

The Academics

Etki Raporu

Bu etki raporu, Kasım 2020 - Eylül 2021 tarihlerinde gerçekleşen **imece impact etki hızlandırma programı** kapsamında Business Call to Action (BCtA) danışmanlığında hazırlanmıştır. imece impact etki hızlandırma programı **imece** yürütücülüğünde gerçekleştirilen bir etki hızlandırma programıdır. Bu program, **Zorlu Holding** ana partnerliğinde, UNDP'nin desteklediği **Business Call To Action**'un bilgi danışmanlığı, **İş Dünyası ve Sürdürülebilir Kalkınma Derneği (SKD Türkiye)** stratejik partnerliği ve **Startup Wise Guys**'un yatırım partnerliği ile gerçekleşmektedir."

Ana Partner



Bilgi Danışmanı



Stratejik Partner



Yatırım Partneri



The Academys Etki Raporu

Ülke : Türkiye
Sektör : Eğitim ve Yaratıcı Endüstriler



İş Modeli

Pandeminin ardından işsizlik oranları küresel olarak hızla yükseldi. Bu yüksek işsizlik oranları toplumların endişelerini artırdı. Yerel perspektiften bakıldığında 2020'de Türkiye'deki tahmini genç işsizlik oranının %23'e yükseldiği görülüyor. Türkiye'deki resmi işsizlik oranlarına ek olarak (15-29 yaş arası) her dört gencin biri ne istihdam edilmiş hâlde ne de eğitimde yer alıyor (NEET), bu atıl genç oranları ve genç işsizliği hesaba katıldığında Avrasya bölgesindeki en yüksek işsizlik oranı Türkiye'de görülmekte. Öte yandan, işsizlikle doğrudan ilişkilendirilebilecek evde video oyunları oynamak; atıl durumdaki ev gençleri verimsiz veya tembellik gibi olgularla ilişkilendirilse de video oyun sektörü bu gençler aynı zamanda onlar için anlamlı istihdam ve geçim kaynağı fırsatları sunabilecek yaratıcı endüstrilerin bir parçası. Türkiye'de unicorn çıkaran oyun sektörüne ek olarak küresel espor pazarına baktığımızda, yeni ekonominin bir parçası olarak espor sektörü 2021'de yaklaşık 1,1 milyar ABD doları büyüklüğe ulaştı. Tahminlere göre 2024'te yaklaşık 1,62 milyar ABD doları büyüklüğe erişecek, bu da sektörün önümüzdeki yıllarda hızla büyüyeceğini ve yeni iş fırsatları yaratacağını gösteriyor (Statista, 2021).



Tüm bu büyüme ve potansiyel iş gücüne katılım hesaba katıldığında espor eğitimi alan her 4 kişiden yaklaşık 3'ünün eğitmen olarak çalışarak sektörde gelir elde etmesi olası görünüyor. Türkiye özelinde espor endüstrisi halihazırda geniş bir izleyici kitlesine sahip. Espor endüstrisi biletleri en hızlı tükenen etkinliklere ev sahipliği yapıyor, bu da muhtemelen Türkiye'deki gençlerin toplam nüfusta büyük bir orana sahip olmasıyla açıklanabilecek bir olgu.¹ The Academics, B2B iş modeliyle, kurumlara ve markalara ihtiyaç duydukları espor eğitimlerini ve entegrasyonunu sağlamanın yanı sıra son müşterilere doğrudan eğitimler de sağlıyor. The Academics tarafından yetiştirilen eğitmenler üniversitelerde, yerel yönetimlerde, özel sektörde ve kamu sektöründe çeşitli ortaklıklar geliştirip, esnek ekonomiye (gig ekonomisine) ve yaratıcı endüstriye katılarak kendi müşterilerini edinmeyi sürdürüyorlar.

A: Etki Planlama

The Academics iş modeli sayesinde ele alabileceği başlıca problemleri belirledi: Özellikle kadınlar başta olmak üzere espor konusunda uzmanlaşmış eğitmen eksikliği, espor endüstrisindeki (oyun ve yaratıcı ekonomi) iş fırsatlarına ilişkin yeterince farkındalığın olmaması, sektördeki makul ücretli iş fırsatlarının sınırlı olması.

The Academics, bu soruna çözüm bulmak ve fırsatı değerlendirmek üzere eğitmenlerin becerilerini belirlemeleri ve geliştirmeleri için destekleyici etkinlikler sunan bir çevrimiçi eğitim programı geliştirdi, programda öğrenim ihtiyaçlarını anlamak için öğrenciler ve çalışanlarla görüşebilecekleri yerleşik bir platform da bulunuyor. The Academics ayrıca esporu bir mesleki gelişim alanı ve alternatif kariyer olanağı olarak tanıtmak üzere farklı üniversitelerle ortaklıklar da gerçekleştiriyor.

The Academics'in faaliyetlerinin doğrudan sonucu espor eğitmenlerine sunulan yeni çevrimiçi eğitimler ve kaynaklar. Şirket ayrıca endüstriye dahil olan kadınların sayısını artırarak espor alanına daha fazla insanın ilgi duymasını sağlıyor. Daha da önemlisi espora ilişkin farkındalığın giderek daha geniş bir toplulukta kabul görmesine olanak tanıyor.

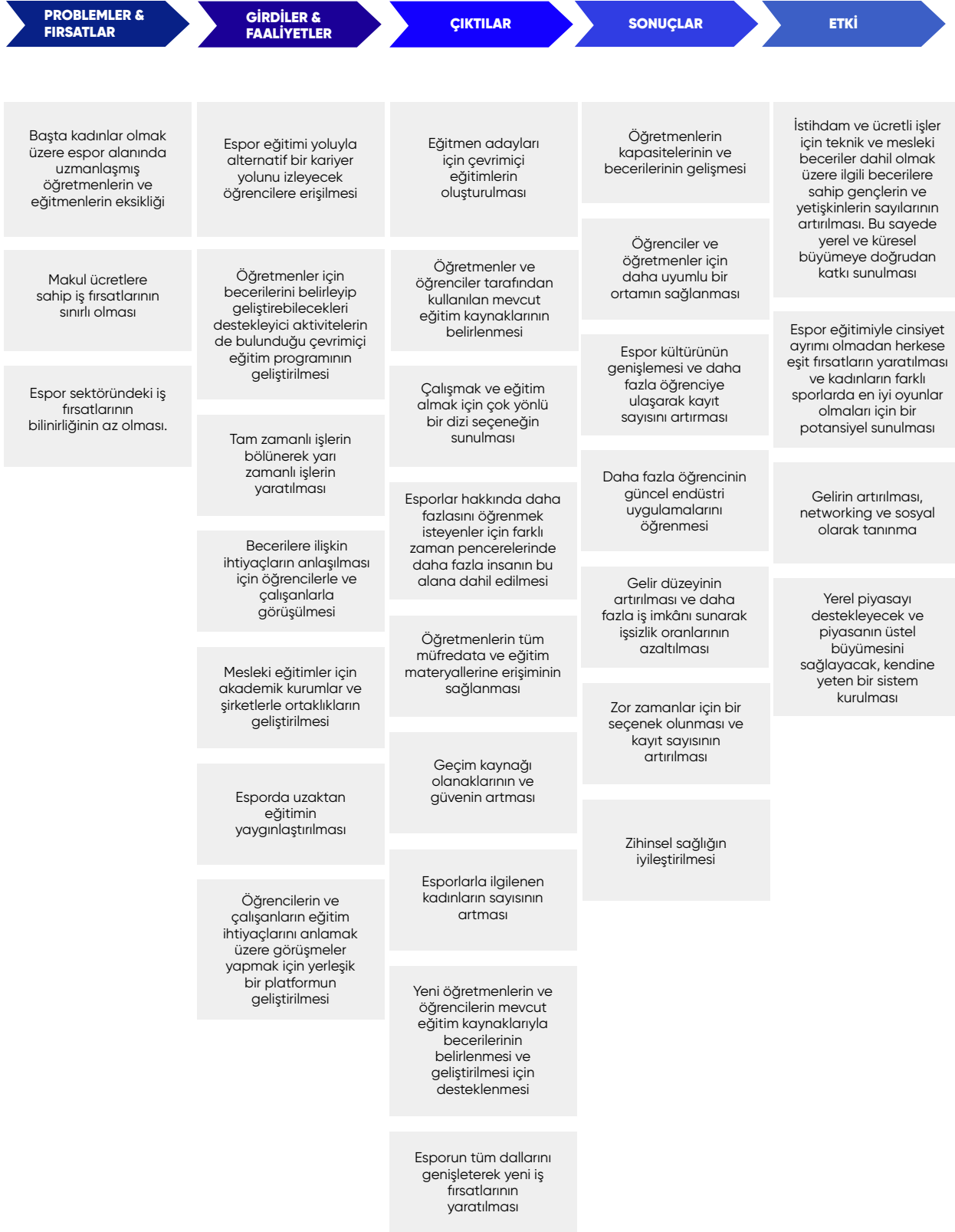
The Academics orta vadede eğitmenlerin güncel endüstri uygulamalarına hâkim olabilmesi için onların nitelikli eğitimlerine katkıda bulunmayı ve öğrenciler ile eğitmenler için mevcut kaynakların uyarlanabilirliğini kolaylaştırmayı hedefliyor. Ayrıca kadın eğitmenler de dahil olmak üzere eğitmenlerin daha yüksek gelir elde edebilmesi için değişimi tetikliyor. Geçim kaynağı fırsatlarının ve güvenin artması, katılımcıların aldıkları eğitimle doğrudan ilişkili. Bu şekilde, alternatif bir mesleki eğitim alanında çalışan katılımcılar, kendilerini ekonomik ve sosyal olarak etkin hissettiklerini, toplumun ve ekonominin değerli üyeleri olarak gördüklerini belirtiyorlar.

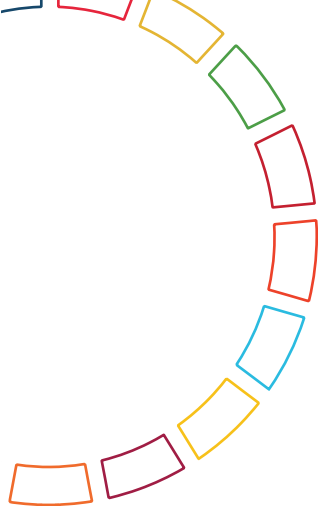
The Academics'in uzun vadeli etki hedefleri ise büyüyen espor endüstrisinde maaşlı işler edinebilmeleri için gerekli becerilere sahip olan gençlerin ve yetişkinlerin sayısını artırmak, yerel ve küresel espor piyasasını desteklemek üzere kendine yeten ve ölçeklenebilir bir sistem yaratmak, e-spor eğitiminde kadınları güçlendirerek cinsiyet ayrımını azaltmak. Tüm bunlar, espor profesyonellerinin geçim kaynaklarını artırırken zihinsel sağlıklarını iyileştiriyor.

Espor profesyonellerinin geçim kaynaklarını 6 katına çıkarıyor, Örneğin, 2018'de ortalama bir hakem ayda 100 TL'nin altında kazanırken The Academics'in hakemleri ayda en az 1000 TL kazanıyor ve bu sayede The Academics Espor profesyonellerinin geçim kaynaklarını 6 katına çıkarıyor

¹ Türkiye, 0-14 yaş aralığında bulunan %22,8 oranındaki nüfusuyla dünyanın en genç 7. nüfusuna sahiptir.

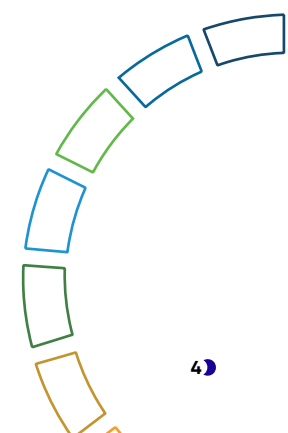
Etki Değer Zinciri





B: Etki Çerçevesi

Gösterge	2020 Referans Değeri	2022 Hedefi	Paydaşlar	Veri Toplama Yöntemi	Veri Kaynağı	İlgili SKA'lar
Becerileri gelişmiş/istihdam edilmiş öğrencilerin ve çalışanların sayısı	50	900	Öğrenciler	İkincil	Şirket	8.2 8.6
Sistemde dahilinde minimum kayıtlı öğrencinin aldığı kurs sayısı	12	20	Şirket	Birincil	Eğitim Merkezleri	4.1 4.3 5.1
Tek kursu bitirerek diploma sahibi olan öğrenci sayısı	8	1000	Öğrenciler	Birincil	Eğitim Merkezleri	4.4 4.5 4.7 5.1
Gece vardiyalı veya yarı zamanlı espor işlerin başvuran öğrenci sayısı	3	500	Öğrenciler	Birincil	Eğitim Merkezleri	4.1 5.1 4.3 8.2 4.4 4.5 4.7



C: Etki Ölçümleme

The Academics, verilerini etkinliklerde ve eğitimlerde toplanan kayıt formları aracılığıyla elde ediyor. Temel Performans Göstergeleri (KPI'lar), müşteriler için etkinleştirilen iş fırsatlarını ve beceri gelişimini izleyen etki metriklerinin yanı sıra kültürel katkıları da içeriyor.

The Academics'in topluluk yöneticisi tarafından üç ayda bir gerçekleştirilen anketlerde, The Academics'den eğitim alan öğrenciler aldıkları eğitimin espor işgücü piyasasında istihdam edilmek üzere hedeflerini gerçekleştirmelerine katkıda bulunduğunu belirtiyor. Eğitim alan öğrencilere yapılan anketteki sorular aracılığıyla, The Academics ekibi sundukları eğitimin etkisini değerlendirmeyi hedefliyor. Anket, eğitim sayesinde elde edilen gerekli becerilerin öğrencilerin iş deneyimini nasıl etkilediğini ele alan sorular içeriyor. Anketteki sorulardan biri şu: "Eğitime başladığınızda belirlediğiniz hedefin ve kariyer yolunun yüzde kaçını tamamladığınızı düşünüyorsunuz?" Anket katılımcılarının %90'ından fazlası The Academics eğitiminin kendilerini kişisel ve mesleki gelişimleri üzerinde olumlu etkisini belirtirken ve profesyonel hedeflerinin %50'sinden fazlasına ulaştıklarını belirtiyor. The Academics eğitimine katılan bireyler, eğitimler sayesinde sektörde profesyonel hizmet sunarak gelirlerinin attırdıklarını belirtirken networking ve sosyal olarak tanınma gibi kariyer ayrıcalıklarına da değiniyorlar. En önemli değişim ise eğitimler sayesinde katılımcılar kendilerini ekonominin bir parçası olarak görerek değerli hissettiklerini belirtmesi olarak öne çıkıyor.



Öğrenimler

Etki ölçümleme süreci The Academics ekibine şirketin yarattığı etkiyi değerlendirme olanağını tanıdı. Şirket yeni ve büyüyen bir ekonomide faaliyet gösterirken sektörün tazeliği katılımcılar için anlamlı iş fırsatları sunabiliyor. The Academics espor endüstrisindeki insan kaynağı eksikliğini gidererek nitelikli eğitime katkıda bulunmakla birlikte, gençlerin istihdam edilebilirliği ve artan yetkinlikleri konusunda sosyal etkisini görünür kılma konusunda nereden başlayacaklarını bilmiyordu. Etki ölçümleme süreci ile birlikte The Academics'in sunmuş olduğu hizmetleri, özellikle yaratıcı ekonominin parçası olarak hem iş olanaklarını artıran hem de özgüven kazanan dezavantajlı gruplar ve atıl ev gençliği için, yeni becerilerin ve bilginin herkes için erişilebilir olduğu 21. yüzyılın meslek okulu olarak tanımlanmasına yardımcı oldu.

Gelecek Planları

The Academics etki yönetimi sürecine başladıktan sonra Temel Performans Göstergeleri'nin (KPI'ların) teknik takibi için önceden kullanılan metrikler, paydaşlarının yaşamlarındaki değişimi ölçmeye olanak tanıyacak ve daha spesifik göstergeleri içerecek biçimde geliştirildi. The Academics eğitmenlerinin deneyimlerini ve yolculuklarını sadece şirketle çalıştıkları süre boyunca izliyordu. Etki yönetimi, şirketin ürün ve hizmetlerinin gerçek değerini anlamasını, müşterilerinin yaşamlarındaki dönüşümün seviyesini belirlemesini sağladı. The Academics, katılımcıların da bireysel görüşmelerde sürekli olarak ifade ettikleri gibi, artık faaliyetlerinin müşterilerinin geçim kaynaklarına sağladığı katkıyı ve eğitim katılımcılarının kendilerine verdikleri değer artışını değerlendirebiliyor.

" Kariyerimin ve spikerlik eğitimimin aylarca birlikte ilerlemesi, spiker olarak kendimi geliştirdiğim ve büyük işler başardığım bir hikâyeye dönüştü. Bu hikâyenin sonunda aslında dünyanın hiçbir yerinde bulamayacağım bir işe sahip oldum. "

Gökhan
Topluluk Yöneticisi

Daha fazla bilgi için



theacademys.com.tr



imece

imece.com

