaya hazır olmadığına sonucuna varmanız gerekebilir Bir karar verin. Derinlemesine dinleyin ve havada olası bir teklif olduğunu hissettığınızde grup hazır demektir. Grubu bir sonraki adıma geçmeye davet edin.	Grubu davet - "birileri ilk yapmak ister mi?" Bu, grubun eyleme geçmesine yardımcı olacak ve teklife birlikte ince ayar yapmak için fırsat olacaktır. <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> Teklif sahibinin bir isim vermesine yardımcı olun Teklifi ideal olarak bir cümleyle ifade edin. Teklifin birden fazla yayılmasını önleyin. Teklifin herkesin görebileceği şekilde yazıldığından emin olun (teklif sahibinden ayrı olarak) ve yüksek sesle tekrarlayın.	Grup, teklif sahibine sorularını iletmeye fırsatına sahiptir. Teklif sahibinin iki seçeneği vardır: i) cevabı verir veya ii) cevap bilinmiyorsa "belirtilmedi" der. <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> Birisi soru sormadan konuşuyorsa (yani tepki) ona soru sorma süresi olduğunu hatırlatın. Tüm soruların cevaplandırıldığından emin olun. Teklif sahibine yöneliktir ve başka kimse müdahale etmez. Teklif sahibinin aşağıdakilerden başka bir şey hakkında konuşmasına izin vermekten kaçının. (sıkı tutun). Açıklama süresinin bitmek üzere olduğunu hissedin (örn. insanların tepki vermeye hazır olduğunu hissetmek).	Herkesin (teklif sahibi hariç) teklife tepkisini gruba ifade etmesi zorunludur; herkesin farklı sesleri ve bakış açıları duyulmaya ihtiyacı var. Teklif sahibi derinlemesine dinler ve notlar alır. Daha sonra teklif sahibi teklifin yeni bir hazırlayacaktır. <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> En tepkisel duyguya sahip olan kişiyle başlayın ve herkes paylaşıma kadar etrafta dolaşın. Tepkinin teklif sahibi hakkında değil, teklifin kendisi hakkında olduğundan emin olun - gerekirse düzeltin.	Teklif sahibi, konuşulanların ışığında yeni bir versiyonunu formüle eder. Ev sahibi bunun yazılı ve herkes tarafından görülebilir sağlar ve yüksek sesle okur. <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> Teklif sahibi aynı teklife devam etmek isterse bunun mümkün olduğunu hatırlatın. Teklif sahibinin ikinci versiyonu formüle ederken desteğe ihtiyacı olduğunu hissederseniz, yardım istemesinin mümkün olduğunu hatırlatın - ancak bunu söylemek için acele etmeyin.	Bir itirazın kurum/kuruluş için bir riski veya geriye doğru bir hareketi ifade etmesi gerekir. Tüm itirazlar ev sahibine iletilir ve ev sahibi itirazın geçerli olmadığına karar verir. Geçerli ise, teklif sahibinin bunu teklifin yeni bir versiyonuna entegre etmesi gerekir. (Daha sonra itiraz turu tekrarlanır). <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> Bazen insanlar aslında kurumsal/proje riski olmayan kişisel endişelerini dile getirebilirler. Bu ihtiyaçları farklılaştırılmalıdır. Eğer bulanıksa gruptan yardım isteyebilirsiniz. Bu, ev sahibi için sürecin zor kısmıdır.	Revize edilmiş bir teklifle birlikte herkes başparmağını kaldırarak "bu kararla yaşayabilirim" ifadesini görsel olarak onaylar. Bu, herkesin bu karara tamamen katıldığını görmesini sağlamanın bir yoludur. Eğer söylenmemiş ve söylenmesi gereken bir şey varsa kişi parmağını kaldırmayacaktır. Bu durum şu durumlarda ortaya : i) bir kişi bir fikri ifade etmek için kelime bulmakta zorlanıyorsa ya da ii) birisinin süreçte dahil olmaması (daha sonra koridorda kararı sorgulama olasılığını tutması). Her iki durumda da bu konunun ele alınması ve grubun sürecin başarısız olan kısmına geri dönmesi gerekecektir. Not: Süreci hızlandırmak için kültürel bir işaret olarak görsel onay almak iyidir. Birisi bir teklifte bulunur ve siz de herkesin buna uyup uymayacağını görmek için hızlı bir kontrol yapabilirsiniz. <i>Ev sahipliği ipuçları:</i> Bu bir karar konseyi değildir ve başparmakları indirmek ve bir süreci yeniden başlatmak için bir fırsat değildir. Bu sadece görsel bir onaydır. Süreç sorunsuz ilerliyorsa tüm başparmaklar kaldırılmalıdır. Eğer birisi bir itirazı dile getirmekte zorlanıyorsa, o kişiyi destekleyin ve tüm bilgilerin önemli olduğunu bilmesini sağlayın.



açık alan

Açık Alan, katılımı teşvik edebilecek bir etkinlik formatıdır; temel ilgi alanlarının belirlenmesi; gayri resmi öğrenmeye izin verilmesi.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
20 - 100+ kişi

MALZEMELER
Açık Alan Rehberi, kâğıt, kalem

TALİMATLAR:

1. İlk açık alan oturumunuzu yürütmeden önce, oturum yürütmek için gerekenlere genel bir bakış sağlamak için bu kılavuzu okuyun.
2. Oturumunuzu planlamaya başlayın ve düşüncelerinizi bir meslektaşınızla test edin.
3. İlk oturumunuzu gerçekleştirin ve nelerin iyi gittiğini ve bir dahaki sefere neleri farklı yapabileceğinizi düşünmek için zaman ayırın.

REFERANS:

GEÇİŞ KÜLTÜRÜ BİR AÇIK ALAN ETKİNLİĞİ NASIL YÜRÜTÜLÜR

BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:

D10



açık alan

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



AÇIK ALAN İLKELERİ

Bu sürecin altında yatan birkaç temel ilke vardır. Bunlar:

1. Kim gelirse gelsin doğru insanlardır.
2. Her ne olursa olsun, olabilecek tek şeydir.
3. Ne zaman başlarsa doğru zamandır.
4. Ne zaman biterse, o zaman biter.

AÇIK ALANLARA GENEL BAKIŞ

1. BAŞLARKEN	2. ÇERÇEVELEME	3. ŞEKİLLENDİRME	4. AKIŞ	5. KAPANIŞ
Tüm katılımcılar, süreci açıklayan kolaylaştırıcının ortada olduğu büyük bir çemberde oturarak başlar. İnsanlar daha sonra ara oturumlar için temalar/konular duyurmaya teşvik edilir. Duvarda zaman aralıkları ve/veya masa ya da oda numaraları olan boş bir ajanda olabilir.	Kolaylaştırıcı, bir konu hakkında tutkulu olanları teşvik eder ve bir toplantı düzenlemek için sorumluluk almak isteyenleri merkeze alır. Bu katılımcılar konularını yazarlar, buluşma yeri ve zamanı ile birlikte gruba duyururlar ve dönerler.	Tüm konular duyurulduktan sonra, herkes ilgilendiği oturumlara kaydolmak için hareket eder. Benzer konular varsa, katılımcılara oturumları birleştirmek isteyip istemedikleri sorulabilir. Ardından herkes seçtiği oturuma dağılır ve katılım sağlar.	Kişiler, öğrenmediklerini veya katılmadıklarını düşündükleri takdirde, isterlerse oturumlar arasında akmaya aktif olarak teşvik edilirler. Grupların her birinde, ilk toplantı katılımcısı anahtar noktaları not almalıdır.	Sonunda, tüm farklı gruplar büyük bir daire oluşturmak üzere yeniden bir araya gelir. Sırayla, her katılımcı grup ile bir temel içgörüsünü paylaşmaya teşvik edilir.

REFERANS:
GEÇİŞ KÜLTÜRÜ BİR AÇIK ALAN ETKİNLİĞİ NASIL YÜRÜTÜLÜR

BAĞLAN & YORUMLA

SAHNE:



grup diyalogu

Bir grup diyalogu ödüllendirici olabilir ve zaman içinde biraz pratik yaparak bunları etkili bir şekilde kolaylařtırmak mümkündür.

Bu ipuçları ilk diyalog oturumunuzu yürütmenize yardımcı olmak için hazırlanmıştır. Daha önce yürüttüyseniz, bir tazeleme görevi görebilirler.

İpuçlarını oturumunuzu planlamak, başlatmak ve ardından oturumunuzu kolaylařtırmak ve sonuçlandırmak için bir rehber olarak kullanın.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 120 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
10 - 40 kişi



MALZEMELER
Grup Diyalogu Rehberi, kağıt,
kalem



TALİMATLAR:

1. İlk oturumunuzu gerçekleřtirmeden önce, oturumu yönetmek için gerekenler hakkında genel bir bakış edinmek amacıyla grup diyalog kılavuzunu okuyun.

2. Oturumunuzu planlamaya başlayın ve düşüncelerinizi bir meslektaşınızla test edin.

3. İlk oturumunuzu gerçekleřtirin ve nelerin iyi gittiğini ve bir dahaki sefere neleri farklı yapabileceğinizi düşünmek için zaman ayırın.

REFERANS:
MOLA KONUřMA KARTLARI

SAHNE:
BAĞLAN & YORUMLA

D11



grup diyalogu

Her sesin duyulmasını nasıl sağlayacağız?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



GRUP DİYALOĞU NEDİR? Diyalog, bir grup insan arasında tartışma yapmanın yapıcı ve eşit bir yoludur. Özünde başkalarını anlamayı amaçlar, ancak fikir birliğine varmayı değil. Diyalog yeni düşünceler ve yeni anlayışlar üretebilir. Diyalog, katılımcıların hemen her konuda derin bir anlayış kazanmalarını desteklemek için güven verici bir atmosfer yaratmayı amaçlar. Diyalog, farklı geçmişlerden gelen insanların eşit koşullarda bir araya gelmelerini destekler. Örneğin, hazırlığın bir parçası olarak veya karar vermeden önce bir diyalog kullanabilirsiniz.	KOLAYLAŞTIRMAK İÇİN HAZIRLANIYOR 1. Diyalogu nasıl başlatacağınızı ve insanların kendilerini nasıl tanıtacaklarını planlayın. 2. Tartışma için temel kuralları kendi tarzınıza daha uygun hale getirmek için uyarlayın. 3. Konuya nasıl eğileceğinizi ve başlangıç sorusunu nasıl geliştireceğinizi planlayın. 4. Konuya aşına olun ve tartışmanın içeriğiyle ilgili soruları yakalayın. 5. Tartışmayı nasıl derinleştireceğinizi ve sonuçlandıracağınızı düşünün. 6. Görüşmenin belgelenmesi gerekip gerekmediğine ve bunun nasıl yapılacağına karar verin.	ZEMİN KURALLARI Diğerlerini dinleyin, sözlerini kesmeyin veya yan tartışmalar başlatmayın. Söylediklerinizi diğerlerinin ilişkilendirin ve sade bir İngilizce kullanın. Görüşlerinizi şekillendiren konular, olaylar ve durumlar da dahil olmak üzere kendi deneyimlerinizden bahsedin. Hazır bulunun ve diğerlerine ve güven ortamına saygı gösterin. Birlikte çalışın. Ortaya çıkan çatışmaları erkenden ele almanın bir yolu olarak diğerleriyle doğrudan konuşun ve görüşlerinizi sorun.	KATILIMCILARIN AYARLANMASI Uyum sağlamak, katılımcıların eşit düzeyde olduklarını hissettikleri bir güven ortamının oluşmasına yardımcı olur. Dikkati diğer konulardan bu ana - mekâna, diğer insanlara ve tartışılan konuya - çekin. Güven ortamı oluşturmak için yeterli zamanı kullandığınızdan emin olun. İşte katılımcıların uyum sağlamasına yardımcı olacak birkaç örnek soru: • Kimsiniz ve sizi bugün buraya getiren nedir? • Bu konuyu tartışmaya geldiğinizde zihninizde ne gibi deneyimler oluşuyor? • Konuyla ilgili hangi algıları veya duyguları ilişkilendiriyorsunuz? • Bu konu hakkında birlikte konuşmak nasıl bir şey? Bu tartışmada neyi hedeflemek istiyoruz?
KATILIMCILARI DENEYİMLERİNİ İFADE ETMEYE TEŞVİK ETMEK Olayları, durumları deneyimleri onlarla paylaşın veya yan tartışmalar başlatın. Nedenleri ve sonuçları da dahil olmak üzere paylaştıkları şeyler hakkında belirleyici sorular sorun. Görüşlerinizi şekillendiren konular, olaylar ve durumlar da dahil olmak üzere kendi deneyimlerinizden bahsedin. Katılımcılardan başkalarını dinlerken akıllarına ne tür düşünce ve deneyimlerin geldiğini düşünmelerini ve ifade etmelerini isteyin.	TARTIŞMAYI DERİNLEŞTİRMENİN YOLLARI Katılımcılara hangi tür konularda anlayışlarını artırmak istediklerini sorun. Katılımcıları, zor veya çelişkili olsalar bile henüz sunulmamış bakış açılarını sunmaya teşvik edin. Tartışmayı genel bir düzeyden katılımcıların kendi kişisel deneyimlerini paylaştıkları bir düzeye kaydırmak için konuyla ilgili kişisel bir deneyim paylaşın. Tartışmanın atmosferini ve katılım düzeyini gözlemleyin. Katılımcılar tartışmayı ilginç buluyor mu?	SESSİZ KATILIMCILARI HAREKETE GEÇİRMEK Mümkün olduğunca çok sayıda katılımcının tartışmaya katılmasını umduğunuzu açıklayın. Zaman içinde, konuşmayanlara dikkat edin. Konuşmayı bir an için durdurun ve hiçbir şey söylememiş kişileri dinlemek istediğinizi söyleyin. Çok sayıda katılımcı varsa ve diyalog durmuşsa, grubu kısa bir süre için ikili gruplara ayırın. Bundan sonra, sessiz olanları konuşmak için teşvik edebilirsiniz.	GRUP DİYALOĞU NEDİR? Asgari olarak katılımcılardan cevap vermelerini isteyin: • Bu tartışmada edindiğiniz en önemli bilgi neydi? • Bu tartışma nerede sürdürülmeli ve kim sürdürmeli? Zamanınız varsa, ayrıca sorun: • Doğru konuları tartıştık mı? • Farklı bakış açılarını tartıştık mı? • Tartışmamız yapıcı mıydı? • Konuya ilişkin anlayışımız arttı mı? • Başka ne gibi geri bildirimleriniz var?



alışma emberi

alışma emberi, kritik bir konuyu demokratik ve iş birliki bir şekilde ele almak için haftalar veya aylar boyunca düzenli olarak bir araya gelen bir grup insandır. Genel olarak, bir alışma emberi kişisel deneyim oturumuyla başlar ("Bu konu beni nasıl etkiliyor?"), ardından daha geniş bir bakış açısı sunan oturumlarla devam eder ("Başkaları bu konu hakkında ne söylüyor?") ve bir eylem oturumuyla sonlanır ("Bu konu hakkında şu anda ne yapabiliriz?"). Sürecin sonunda, topluma fayda sağlayacak eylem önerileri ortaya çıkar. alışma emberi

genellikle tarafsız bir kolaylaştırıcı tarafından yönetilir.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
8 - 12 kişi

MALZEMELER
Hiçbiri

TALİMATLAR:

1. Bu kılavuzdaki bir alışma emberini kolaylaştırmanın altı aşamasını gözden geçirin ve keşfedilecek bir sorun veya konuyu düşünün.
2. İnsanların belirli bir zorluğun üstesinden gelmelerine yardımcı olmakla ilgilenebilecek çeşitli insan gruplarına kişisel bir davette bulunun ve sadece onlar hakkında konuşmayın.
3. alışma emberi sürecinde kolaylaştırıcının temel rolünün farkında olsun. Görevleri şunlardır:
 - a. Tarafsız kalmak – Bir görüşü savunmak yerine tartışmayı iletirmek.
 - b. Etkileşimi teşvik etmek- Katılımcıların birbirine yanıt vermesine olanak tanımak.
 - c. Dengeli katılım sağlamak – Kimsenin tartışmayı domine etmesine izin vermemek ve sessiz kalan katılımcıları da sürece dahil etmek.
- d. Tartışmaları rayında tutun.
- e. Duraklamalara ve sessizliklere izin verin. İnsanlar düşünmek ve yansıtmak için zamana ihtiyaç duyarlar.
- f. Fikir birliği konusunda endişelenmeyin. Sadece bazı anlaşma alanları bulmaya çalışın.
- g. Şüpheyi düştüğünüzde gruba ne yapmak istediklerini sorun.

4. Bireysel alışma emberleri, topluluklar içinde veya organizasyonlar bünyesinde gerçekleştirilebilir. Ancak en büyük etki, bir topluluktaki farklı organizasyonların iş birliği yaparak geniş ölçekli bir programın parçası olarak birden fazla alışma emberi düzenlemesiyle sağlanır.





çalışma çemberi

İnsanlar nasıl katkıda bulunacak veya etkileşimde bulunacak?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



1. GİRİŞLER

Kendinizi tanıtmak ve bir öğretmenden ziyade bir kolaylaştırıcı olduğunuzu ve bir uzmandan ziyade konuyla ilgilendiğinizi açıklayın.

Katılımcılardan kendilerini tanıtmalarını ve konuya olan ilgilerini açıklamalarını isteyin.

Sonraki toplantılarda isim vermek için çemberin etrafında en az 90 kişi bulunmalıdır.

Herkesin önünde katlanmış isim kartları yardımcı olabilir.

2. HEDEFLERİ BELİRLEMEK

Neden orada olduğunuzu bildiğinizden emin olun.

Katılımcıların yanıtlanmasını istedikleri soruların bir listesini isteyin.

Bir dizi görüş ortaya koyun. Katılımcılardan, okuma materyaline ve konuyla bilgilerine dayanarak konuyla ilgili ana görüş olarak gördükleri görüşü gönüllü olarak belirtmelerini isteyin.

Bu listeleri saklayın ve her toplantıda referans olması için asın.

Gündemi veya çalışma planını gözden geçirin ve gruba uyacak şekilde ayarlayın.

3. KONUyla KİŞİSEL BAĞLANTI VEYA İLGI

Katılımcılardan bu konunun kendileri için neden önemli olduğu hakkında konuşmalarını isteyin.

Hikâyelerini anlatmak ilk oturumda iyi bir buz kırıcıdır.

Herkes geçebilir.

4. TARTIŞMA VE MÜZAKERE

Burası kolaylaştırıcılık becerilerinizi uygulayacağınız yerdir.

Olası her durumda size yardımcı olacak soruları hazırlayın.

Tarafsız kalın.

Tartışmayı kontrol etmeden yönlendirin.

5. ÖZET VE ORTAK PAYDA

Katılımcılardan zaman zaman tartışmayı özetlemelerini isteyin.

Kendi kelimelerinizi ve cümlelerinizi değil, onlarınkini kullanın.

Farklı yaklaşımlardaki ortak endişeleri araştırın. Hedef ve soru listelerinizi kontrol edin.

6. KAPANIŞ

Gruba tartışmanın sona ermek üzere olduğunu bildirin. Her katılımcıdan bir kapanış yorumu isteyebilirsiniz. Bir sonraki oturum için yön belirleyin.

Grup süreci hakkında yorum isteyin. Tartışmayla ilgili neyi beğendiler ya da beğenmediler?

Katılımları için herkese teşekkür edin. Çabaları ve katkıları takdir edin.

Son oturumunuzda, konuyla ilgili daha fazla katılım veya eylem için öneriler isteyin. Konuyla ilgili bir alıntıyla bitirmek etkili bir kapanıştır.



E

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT

Değişim yaratmak için kolektif akılmızı nasıl kullanabilir ve test edebiliriz?

Kolektif akılın sonuçlarının eyleme geçirilebilir ve kullanılabilir hale getirilmesi gerekir. Bu aşamada projenizi prototip halinde test etmek için bir plan geliştireceksiniz. Ayrıca katılımcılara nasıl geri bildirimde bulunacağınızı, güven inşa etmeyi ve insanlara girdilerinin bir anlamı olduğunu göstermeyi de düşüneceksiniz.

düşünme ve tartışma için işaretler:

- İhtiyaç duyulan **Minimum Uygulanabilir Ürünü** bilin. Ham veriler çoğu karar vericinin, hizmet sunan kişilerin ya da katılım sağladığınız topluluğun pek işine yaramaz. Eylemi gerçekleştiren kişinin (örneğin bir ön saf çalışanı veya hizmet yöneticisi) bir elektronik tablo veya ham veri istemesi pek olası değildir. Bunun yerine verilerin eyleme geçirilebilir ve kullanılabilir bir şekilde aktarılmasını isteyeceklerdir.
- Yerel kaynak sınırlamalarının ve hedef kitlenizin erişim ihtiyaçlarının farkında olun. Yerel sakinlerin çoğunun bilgisayar veya akıllı telefonlara erişimi yoksa, afetten etkilenen bölgeleri görselleştirmek için çevrim içi gerçek zamanlı bir harita üretmenin bir faydası yoktur. SMS, radyo ve eşler arası mahalle uyarı sistemleri, düşük maliyetli afetlerde zamanında harekete geçilmesini sağlamak için çok daha etkili olabilir.
- Katkıda bulunanlara geri bildirim sağlamayı unutmayın. Projenin genel hedefine ilişkin ilerleme güncellemeleri, bireylere bir kolektifin parçası olduklarını hatırlatır ve daha büyük bir amaca katkıda bulunma duygusu oluşturur.
- Kolektif akılının daha geniş etkileri, kullanım amacına yardımcı olabilir. Örneğin, vatandaş bilimi projelerinin en dönüştürücü sonuçlarından bazıları, toplulukların yerel çevreleriyle olan derin bağlarından kaynaklanan sürekli davranış değişikliğinden kaynaklanabilir.

değişim yöntemi kartları oluşturun

Bu Değişim Yaratma Yöntemi Kartları, kolektif akıl proje tasarım tuvali ve ilgili faaliyetlerle bağlantılı olarak tartışma için yönlendirici olarak kullanılacaktır. Değişim yaratmak için yaygın yöntemleri vurgularlar.

Açıklayıcı vaka çalışmalarının yanı sıra ve kapsamlı olması amaçlanmamıştır. Değişim Yaratma Yöntemleri Kartları, oyun kitabının farklı aşamalarına göre yapılandırılmış altı 'desteden' biridir.



ZAMAN ÇERÇEVESİ

30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ

4 - 8 kişi

TALİMATLAR:

1. Konuşmaları yönlendirmek için bu Değişim Yaratma Yöntemi Kartlarını ve ilgili vaka çalışmalarını grubunuzla veya atölye katılımcılarınızla herhangi bir noktada keşfedin.
2. Bu oyun kitabının başka yerlerinde de, belirli tasarım sorularını yanıtlamaya yardımcı olması için bu kartları kullanmanızın teşvik edildiği belirli etkinlikler bulunmaktadır.
3. Hangi yöntemlerin size ve sorununuza en uygun olduğunu düşünün.

ısı haritası

Isı haritası, değerlerin bir matris veya harita üzerine yerleştirilmiş tonlar veya renkler olarak temsil edildiği verilerin grafiksel bir gösterimidir. Farklı değişkenler arasındaki ilişkileri veya coğrafi olarak sunulan eğilimleri hızlı bir şekilde anlamlandırmaya yardımcı olabilir.



SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

gösterge paneli

Gösterge tabloları, genellikle etkileşimli olarak sunulan farklı veri akışlarının veya değişkenlerin hızlı ve özelleştirilebilir görselleştirmelerini sağlayarak ekranda verileri daha kullanışlı hale getirir.



SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT



VAKA ÇALIŞMASI: IRAK'TA CEASEFIRE

Ceasefire, insan hakları veya uluslararası insancıl hukuk ihlallerini izlemek için bir sivil izleme aracına sahiptir. İnsanlar, Irak'ın herhangi bir yerinde meydana gelen ihlalleri rapor edebilirler. Gönderilen raporlar kişisel tanımlayıcı bilgilerden arındırılır ve ihlallerin yer ve türlerine göre dağılımını gösteren canlı bir harita üzerine çizilir.

Sahadaki insan hakları ihlallerinin daha doğru ve güncel bir resmini oluşturmak, hesap verebilirliği artırmak ve daha etkili bir ulusal ve uluslararası müdahaleyi motive etmek için kullanılır.

GÜVERTE: DEĞİŞİM YARATIN
YÖNTEM KARTLARI

GÖSTERGE
PANOSU

VAKA ÇALIŞMASI: PREMISE

Brezilya'da yerel halka süpermarket ürünlerinin fotoğraflarını Premise adlı bir platforma yüklemeleri için ödeme yapılıyor. Platform günde yaklaşık 42.000 görüntüyü işliyor ve bunların her biri, toplanıp analiz edilmeden önce doğruluk ve özgünlük açısından inceleniyor. Veriler daha sonra haritalar, grafikler veya fotoğraf duvarları ile katılımcı faaliyetlerini gösterecek şekilde özelleştirilebilen bir gösterge paneli aracılığıyla erişilebilir hale geliyor. Sonuç olarak, ticari müşterilerin kendi pazarlarına ilişkin verilere erişimleri genellikle resmi hükümet rakamları açıklanmadan haftalar önce sağlanmaktadır. STK'lar da bu verileri, kaynakların nereye yeniden tahsis edilmesi görmek ve aşağıdakileri anlamak ya da önceden tahmin etmek için kullanabilir.

What Works Merkezleri

What Works Merkezleri, kamu harcamalarının ve uygulamalarının mevcut en iyi kanıtlarla bilgilendirilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Merkezler kendilerine özgü bir şekilde faaliyet göstermektedir, ancak hepsi kanıt üretmeyi ve bunları ilgili ve uygulanabilir kılavuzlara dönüştürmeyi amaçlamaktadır.



SAHNE:
DEĞİŞİM YARATIN E1



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

hikâye anlatıcılığı

Bir hikâye gerçekleri, rakamları veya bilgileri alır ve daha erişilebilir bir şekilde aktarılacak bir şeye dönüştürür, böylece veri veya araştırmayı daha anlaşılır ve kullanılabilir hale getirmeye yardımcı olur.

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT E1



VAKA ÇALIŞMASI: EĞİTİM BAĞIŞ VAKFI (EEF)

EEF, aile geliri ile eğitim başarısı arasındaki bağı kırmaya adanmış bağımsız bir hayır kurumudur. Araştırma kanıtlarını toplayarak bunları Birleşik Krallık'taki araştırma kanıtları toplayarak ve bunları Birleşik Krallık'taki öğretmenler ve uygulayıcılar için uygulanabilir hale getirmeyi amaçlar. EEF'nin Öğretim ve Öğrenme Araç Kiti, öğretmenler ve okullar için araştırma kanıtlarını özetleyen, erişilebilir ve etkileşimli bir web aracıdır. Bu araç, dezavantajlı bireylerin akademik başarısını maliyet, kanıt ve etki açısından nasıl artırılabileceklerini göstermektedir. Birleşik Krallık'taki eğitim liderleri artık bu kaynağı kullandıklarını belirtmektedir.

GÜVERTE: DEĞİŞİM YARATIN
YÖNTEM KARTLARI

HİKAYE ANLATIMI

VAKA ÇALIŞMASI: QUIPU PROJESİ

1990'larda Peru devlet başkanı tarafından başlatılan bir aile planlaması programı 270.000'den fazla kadının ve 22.000 erkeğin kısırlaştırılmasına yol açtı. Bu kişilerin neredeyse tamamı kırsal bölgelerde yaşayan yerli halktan oluşuyordu ve binlerce kişi bunun kendi rızaları alınmadan yapıldığını iddia ediyordu. Etkilenen insanların çoğu sadece kendi ana dilleri olan Quechua dilini konuşuyordu ve İspanyolca konuşan Peru Devleti'nin kurumlarına erişmekte zorlanıyorlardı.

Quipu projesi, 150'den fazla kısırlaştırılmış insanın tanıklığını topladı ve kullanıcıların düğümlü ipler (İnkalar ve And medeniyetleri tarafından kayıt tutmak için kullanılan) olarak görüntülenen tanıklıkların görselleştirilmesine tıkladıkları etkileşimli bir çevrimiçi belgesel olarak sunuldu. Proje, yaşananlara dair kolektif bir hafıza arşivi oluşturmayı ve mağdurların tanınma ve telafi mücadelesinde farkındalık yaratmaya yardımcı olmayı amaçlıyor.

acil durum uyarısı

Acil durum uyarıları farkındalığı artırır veya bir acil durum ya da olaya müdahaleyi hızlandırır. Genellikle verilerin harmanlanmasını veya entegrasyonunu, analizi ve bir olayın gerçekleşme olasılığının bir tür tahminini içerirler. Bu bilgiler daha sonra bir harita üzerinde sunulur, SMS, radyo veya e-posta yoluyla gönderilir.

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT

E1



kollektif akıl tasarımı çalışma kitabı



manuel

Kılavuz, belirli bir konuya ilişkin kapsamlı ve adım adım ilerleyen bir rehberdir. Öğrenmeyi kolaylaştırmaya yardımcı olmak için talimatlar, öğreticiler veya kılavuzlar içerebilir; amacı yeni başlayanlar katılmak isteyen uygulayıcılar için giriş engellerini azaltmaktır.

SAHNE:
DEĞİŞİM YARATIN E1



VAKA ÇALIŞMASI: VAMPIR

İklim değişikliğinin şiddetlendirdiği şiddetli ve uzun süreli bir iklim olayı olan El Niño ile Endonezya'nın çeşitli bölgelerinde yaşanan şiddetli kuraklığın bir araya gelmesi, Endonezya'da gıda güvenliğine yönelik tehditleri ciddi şekilde yoğunlaştırmıştır. Pulse Lab Jakarta ve Dünya Gıda Programı tarafından tasarlanan Vulnerability Analysis Monitoring Platform for the Impact of Regional Events (VAMPIRE), kuraklığın yerel nüfusu nasıl etkileyeceğine dair entegre harita tabanlı görselleştirmeler sunarak hane halkı anket verilerini, bitki örtüsü sağlığını, yağış miktarını ve diğer veriler ve göstergelerle bir araya getirmektedir. Ekonomik kırılganlığın ve kuraklığa maruz kalmanın ölçülmesine dayanan araç, yetkilileri insanların yardıma ihtiyaç duyabileceği alanlar konusunda uyarabilir. Bu araç Endonezya Cumhuriyeti Devlet Başkanlığı Ofisi'nin durum odasına yerleştirilmiştir. Daha fazla iyileştirme, çiftçileri veya etkilenen diğer nüfusları bilgilendirmek için kısa mesaj uyarılarının entegrasyonunu içerebilir.

GÜVERTE: DEĞİŞİM YARATIN
YÖNTEM KARTLARI

MANUEL

ÖRNEK : INSTRUCTABLES

Instructables.com, fırıncılıktan 3D baskıya kadar kullanıcı tarafından oluşturulan ve kendin yap projeleri konusunda uzmanlaşmış bir web sitesidir. Web sitesi, video yardımları, dokümantasyon ve yorumlama işlevselliği sağlayarak, yaratıcılar, yapımcılar ve sanatçılar arasında iş birliğini ve ortak öğrenmeyi kolaylaştırmayı amaçlamaktadır. Web sitesi ayrıca her ay benzersiz bir temaya göre Instructables sağlamak için yarışmalar düzenlemektedir. 2015 yılı itibarıyla web sitesinin aylık 30 milyon kullanıcısı olduğu ve bunun sonucunda 6 kategoride 170.000'den fazla topluluk tarafından yazılmış proje ortaya çıktığı bildirilmiştir.

kayıt olun

Kayıtlar, okullar, şirketler veya iş merkezleri gibi şeylerin listelerini sağlayan temel referans verileri olarak hareket eden listeler veya veri kümeleridir.

Kayıtlar, farklı kalabalıklar arasında görevlerin koordine edilmesine yardımcı olabilir, böylece kolektif hafızayı geliştirir, zaman ve mekân boyunca iş birliğini kolaylaştırır.



SAHNE:
DEĞİŞİM YARATIN E1



kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

açık API

Uygulama Programlama Arayüzleri (API'ler) verilere erişim ve web siteleri arasında aktarım standartlarını sağlar. Açık API'ler işbirliğini teşvik eder ve açık standartlar kullanılarak oluşturulur, bu da onlara serbestçe erişilmesine ve kullanılmasına olanak tanır.

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT E1



VAKA ÇALIŞMASI: EPISTEMONİKOS

Epistemonikos'un sağlık koşulları ve tedavileri hakkında sistematik incelemeler ve diğer bilimsel kanıt türlerini içeren en kapsamlı veritabanı olduğu iddia edilmektedir. Başlangıçta, makine öğrenimi algoritmaları, büyük küresel sağlık veritabanlarını tarayarak potansiyel olarak ilgili makalelerin uzun bir listesini oluşturur ve bu makalelere, soruyla olan ilgilerine dayanarak kesinlik puanları atar. Daha sonra bu uzun liste, en az iki bağımsız “uzman” insan tarafından bir Tinder benzeri uygulama kullanılarak analiz edilir ve dahil edilmek üzere seçilir. Doğrulanmış bir veri kümesi etiketlenir ve klinin topluluğun gelecekte kullanabilmesi için çevrimiçi platformda saklanır. Şili Sağlık Bakanlığı, Epistemonikos platformu kullanılarak yapılan bir kanıt incelemesinin ardından 6 ay içinde 22 sağlık kılavuzu yayınladı.

GÜVERTE: DEĞİŞİM YARATIN
YÖNTEM KARTLARI

AÇIK API

VAKA ÇALIŞMASI: OPENAHJO

Kent Konseyleri her ay yüzlerce karar ve hem vatandaşlar hem de kamu görevlileri için mevzuatın hükümet içindeki ilerleyişini takip etmek zor olabiliyor. Açık Kararlar, Helsinki Kent Konseyi'nin tüm karar alma verilerini standartlaştırma ve elektronik ortamda yayınlama girişimidir.

Konsey genelindeki toplantılar, gündemler ve kararlarla ilgili veriler Popolo açık hükümet standardına göre etiketleniyor ve ardından OpenAhjo adlı açık bir API aracılığıyla kullanıma sunuluyor. Verilerin açık bir API aracılığıyla yayınlanmasıyla, bir dizi geliştirici, ilgilendikleri konularda kararlar alındığında yerel sakinleri bilgilendiren dijital uygulamalar oluşturabildi.

Ayrıca şehir çalışanları tarafından da daha kolay arama yapmak ve kaydedilen ilerlemeyi takip etmek için yerel politikacılar kullanıldı.

prototipleme teknikleri

Prototip Oluşturma Teknikleri Kılavuzu, düşüncelerinizi paylaşmak ve test etmek, değerli geri bildirimler almak ve bir sonraki adımda ne yapacağınıza karar vermek için çeşitli yollar sunar. Prototipleme, bir şeyin nasıl görüldüğünü, hissettirdiğini, çalıştığını veya davranışını test etmeye yardımcı olur.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
45 - 120 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi



MALZEMELER
Kağıt, renkli kalemler, karton, yapıştırıcı, pipo temizleyicileri ve etrafta bulunan diğer her şey. Prototip Testi Çalışma Sayfası (E3) ile birlikte kullanın.

TALİMATLAR:

1. Grubunuzla birlikte hangi fikir(ler)i test etmek istediğinize karar verin.
2. Prototip oluşturma tekniklerini gözden geçirin ve en az birini seçin.
3. Projenizin inceliklerini tartışmak için çok fazla zaman harcamayın, doğrudan prototipinizi yapmaya başlayın - varsayımları veya boşlukları ortaya çıkarmanın en hızlı yolu bu olacaktır.
4. Prototipinizi oluşturduktan sonra ~~insanlar üzerinde test etmek~~ isteyeceksiniz - bu ilk başta arkadaşlarınızla olabilir, ancak ideal olarak bunu gerçek dünyada kullanacağını umduğunuz kişilerle test etmek istersiniz.
5. Ne olacağını düşündüğünüzü ve nasıl anlayacağınızı ifade etmek için Prototip Testi Çalışma Sayfasını (E3) kullanın.

REFERANS:

100 AÇIK PROTOTİPLEME TEKNİKLERİNDEN ESİNLENİLMİŞTİR

SAHNE:

DEĞİŞİKLİK YARAT



E2





prototipleme teknikleri

İnsanların harekete geçmek için neyi görmesi ya da hissetmesi gerekiyor?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



FİZİKSEL ŞEYLERİN PROTOTİPİNİ OLUŞTURMA (ÖRN. ÜRÜNLER, ODALAR, BİLEŞENLER)	BİLGİ PROTOTİPİ OLUŞTURMA (ÖRNEĞİN UYGULAMALAR, TABELALAR VEYA BROŞÜRLER)	ETKİLEŞİMLERİN PROTOTİPİNİ OLUŞTURMA (ÖRN. TOPLANTILAR, ARAMALAR, VIDEO)
ÖLÇEKLİ MODELLEME Bu, özellikle bir şeyi tam ölçekte inşa etmenin pratik olmadığı fiziksel alan için kullanışlıdır. Ölçekli modeller karton, köpük levha ve Lego gibi malzemelerden yapılabilir.	HİKÂYE ANLATIMI Storyboarding, prototip oluşturma için çok erken bir aşama tekniğidir. Fikri altı adımlı bir hikâye olarak tanımlamak, düşünceyi pekiştirmeye, paydaşların tepkilerini test etmeye ve geri bildirim almaya yardımcı olur.	VÜCUT FIRTINASI Bodystorming, yeni fikirler türetmek için bir durumu fiziksel olarak deneyimleme tekniğidir. Gerekli nesneler ve insanlarla birlikte bir deneyim oluşturmayı ve bunu fiziksel olarak 'test etmeyi' gerektirir. Bu, bir fikir bir ürünle veya insanlar arasında fiziksel etkileşime dayandığında önemlidir.
SİMÜLASYON İnsanlarla test etmek üzere fiziksel bir şey yapmak için yaygın olarak bulunan malzemeleri kullanıyoruz. Bu mükemmellik ile ilgili değil, tamamen hız ile ilgili - insanların tepki verebileceği ve geri bildirimde bulunabileceği bir prototip yapmakla ilgili.	KAĞIT PROTOTİPLEME Kağıt prototipleme, kalem ve kağıt kullanarak test yapmanın hızlı bir yoludur. Bu, bilgilerin nasıl düzenlendiğine ve paylaşıldığına dair maketlerden dijital bir etkileşim için tıklama ekranlarının maketlerine kadar uzanabilir.	ROL OYUNU Rol oyunları, bir senaryoyu takip ederek veya doğaçlama yaparak (önceden hazırlık yapmadan bir durumu canlandırarak) düşünme becerinizi test etmenize yardımcı olur. Yapılması gereken belirli görevler veya karakter motivasyonları gibi ipuçları sağlayan talimat kartları verilebilir.



prototip testi

Prototip Testi Çalışma Sayfası, neyi test etmek istediğinizi anlamanıza ve öğrendiklerinizi kaydetmenize yardımcı olacaktır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi

MALZEMELER
Prototip Testi Çalışma Sayfası,
kalemler. Prototip Oluşturma
Teknikleri Kılavuzu (E2) ile birlikte
kullanın.

TALİMATLAR:

1. Prototipinizi oluşturduktan sonra insanlar üzerinde test etmek isteyeceksiniz - bu ilk başta arkadaşlarınızla olabilir, ancak ideal olarak bunu gerçek dünyada kullanacağını umduğunuz kişilerle test etmek istersiniz.
2. Ne olacağını düşündüğünüzü ve olanları nasıl test edip ölçeceğinizi ifade etmek için Prototip Testi - Plan Çalışma Sayfasını kullanın.
3. Test faaliyetinizi gerçekleştirin ve Prototip Testi - Öğrenin Gerçekte neler olduğunu, neler öğrendiğinizi ve yapmanız gereken değişiklikleri kaydetmek için çalışma sayfası.
4. Test etmek istediğiniz birden fazla hipoteziniz olabilir.
5. Geri bildirimleri prototipinizin ve/veya projenizin revize edilmiş tasarımına dahil edin.

REFERANS:

STRATEGYZER TEST ET VE ÖĞREN KARTLARI. İZİN ALINARAK KULLANILMIŞTIR. ©STRATEGYZER, STRATEGYZER.COM

SAHNE:

DEĞİŞİKLİK YARAT





prototip testi - plan çalışma sayfası

İnsanların harekete geçmek için neyi görmesi ya da hissetmesi gerekiyor?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



TEST EDİLECEK PROTOTİP ÇÖZÜMÜN ADI:

SAHİBİNİN ADI:

1. ADIM: İNANIYORUZ...

(Bu, ne olacağına dair hipotezinizdir)

2. ADIM: YAPACAĞIMIZI DOĞRULAMAK İÇİN...

(Bu, prototipi kullanarak gerçekleştireceğiniz testtir)

3. ADIM: VE ÖLÇÜN...

(Bu, hipotezinizi kanıtlamaya veya çürütmeye yardımcı olacak metriktir)

4. ADIM: EĞER HAKLIYSAK....

(Hipotezinizin doğruluğu kanıtlanırsa olacak olan budur)

REFERANS:





prototip testi - çalışma sayfasını öğren

İnsanların harekete geçmek için neyi görmesi ya da hissetmesi gerekiyor?

nesta
kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı

TEST EDİLECEK PROTOTİP ÇÖZÜMÜN ADI:

SAHİBİNİN ADI:

1. ADIM: ŞUNA INANDIK....
(Orijinal hipoteziniz)

ADIM 2: GÖZLEMLEDİK...
(Gerçekte ne oldu)

3. ADIM: BUNDAN ŞUNU ÖĞRENDİK.
(Ne iyi çalıştı, ne)

4. ADIM: BU NEDENLE...
(Yapacağınız değişiklikler)



değişim teorisi

Değişim Teorisi Çalışma Sayfası, çalışmanızı net bir şekilde ifade etmenize ve daha büyük hedefinizle ilişkilendirmenize yardımcı olur ve planınızdaki her adımın altında yatan varsayımları paylaşarak potansiyel riskleri tespit etmenizi sağlar.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 90 dakika

GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3 - 8 kişi

MALZEMELER
Değişim Teorisi Çalışma Sayfası, 1-2
kalem, post-it, bluetack



TALİMATLAR:

1. Çözmek istediğiniz ana sorunu ve gerçekleştirmek istediğiniz değişimle ilgili uzun vadeli vizyonunuzu not ederek başlayın.
2. Ardından, tanımladığınız sorundan dışarıya ve uzun vadeli etkinize doğru çalışın. Sorununuzu ele almak için gücü veya etkisi kişileri yazın - bu küçük bir topluluk grubu veya bir hükümet bakanı olabilir. Sonra nereden başlayacağınızı düşünün, bir yer bulmanız gerekebilir, İlk başvuracağınız kişi ya da şey. Kilit kitlenizin harekete geçmesini sağlamak için atabileceğiniz bazı pratik adımlar düşünmeye çalışın. Bunları mümkün olduğunca eylem odaklı tutmaya çalışın.
3. Ve son olarak, anlık sonuçlar veya çıktılar ne ? Bunlar, projenizin bir fark yaratıp yaratmadığını izlemenize yardımcı olacak somut sonuçlar olabilir. Faaliyetinizin yol açacağı kilit sonuçları listeleyin: bunlar vizyonunuzu gerçekleştirmek için ihtiyaç duyduğunuz ön koşullardır.
4. Çalışma sayfasındaki kutuların her birini doldururken, projenizdeki bu adımları destekleyen temel varsayımlar üzerinde de düşünmeniz çok önemlidir. Bu, potansiyel riskleri veya karşılıklı bağımlılıkları tespit etmenize yardımcı olabilir.

REFERANS:
NESTA DIY TOOLKIT DEĞİŞİM TEORİSİ

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT





değişim teorisi

Kimlerin harekete geçmesine ve ne yapmalarına ihtiyacımız var?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



Çözmek için dendiğiniz sorun nedir	Kilit kitleniz kim?	Hedef kitlenize ulaşmak için giriş noktanız nedir?	Değişimi için hangi adımların atılması gerekiyor?	Projenizin ölçülebilir etkisi nedir?	Projenizin daha geniş çaplı faydaları nelerdir?	Hedefiniz olarak gördüğünüz uzun vadeli değişim nedir?
				Ölçülebilir etki?	Daha geniş	
				Ölçülebilir etki?	Daha geniş	
Temel Varsayımlar	Temel Varsayımlar	Temel Varsayımlar	Temel Varsayımlar	Temel Varsayımlar	Temel Varsayımlar	Temel Varsayımlar



REFERANS:
NESTA DIY TOOLKIT DEĞİŞİM TEORİSİ

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT



İş birliğı anlaşması

İş birliğı anlaşması, güçlü ortaklıklar kurulmasına yardımcı olur. Yeni insanlarla çalışmanın risklerini en aza indirmeye yardımcı olur. Bu güvene dayalı ilişkiler kurulmasına ve teklifin kendisinin geliştirilip test edilmesine yardımcı olur. Proje tabanlı ve zaman sınırlıdır ve her iki taraf için de ödüller, riskler ve sorumlulukların yanı sıra geliştirme kilometre taşlarını belirler.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
60 - 120 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
2 - 10 kişi



MALZEMELER
İşbirliğı Anlaşmaları Çalışma Sayfası,
kalemler, post-it'ler



TALİMATLAR:

1. Öncelikle, işbirliğı anlaşmasının altı bölümünü ve her birinde yer alan üç ana soruyu gözden geçirin.
2. Ardından, ortağınızla birlikte tüm sorular üzerinde çalışın ve ortak bir yaklaşım üzerinde anlaşın veya her bir noktanın nasıl ele alınacağına karar vermek için bir süreç oluşturun.
3. Son olarak anlaşmayı gerektiğı gibi yazın, paylaşın ve resmileştirin ve İş birliğıne başlayın.

REFERANS:
100 AÇIK ARAÇ SETİ - İŞBİRLİĞİ ANLAŞMALARI

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT





iş birliği anlaşması

Ortaklık veya fikri mülkiyet konusundaki yaklaşımımız ne olacak?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



PROJE ÇIKTILARI

- Her bir ortak için projenin özel hedefleri nelerdir?
- Her bir ortak süreç boyunca ve sonrasında ilerlemeyi nasıl ölçecek?
- Projemiz bittikten sonra beklenen sonraki adımlar nelerdir?

PROJE PLANLAMA

- Kilit kilometre taşları ve zaman çizelgeleri nelerdir?
- Gerekirse planı değiştirmek için prosedür nedir?
- Ödemeler kilometre taşlarıyla bağlantılı mı?

ROLLER VE BEKLENTİLER

- Yönlendirme grubunda kimler yer alacak ve birincil sorumlulukları nelerdir?
- Kim ne zaman ne yapacak? Anlaşmazlıklar nasıl çözülecek?
- Ortaklar arasındaki iletişimden kim sorumlu olacak?

PAYLAŞILAN KAYNAKLAR

- Planın her bir bölümüne kim liderlik edecek ve kaynak tahsis edecek?
- Hangi kaynaklara ihtiyaç duyulacak ve bunları kim tedarik edecek?
- Her bir ortak için temel faydalar ve maliyetler nelerdir?

İŞLETİM MODELİ

- Taraflar arasındaki ilişkinin temel niteliği nedir (ortak girişim, lisanslama, ortaklık vb.)?
- Proje boyunca modeli nasıl test edebilir ve geliştirebiliriz?
- Gerekirse değiştirmek için prosedür nedir?

FİKRİ MÜLKİYET

- Fikri mülkiyeti yönetme yaklaşımımız nedir (creative commons, lisanslama, satın alma vb.)?
- İş birliğini resmileştirmek için yasal bir anlaşmaya ihtiyacımız var mı?
- Dış dünyaya yaptıklarımız hakkında ne söyleyeceğiz?



REFERANS:
100 AÇIK ARAÇ SETİ - İŞBİRLİĞİ ANLAŞMALARI

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT



veri kümesi beslenme etiketi

Veri setinizin veya analizlerinizin başkaları tarafından alındığından emin olmak için veri hattınız hakkında mümkün olduğunca fazla bilgi sağlamalısınız. Bu aktivite, veri setinizin hangi özelliklerinin kayıt altına alınmasının önemli olduğunu düşünmenize yardımcı olacaktır. Projenizin bir parçası olarak yeni veriler toplamayı planlıyorsanız özellikle yararlıdır.

ZAMAN ÇERÇEVESİ
45 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
3-5 kişi, 1 kişi kolaylaştırıcı
olarak görev yapacak



MALZEMELER
Veri Seti Beslenme Etiketi
Kılavuzu, post-it, kişi başına 1 x
kalem, bluetack



TALİMATLAR:

1. Ekibinizde, kolektif akıl projenizin bir parçası olarak oluşturacağınız tüm yeni veri kümelerini tartışmak ve tanımlamak için 5 dakika harcayın.
2. Bireysel olarak veya ikili gruplar halinde çalışarak, bir veri setinin içeriğini kullanmak isteyecek diğer kişilere açıklamaya yardımcı olacağını düşündüğünüz birçok özelliğini yazmak için 5 dakikanızı ayırın. Post-it kullanın.
3. Belirlediğiniz özellikleri ekibinizin geri kalanıyla tartışın. Aynı cevaplara mı ulaştınız? Farklılıklar nelerdi? Verilerin gelecekteki kullanıcıları için bunların bilinmesinin neden önemli olduğunu düşündüğünüzü açıklayın.
4. Kolaylaştırıcının rehberliğinde, belirlediğiniz özellikleri 4 kategoride kümelemeye çalışın: Metadata, Provenance, Variables ve Statistics. Kolaylaştırıcı her bir özelliğin ne olduğunu açıklamalıdır. bu anlama geliyor.
5. Gözden kaçırdığınız ek özellikleri bulmak için bu yeni kategorileri kullanmaya çalışın.
6. Fikirlerinizi tükettiğinizde, Veri Kümesi Beslenme Etiketi Kılavuzundaki tamamlanmış örneği inceleyin.
7. Fizibilite hakkında bir tartışma ile bitirin. Hangi bilgileri yakalamak sizin için kolay olacak? Veri kümeleriniz için beslenme etiketini ne sıklıkla güncellemeniz gerekecek?

İLHAM VEREN:

VERİ BESLENME PROJESİ, TASLAK BELGE VE VERİ SAYFALARI İÇİN VERİ SETLERİ

SAHNE:

DEĞİŞİKLİK YARAT





veri kümesi beslenme etiketi

Bilgimizi nasıl belgeleyeceğiz ve başkalarının kullanımına nasıl sunacağız?

kolektif akıl tasarımı çalışma kitabı



NELER KAPSAMALI

ÖNERİLEN İÇERİKLER

VERİ BESLENME PROJESİ TARAFINDAN PROTOTİP ETİKET

METADATA:

Veri kümeniz hakkında açıklayıcı bilgiler.

Dosya adı, dosya formatı, anahtar kelimeler, veri kümesi boyutu, eksik değerler, tarih oluşturma, kullanım lisansı.

Veri kümenizin ne içerdiğinin ve toplama nedeninin özeti.

PROVENANCE:

Veriler geliyor?

Verilerin kaynağı ve yazar iletişim bilgileri.

Verilerin toplandığı zaman aralığı.

DEĞİŞKENLER:

Verilerinizin farklı değerler alan özellikleri.

Veri setinizdeki farklı değişkenlerin listesi ve açıklaması.

İSTATİSTİKLER:

Veri setinizi tanımlayan temel istatistikler (sayısal veri setleri için).

Min/maks değer, en sık görülen değer (mod), ortalama, vb.

Metadata



Başlık COMPAS Yeniden Suç İşleme Risk Puanı Verileri

Yazar Broward County Clerk's Office, Broward County Sheriff's Office, Florida

browardcounty@florida.usa

Açıklama Laces ent, in culparum nimus dolor atetum que etur? Ipsapisque soluptiandi ut ped endelenis ipsus illabo. Ugit eum fuga. Iti ut licium is resequundit apiendis rem iligendant harit officitiis nimporu ntiumquosae. Ressimperum con connimus quatium velendebis exceprovit, omnis comnit ilicientis

DOI 10.5281/zenodo.1164791

Zaman Şubat 2013 - Aralık 2014

Anahtar Kelimeler risk değerlendirmesi, şartlı tahliye, hapisane, hukuk

Kayıtlar 7214

Değişkenler 25

Laces ent, in culparum nimus dolor atetum que etur? Ipsapisqu.

sayısal

Ugit eum fuga. Iti ut licium is resequundit apiendis rem iligendant harit officitiis nimporu.

sayısal

Eksik Birimler 15452 (8%)

'ırk' ve 'cinsiyet'.
Bu veri kümesi 'yaş' adlı değişkenleri içerir,



İLHAM VEREN:
VERİ BESLENME PROJESİ, TASLAK BELGE VE VERİ SAYFALARI İÇİN VERİ SETLERİ

SAHNE:
DEĞİŞİKLİK YARAT



06

kolektif akıl için ekip oluşturma

Kolektif akıl projelerini tasarlamak ve uygulamak için en iyi ne tür ekipler çalışır?

Çoğu ekipte bazı bariz ihtiyaçlar vardır: Veri ve kanıtlardan anlayan kişiler; örtük bilgiden yararlanma ve paydaşların katılımını sağlama iyi olan kişiler ve sonuçlara ulaşma ve son teslim tarihlerine göre çalışma konusunda güçlü bir kararlılığa sahip kişiler. Sektörler arası deneyime sahip kişilerin olması yardımcı olur ve belirli bir faaliyet alanı varsa - sanitasyon veya istihdam - bu alanda derin bilgiye sahip birden fazla kişinin olması elbette yardımcı olur.

Ekip liderinin görevi, bütünü parçalarının toplamından daha fazla hale getirmektir. Yönetmek için işin farklı unsurları hakkında yeterince bilgi sahibi olmaları gerekir, ancak her şeyden önce çeşitli bilgileri entegre etme ve anlamlandırma konusunda iyi olmaları gerekir.

Ekibin ortak bir ahlak, dil ve yöntem oluşturmak için zaman harcaması gerekir. Ekipler, grup düşüncesinden kaçınmak için yeterli çeşitliliğe ihtiyaç duyar, ancak çok fazla değil. Aksi takdirde karşılıklı anlayışsızlık içinde dağılırlar. Hepsinin dışa dönük olması gerekmez. Yine de karşılıklı duygusal saygı ve profesyonel saygı hayati önem taşır.

Tipik olarak bir çekirdek ekip ve ardından daha uzmanlaşmış bilgi ve deneyim için başvurulabilecek ortaklardan veya danışmanlardan oluşan bir dış çember olacaktır. Ayrıca ortak kuruluşlarda uzmanlık ve kaynaklara erişim de isteyebilirsiniz.

Örneğin, ulusal bir istatistik ofisi temel gerçekleri bulma konusunda yardım sağlamaya istekli olabilir; büyük bir şirket, SMS deneyi tasarlamak gibi çok özel bir 'talep' varsa uzmanlık sağlamaya istekli olabilir.

Bir beceri haritası, projeyi gerçekleştirmek için gereken tüm genel ve daha özel becerileri kapsayan bu üç eş merkezli daireyi (ekip, iş ortakları ve daha geniş ağ) organize etmenin yararlı bir yoludur. Yeni bir beceri ya da deneyime acil ihtiyaç duyulması halinde bu becerilerin hızlı bir şekilde aranabilmesi için bütçelerde bir miktar esneklik sağlamak mantıklıdır.

anahtar sorular:

- Ekibinizde hâlihazırda hangi (veri ve insan) becerilere sahipsiniz?
- Konunuzla ilgili hâlihazırda ne tür bir uzmanlığınız var?
- Hangi becerileriniz ve uzmanlığınız eksik?
- Ekibinizin becerilerini geliştirmek için kiminle ortaklık kurabilirsiniz?

07

grubunuzun kolektif aklını artırmanın hızlı yolları

Kolektif akıl tasarımı, başarılı olmak için zamana, kaynaklara ve destekleyici bir altyapıya ihtiyaç duyan bir süreçtir. Başından sonuna kadar karşılaştığınız her proje veya sorun için uygulanabilir . Ancak kolektif akli günlük uygulamalarınıza entegre etmeye başlayabileceğiniz pek çok küçük yol vardır. Aşağıda en sevdiğimiz birkaç alıştırmaya yer verdik.

Bunları dahili ekip toplantılarınızda veya bir sonraki harici çalıştayınızda deneyin. Bunları kullanmak için birkaç flipchart ve post-it notları dışında herhangi bir teknolojiye ihtiyacınız yoktur. Bu alıştırmalar kolektif akli kullanma konusunda rahat olmanıza yardımcı olacak ve daha büyük ölçekli projeler için durum oluşturmaya yönelik ilk adım olabilir.

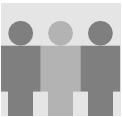
25/10 kitle kaynak fikirleri alıştırması

Bir grubun en güçlü ve uygulanabilir fikirlerini hızla üretin ve süzgeçten geçirin; fikirleri "dışa ve yukarı" doğru yayarak herkesin ortaya çıkan kalıpları fark etmesini sağlayın. Eğlenceli, hızlı ve gayri resmi olsa da, cesur fikirlerin sansürsüz bir şekilde üretilmesi ve ardından tüm grubun bilgeliliğinden yararlanarak en iyi on fikrin belirlenmesi için ciddi ve geçerli bir yöntemdir. Sürprizlere sıkça rastlanır! Herkes sürece dahil edilir ve aynı anda katılım sağlar. Herkesin eşit şekilde katkıda bulunma fırsatı vardır.

Bu alıştırma, çözüm bulmak için bir grubun kolektif akılsını kullanır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
20 - 40+ kişi



MALZEMELER
Açık alan. Her katılımcı için bir tane olmak üzere dizin kartları

TALİMATLAR:

- Süreci açıklayın. Örneğin: "Önce herkes bir indeks kartına cesur fikrini ve bunu gerçekleştirmek için atacağı ilk adımı yazar. Daha sonra insanlar etrafta dolaşır ve kartlar elden ele dolaştırılır. 'Sadece Değirmen ve Pas. Okumak yok. Zil çaldığında kartları vermeyi bırakın. Her bir kartınızdaki fikri/adımı bireysel olarak 1 ila 5 arasında bir puanla değerlendirin (1 = düşük, 5 = yüksek) ve kartın arkasına yazın. Buna 'Oku ve Puanla' denir. Zil çaldığında kartlar ikinci kez elden ele dolaştırılır. Zil çalana kadar 'Değirmen ve Pas'. Bu döngüyü beş kez tekrarlayacağız." 3 dakika.

2. Örnek bir indeks kartı kullanarak bir değiş-tokuş ve puanlama etkileşimi göstererek, **kartların okunmadan sadece elden ele geçirilmesi gerektiğini** ve her kişinin elinde yalnızca bir kart bulunmasının amaçlandığını açıklayın. Bu süreç bazı insanlar için kafa karıştırıcı olabilir, bu yüzden netlik sağlamak önemlidir. **Süre: 2 dakika.**

- Her katılımcıyı kendi kartına bir büyük fikir ve ilk adım yazmaya davet edin. 5 dk.

3. Beş adet **3 dakikalık değiş-tokuş ve puanlama turu** gerçekleştirin. Her turun arasında katılımcıların hareket etmesi (ve gülmesi) için zaman tanıyın. **Toplam süre: 15 dakika**

- Katılımcılardan ellerinde tuttıkları kartın arkasındaki 5 puanı toplamalarını isteyin.

5. Geri sayım yaparak tüm grupla birlikte en iyi puan alan fikirleri bulun. "Kimde 25 var?" diye sorun. Elinde 25 puanlık bir kart olan her katılımcıyı fikri ve eylem adımını okumaya davet edin. "Kimin 24'ü var?" vb. ile devam edin İlk on fikir belirlendiğinde ve paylaşıldığında durun. 5 dk.

- "25/10 hakkında dikkatinizi çeken ne oldu?" diye sorarak bitirin. 2 dk.

REFERANS: ÖZGÜRLEŞTİRİCİ YAPILAR

evet, ama egzersiz

Bu yöntem, grup tartışmaları sırasında bireysel katılımı artırmaya ve fikirleri netleştirmeye yardımcı olur. İnsanların görüşlerini, davranışlarını ve tutumlarını keşfetmelerini ve geliştirmelerini sağlar. Ayrıca, aksi takdirde kaosa dönüşebilecek tartışmalara bir yapı kazandırmaya da yardımcı olur.

Bu alıştırma, karar vermek için grubun kolektif aklını kullanır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 60 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
10 - 40 kişi

TALİMATLAR:

1. Üzerinde çeşitli görüşlerin olması muhtemel olan ilgili ifadeyi gösterin.
2. Duvarda soldan sağa doğru aşağıdaki işaretler yayılır: Hayır; Hayır, ama; Evet, ama; Evet
3. Herkesin ifadeyle ilgili kendi pozisyonu üzerinde düşünmesi için biraz zaman verin.
4. Tüm katılımcıları kendi görüşlerini temsil eden işaretin yanında durmaya davet edin.
5. Tartışmayı kolaylaştırın. Görüşü azınlıkta olan veya daha az katkıda bulunma eğiliminde olan biriyle başlamak ve ondan kendi durumunu tartışmasını istemek iyi olabilir.
6. İnsanlar kendilerini başkalarının argümanları tarafından yönlendirilmiş bulurlarsa hareketi teşvik edin.
7. Mutabakat gerekli değildir, ancak önerilen ifadede değişiklik önerileri yoluyla aranabilir.

Not:

İnsanları baskın görüşe uymak yerine kendi görüşlerini açıklamaya ve fikir birliği sağlamaya çalışmak yerine orijinal ifadeye meydan okumaya ve değiştirmeye teşvik edin.

REFERANS: VSO'dan esinlenilmiştir, Katılımcı Yaklaşımlar: Kolaylaştırıcılar için bir rehber

takdire dayalı sorgulama

Bir saatten kısa bir süre içinde, herhangi bir büyüklükteki bir grup, kendisini veya bir projeyi başarıya götüren koşulların listesini oluşturabilir. "Gizli" başarı hikayeleri ortaya çıktıkça, grup içinden olumlu değişim için kendiliğinden ivme ve içgörüler serbest bırakabilirsiniz. Pozitif hareket, şu anda neyin işe yaradığının araştırılması ve başarıyı mümkün kılan temel nedenlerin ortaya çıkarılmasıyla tetiklenir. Gruplar, sorunlar hakkında alışlagelmiş iç karartıcı konuşmalar yerine başarı hikâyelerini paylaşırken enerji kazanırlar. Sahadan hikâyeler, yerel çözümlerin, umut vaat eden prototiplerin ve yaygın yeniliklerin sosyal kanıtını sunarken, başarı modellerini tanımak için veri sağlar.

Egzersiz, öğrenmek ve uyum sağlamak için grubun kolektif akılsını kullanır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 - 60 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
10 - 40+ kişi



MALZEMELER
İnsanların yüz yüze çiftler halinde oturması için sandalyeler, Katılımcıların not alması için kağıt, Hikâyeleri ve varlıkları/koşulları kaydetmek için flip chart

TALİMATLAR:

- Adımların sırasını tanımlayın ve bir tema ya da katılımcılardan ne tür bir hikâye anlatmalarının beklendiğini belirtin. 3 dk.
- "Lütfen bir zaman hakkında bir hikâye anlatın. ."
- Katılımcılardan tercihen iyi tanımadıkları biriyle isteyin. Çiftler halinde katılımcılar sırayla bir röportaj yapar ve bir başarı hikâyesi anlatır. Başarıyı neyin mümkün kıldığına dikkat edin. Her biri 7-10 dakika; toplam 15-20 dakika.
- Çiftleri başka bir çiftle birleşmeye davet edin. 4 kişilik gruplar halinde, her bir kişi eşinin hikâyesini tekrar anlatır. Katılımcılardan, başarıyı destekleyen koşullar veya kaynaklardaki kalıpları dinlemelerini ve bunları not almalarını isteyin. 4 kişilik gruplar için 15 dakika.
- Genel kurulda, tüm grubun görmesi için içgörülerini ve kalıpları bir flip chart üzerinde toplayın. Gerekirse özetleyin. 10-15 dakika.
- Başarıyı destekleyen varlıklara ve koşullara nasıl yatırım yapıyoruz?"
"Bunu daha fazla yapmak için hangi fırsatları görüyorsunuz?"

Soruları tartışmak için 1-2-4 Soruları tartışmak için **1-2-4-All** yöntemini kullanın:

Bireysel düşünme (1 dakika)

İkili tartışma (2 dakika)

Dörtlü grup tartışması (4 dakika)

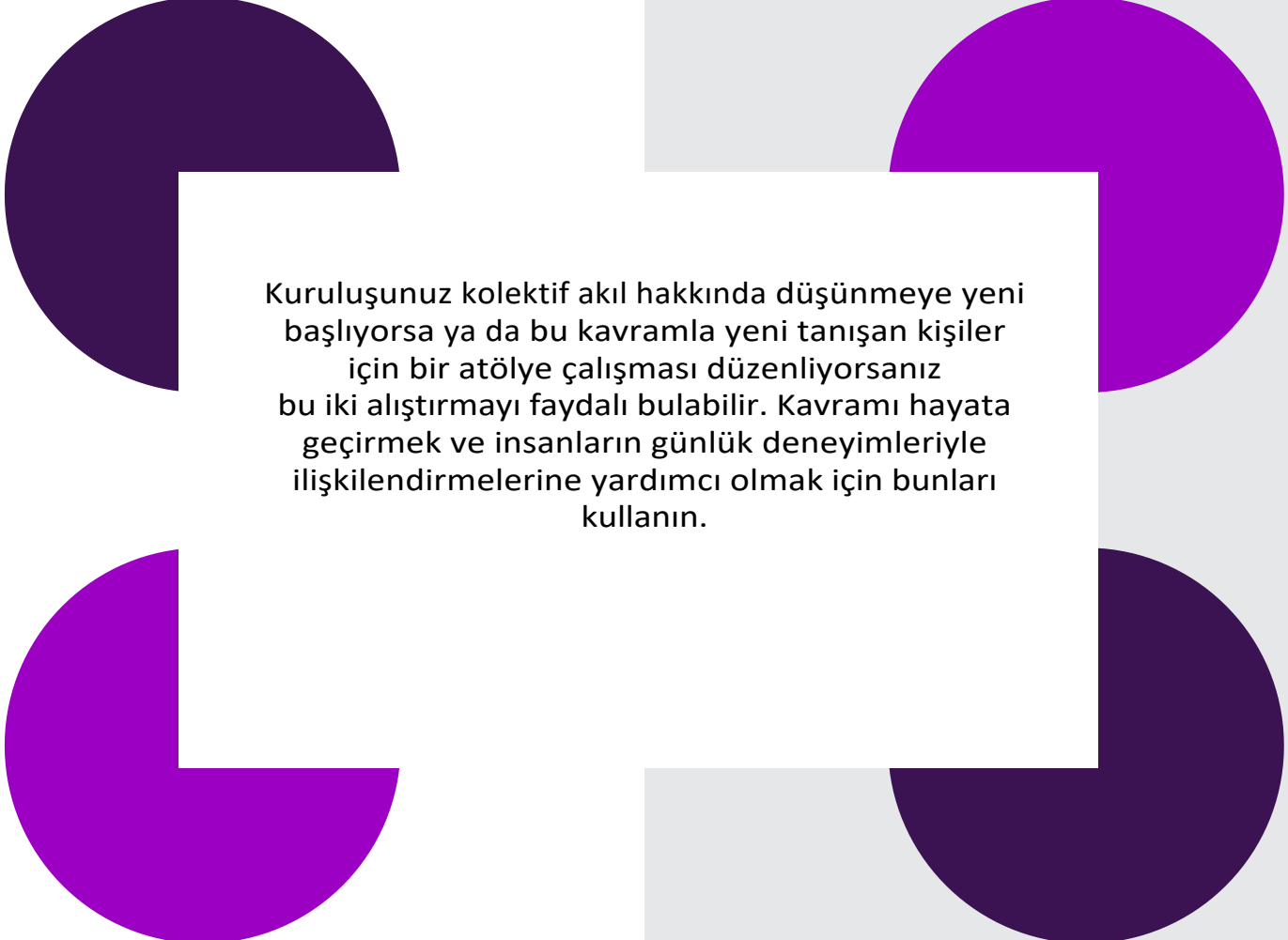
Tüm grup olarak paylaşım (3 dakika)

6 Toplam süre: 10 dakika.

08

NESTA - V.001

**kolektif akıl fikrini iletmek için
egzersizler**



Kuruluşunuz kolektif akıl hakkında düşünmeye yeni başlıyorsa ya da bu kavramla yeni tanışan kişiler için bir atölye çalışması düzenliyorsanız bu iki alıştırmayı faydalı bulabilir. Kavramı hayata geçirmek ve insanların günlük deneyimleriyle ilişkilendirmelerine yardımcı olmak için bunları kullanın.

kör adam ve fil alıştırması

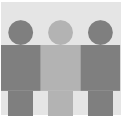
Bu etkinlik, insanların kolektif aklının farklı bakış açılarını birleştirerek daha bütüncül bir bakış açısı oluşturmayı içerdiğini anlamalarına yardımcı olacaktır.

Bu alıştırma, Hindistan'dan geleneksel bir halk masalından esinlenmiştir. Bireylerden aynı şeyi tanımlamaları istendiğinde nasıl farklı yorumlar yapabileceklerini göstermektedir. Orijinal hikayede, altı kör adamdan diğer köylülerden filler hakkında duyduklarına dayanarak bir fili tarif etmeleri istendiğinde farklı açıklamalar yaparlar.

Gerçek bir fille karşılaştıklarında bile, her adam sadece zaten doğru olduğuna inandığı şeyi 'görebiliyor'.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
5 - 20+ kişi



MALZEMELER
Halk hikayesinin bir kopyası - aşağıya bakınız

Raca onlara "Belki parçaları bir araya getirirseniz gerçeği görürsünüz" diye hatırlatana kadar anlaşmazlıklarını sürdürürler. Bu hikâye hem doğrulama ön yargısına karşı bir uyarı hem de perspektif farkındalığının değerini hatırlatmaktadır. Kolektif akıl, kişisel deneyime, dile ve kültüre dayalı birçok benzersiz dünya görüşünün bir araya getirilmesiyle oluşturulur.

TALİMATLAR:

1. Hindistan'dan bir halk masalı *olan Körler ve Fil'i* okuyun. Masalı siz okuyabilir ya da katılımcıların kendilerinin okumasına izin verebilirsiniz.
2. Hikâyeyi paylaştıktan sonra, farklı bakış açılarının ortak aklı nasıl geliştirebileceği konusunda bir grup tartışmasına rehberlik etmek için aşağıdaki soruları kullanın.
 - a. Bu gibi sorunlar gerçek hayatta da yaşanıyor mu? Bir projenin başarısız olduğu zamanları düşünün çünkü insanlar durumları farklı açılardan görüyorlardı ya da sadece bazı insanların görüşleri düşünülüyor. Ne olduğunu anlatın.
 - b. Ya bu hikâyedeki adamlar kör olmasaydı? Filler hakkında yine de farklı algılara sahip olurlar mıydı? Neden ya da neden olmasın?
 - c. Hikâye size bu sorunların nasıl çözülebileceği konusunda fikir veriyor mu? Grup tartışmalarında benzersiz bakış açılarının nasıl ortaya çıkarılacağına ilişkin tavsiyeler için Önyargıların Üstesinden Gelme Rehberi (s.152) ve Kitle Kolaylaştırma Rehberi'ne (s.154) başvurun.
3. Katılımcılara kolektif akıl tasarım ilkelerini tanıtın ve kolektif akıldan yararlanmaya çalışmanın faydaları ve neden bilinçli bir düzenlemeye ihtiyaç duyduğu konusunda tartışma için bir temel olarak kullanın.

KÖR ADAM VE FIL

Uzun zaman önce Hindistan'ın bir köyünde altı yaşlı adam yaşamış. Her biri doğuştan körmüş. Diğer köylüler yaşlı adamları sever ve onları kötülüklerden uzak tutarlarmış. Kör adamlar dünyayı kendi gözleriyle göremedikleri için birçok harikasını hayal etmek zorundaydılar. Köyün dışındaki yaşam hakkında öğrenebileceklerini öğrenmek için gezginlerin anlattığı hikayeleri dikkatle dinlediler.

Adamlar duydukları hikâyelerin çoğunu merak ediyorlardı ama en çok filleri merak ediyorlardı. Onlara fillerin ormanları çiğneyebildikleri, büyük yükler taşıyabildikleri ve yüksek trompet sesleriyle gençleri ve yaşlıları korkuttukları anlatılmıştı. Ama aynı zamanda Raca'nın kızının babasının krallığında seyahat ederken bir file bindiğini de biliyorlardı. Raca kızının böylesine tehlikeli bir yaratığa yaklaşmasına izin verir miydi?

Yaşlı adamlar gece gündüz filler hakkında tartıştılar. İlk kör adam, *"Bir fil güçlü bir dev olmalı,"* diye iddia etti. Fillerin ormanları temizlemek ve yol yapmak için kullanıldığına dair hikayeler duymuştu.

"Hayır, olmalısınız," diye karşı çıktı ikinci kör adam. "Bir prensesin sırtına binmesi için filin zarif ve nazik olması gerekir."

"Yanıyorsunuz! Bir filin korkunç boynuzuyla bir adamın kalbini delebileceğini duydum," dedi üçüncü kör adam.

"Lütfen," dedi dördüncü kör adam. "Hepiniz yanıyorsunuz. Fil, büyük bir inek türünden başka bir şey değildir. İnsanların nasıl abarttığını bilirsiniz."

"Filin büyüğü bir şey olduğuna eminim," dedi beşinci kör adam. "Bu, Raca'nın kızının krallık boyunca neden güvenle seyahat edebildiğini açıklıyor."

"Fillerin var olduğuna hiç inanmıyorum," diye açıkladı altıncı kör adam. "Bence biz zalim bir şakanın kurbanlarıyız."

Sonunda köylüler tüm tartışmalardan bıkmış ve meraklı adamların filler hakkındaki gerçeği öğrenmek için Raca'nın sarayını ziyaret etmelerini ayarlamışlar. Kör adamlara yolculuklarında rehberlik etmesi için köylerinden genç bir çocuk seçilmiş. En küçük adam elini çocuğun omzuna koydu. İkinci kör adam elini arkadaşının omzuna koydu ve bu şekilde altı adam da onları Raca'nın muhteşem sarayına götürecek olan çocuğun arkasında güvenle yürümeye hazır olana kadar devam etti.

Kör adamlar saraya vardıklarında, sarayın bahçesinde bahçıvan olarak çalışan köylerinden eski bir arkadaşları tarafından karşılandılar. Arkadaşları onları avluya götürmüş. Orada bir fil duruyordu. Körler, pek çok tartışmaya konu olan bu yaratığa dokunmak için öne çıktılar.

İlk kör adam uzandı ve devasa hayvanın yan tarafına dokundu. *"Bir fil duvar gibi pürüzsüz ve sağlamdır!"* diye ilan etti. *"Çok güçlü olmalı"*

İkinci kör adam elini filin esnek hortumuna koydu. *"Fil dev bir yılan gibidir,"* diye açıkladı.

Üçüncü kör adam filin sivri dişini hissetti. *"Haklıymışım,"* diye karar verdi. *"Bu yaratık bir mızrak kadar keskin ve ölümcül."*

Dördüncü kör adam filin dört bacağından birine dokundu. *"Burada sahip olduğumuz şey," dedi, "son derece büyük bir inek."*

Beşinci kör adam filin dev kulağını hissetti. *"Filin kocaman bir yelpaze ya da dağların ve ağaçların tepesinden uçabilen sihirli bir halı gibi olduğuna inanıyorum"* dedi.

Altıncı kör adam filin kaba kuyruğunu çekiştirdi. *"Bu eski bir ip parçasından başka şey değil. Gerçekten de tehlikeli,"* alay etti.

Bahçıvan arkadaşlarını bir ağacın gölgesine götürdü. *"Burada oturun ve eve dönüş yolculuğunuz için dinlenin,"* dedi. *"Size içmeniz için biraz su getireceğim."*

Beklerken altı kör adam fil hakkında konuştular.

"Fil bir duvar gibidir," dedi ilk kör adam. *"Sonunda bu konuda hemfikir olabiliriz."*

"Duvar mı? Fil dev bir ylandırlı!" diye yanıtladı ikinci kör adam.

"Size söylüyorum, bu bir mızrak," diye ısrar etti üçüncü kör adam.

"Bunun dev bir inek olduğuna eminim," dedi dördüncü kör adam.

"Sihirli halı. Hiç şüphe yok," dedi beşinci kör adam.

"Görmüyor musunuz?" diye yalvardı altıncı kör adam. *"Biri bizi kandırmak için bir ip kullandı."*

Tartışmaları devam etti ve bağırışları gittikçe .

"Duvar!" "Yılan!" "Mızrak!" "İnek!" "Halı!" "Halat!" "Bağırmayı"

kes!" diye seslendi çok kızgın bir ses.

Gürültülü tartışma yüzünden uykusundan uyanan Raca'ydı.

"Her biriniz haklı olduğunuzdan nasıl bu kadar emin olabiliyorsunuz?" diye sordu hükümdarı

Altı kör adam soruyu düşündü. Sonra Raca'nın çok bilge bir adam olduğunu bildiklerinden, hiçbir şey söylememeye karar verdiler.

"Fil çok büyük bir hayvan," dedi Raca nazikçe. *"Her adam sadece bir parçasına dokundu. Belki parçaları bir araya getirirseniz gerçeği görürsünüz. Şimdi izin verin de huzur içinde uykumu bitireyim."*

Arkadaşları soğuk suyla bahçeye döndüğünde, altı adam gölgede sessizce dinlenip Raca'nın tavsiyesini düşündüler.

"O haklı," dedi ilk kör adam. *"Gerçeği öğrenmek için tüm parçaları bir araya getirmeliyiz. Bunu eve dönüş yolculuğunda tartışalım."*

İlk kör adam elini, onlara eve kadar rehberlik edecek olan genç çocuğun omzuna koydu. İkinci kör adam bir elini arkadaşının omzuna koydu ve bu şekilde altı adam birlikte yolculuk etmeye hazır olana kadar devam etti.

1-2-4 egzersiz

Bu etkinlik, kolektif aklın, geniş çapta dağıtılan bilgiden daha iyi fikirleri ve daha fazlasını daha hızlı üretmenizi nasıl sağladığını gösterecektir.

Soru, fikir ve öneri üretmeye herkesi aynı anda dahil edin. Grubun ne kadar büyük olduğuna bakmaksızın herkesi hemen dahil edebilirsiniz. Daha iyi fikirleri ve daha fazlasını daha önce hiç olmadığı kadar hızlı üretebilirsiniz. Önceden bilinmeyen yerlerde yaygın olarak bulunan bilgi birikimi ve hayal gücünden yararlanabilirsiniz. Açık, üretken bir sohbet ortaya çıkar. Fikirler ve çözümler hızlı bir şekilde elenir. En önemlisi, katılımcılar fikirleri sahiplenir, böylece takip ve uygulama kolaylaşır.



ZAMAN ÇERÇEVESİ
15 - 30 dakika



GRUP BÜYÜKLÜĞÜ
20 - 40+ kişi



MALZEMELER
Geçişleri duyurmak için zil veya zamanlayıcı.
Katılımcıların ikili ve dörtlü gruplar halinde yüz yüze çalışabilmeleri için yeterli alan.

TALİMATLAR:

1. Bir sorunun sunumuna yanıt olarak bir soru sorarak başlayın. (örneğin, bu zorlukta ilerleme kaydetmek için ne gibi fırsatlar görüyorsunuz? Bu durumu nasıl ele alırdınız? Ne gibi fikirler veya eylemler önerirsiniz?)
2. Ardından sessiz bir düşünme süresi boyunca herkesten fikirlerini ve soruya verdikleri yanıtları not etmelerini isteyin. 1 dk.
3. İkili gruplar halinde fikirler üretin, öz-düşünümden gelen fikirler üzerine inşa edin. 2 dk.
4. Eşinizin fikirlerini dörtlü gruplar halinde paylaşın ve geliştirin (benzerliklere ve farklılıklara dikkat edin). Bir kuralını koruyun, tüm grup içinde bir seferde konuşma. 4 dk.
5. "Konuşmanızda öne çıkan bir fikir neydi?" diye sorun. Her grup önemli bir fikri herkesle paylaşır (döngüyü gerektiği kadar tekrarlayın). 5 dk.
6. Gruba el kaldırarak "kimler bu etkinlikten farklı fikirler veya içgörülerle ayrıldığını hissetti?" diye sorun. Etkinliğin her bireyi cevap aramaya dahil etmesi nedeniyle daha fazla fikir ve daha çeşitli girdiler yarattığımızı, herkesin katkıda bulunması için güvenli bir alan yarattığımızı açıklayın. Bunu yaparken, bu odada bulunan kolektif akıldan yararlandık.
7. Grubun fikirleri birbirine çok benziyorsa veya bilgiler farklı değilse, bunun nedenini sorun. Bunun nedeni, her biri için benzersiz olan içgörüler yerine sadece ortak olduğunu bildikleri bilgileri paylaşmayı seçmeleri mi? Ya da hepsi benzer profesyonel geçmişlerden veya deneyimlerden geldikleri için mi?
8. Kolektif akıl tasarımının ilkelerine - özellikle çeşitliliğin ve herkesin bağımsız olarak katkıda bulunmasına izin vermenin önemine - geri dönün.

İpucu: Grubunuzla ilgili belirli bir zorluk veya sorun yoksa Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinden birini ele almayı ve insanlara bu hedefte ilerleme kaydetmek için gördükleri fırsatları sormayı düşünün.

REFERANS: ÖZGÜRLEŞTİRİCİ YAPILAR

09

daha fazla kaynak

YAYINLAR

Brian Stanfield (Ed). Odaklanmış Konuşma Sanatı. Kanada Kültür İşleri Enstitüsü.

https://ispimi.org/images/meeting/082212/focused_conversation_ica_associates.pdf

Nesta: Dijital Demokrasi

<https://www.nesta.org.uk/report/digital-democracy-the-tools-transforming-political-engagement/>

VSO: Katılımcı Yaklaşımlar, Bir kolaylaştırıcı kılavuzu

https://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/VSO_Facilitator_Guide_to_Participatory_Approaches_Principles.pdf

ARAÇLAR

Citra: Zaman Aşımı Konuşma Kartları

<https://media.sitra.fi/2019/03/13135107/timeout-conversation-cards.pdf>

Topluluk Araç Kutusu: çalışma çemberlerinin

Düzenlenmesi <https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/advocacy/advocacy-research/study-circles/main>

DesignKit: Nasıl ?

<http://www.designkit.org/methods/3>

Özgürleştirici Yapılar

<http://www.liberatingstructures.com/>

NASA: Teknoloji Hazırlık Seviyesi

https://www.nasa.gov/directorates/heo/scan/engineering/technology/txt_accordion1.html

ODI: Veri Etiği Kanvası

<https://theodi.org/article/data-ethics-canvas/>

ODI: Veri ekosistemlerinin haritalanması

<https://theodi.org/article/mapping-data-ecosystems/>

Barış Gönüllüleri: Körler ve Fil Dersi

<https://www.peacecorps.gov/educators/resources/> blind-men-and-elephant/

Percolab: Üretken Karar Verme Süreci

<http://www.percolab.com/en/generative-decision-making-process/>

Strategyzer: Test ve Öğrenme kartları

<https://www.strategyzer.com/blog/posts/2015/3/5/validate-your-ideas-with-the-test-card>; <https://www.strategyzer.com/blog/posts/2015/3/9/capture-customer-insights-and-actions-with-the-learning-card>

Geçiş Kültürü: Bir açık alan etkinliği nasıl yürütülür

<https://www.transitionculture.org/2008/03/21/12-tools-for-transition-no10-how-to-run-an-open-space-event/>

United Way Hızlandırıcı: Kapak Hikayesi Maketi

https://unitedwayaccelerator.org/wp-content/uploads/2019/05/Cover_Story_Mockup_11x17.pdf

WEB SİTELERİ VE BLOGLAR

Veri Beslenme Projesi

<https://datanutrition.media.mit.edu/>

NOBL: Karar Verici Uygulaması

<https://thedecider.app/>

Nesta: Kalkınma Etkisi ve Siz

<https://diytoolkit.org/>

Değişim Durumları

<https://states-of-change.org/>

Saçma sapan inovasyon

<http://www.nonon.co.uk/>

100 Açık inovasyon Araç Kiti

<https://www.100open.com/toolkit/>

dahil olun

Bize kolektif akıl örneklerinizi
gönderin.

Nesta, farklı sektörlerdeki kolektif akıl projeleri ve araçlarından örnekler topluyor. Örnek çalışmalarımızı keşfedin veya aşağıdaki bağlantılar aracılığıyla kendi çalışmalarınızı ekleyin:

Kolektif akıl projeleri Trello panosu:

<https://trello.com/b/CdTeRRC6/collective-intelligence-projects>

Kolektif akıl araçları Trello panosu:

<https://trello.com/b/vf3cXUVG/collective-intelligence-tools>

Bu oyun kitabını yeniden şekillendirin!

Bu, Kolektif Akıl Tasarımı Çalışma Kitabının yalnızca 1.0 versiyonudur. Sürüm 2.0'ı nasıl daha iyi hale getirebileceğimiz konusunda geri bildirimlerinizi, yorumlarınızı ve önerilerinizi duymak isteriz. Katkıda bulunmak için, Nesta web sitesindeki bu oyun kitabına ait sayfada bulunan Google Doküman bağlantısını takip edin.

Alternatif olarak, lütfen ek faaliyetler için önerilerinizi veya hacklenmiş faaliyetlerin ve tamamlanmış tuvallerin sürümlerini CI Playbook ile **collective.intelligence@nesta.org.uk** adresine gönderin: Versiyon 2.0 konu başlığıyla gönderin.

TARAFINDAN YARATILDI
Nesta'nın Kolektif Akıl Tasarım Merkezi

DESTEĞİ İLE
UNDP'nin Hızlandırıcı Laboratuvar
ağı

TARAFINDAN TASARLANDI
Liminal



Bu çalışma, aksi belirtilmediği sürece Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 Uluslararası Lisansı (CC BY-NC-SA 4.0) altında lisanslanmıştır. Umarız faydalı bulursunuz.

ISBN 978-1-913095-15-4



Empowered lives.
Resilient nations.