



**T.C. SANAYİ VE
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI**

AHİLER
Kalkınma Ajansı
Geleceğe Yön Verir

**KIRŞEHİR' İN
DİJİTAL BELLEĞİ MÜZESİ
FİZİBİLİTE ÇALIŞMASI RAPORU
2020**



MAYIS-2020

Mayıs, 2020

Bu rapor, Ahiler Kalkınma Ajansı 2019 Yılı Fizibilite Desteği Programı, “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi Fizibilitesi” projesi kapsamında oluşturulmuştur. Rapor, proje yararlanıcısı Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası ile Trade Event Organisation Türkiye arasında imzalanan sözleşme kapsamında hazırlanmıştır.

Raporda, yazarlar tarafından güvenilir olarak kabul edilen kaynaklardan elde edilen veriler kullanılmıştır. Raporda yer alan görüş ve öngörüler bu yazarların proje hakkındaki düşüncelerini yansıtmaktadır. Bu raporda yer alan tüm bilgi ve verilerin kullanım ve uygulama sorumluluğu, doğrudan veya dolaylı olarak, bu rapora dayanarak yatırım kararı veren ya da finansman sağlayan kişilere ait olup, bu konuda her ne şekilde olursa olsun yazarlar sorumlu tutulamaz.

Ahiler Kalkınma Ajansı 2019 yılı Fizibilite Desteği Programı kapsamında hazırlanan bu yayının içeriği Ahiler Kalkınma Ajansı ve Sanayi ve Teknoloji Bakanlığının görüşlerini yansıtmamakta olup, içerik ile ilgili tek sorumluluk Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası ve Trade Event Organisation Türkiye’ye aittir.

Yazarlar:

Kerim BOYSAN
Zeynep BOYSAN
Mehmet SUDA
Aret YILDIZ

İçindekiler

Tablolar Listesi	iv
Grafikler Listesi	iv
Resimler Listesi	iv
Tanım ve Kısaltmalar	vi
Başkan'ın Mesajı	vii
Yönetici Özeti	viii
Giriş	1
Arka Plan	2
Çağdaş Müzecilik Anlayışı	4
Kırşehir'in Kısa Tarihi	5
a) Proje Kimlik Kartı	7
i. Temel Proje Verileri	7
ii. Amaç ve Gerekçe	8
iii. Yapılan İş Tanımı	8
iv. Uzun ve Kısa Dönemli Amaçlarla İlişki	8
v. Finansman Kaynağı ve Planı	9
vi. Proje Analiz Sonuçları	10
b) Projenin Gerekçesi	10
i. Projenin Hedef Kitleleri	11
c) Projenin Tanımı ve Kapsamı	11
d) Fizibilite Etüdü Analiz Sonuçları	27
e) Projenin Etkileri	27
1 - PROJENİN TANIMI VE KAPSAMI	28
1.1. Projenin Politika Dökümanlarına Uygunluğu	28
1.2. Kurumsal Yapılar ve Yasal Mevzuat	29
1.3. Projenin Kurumun Geçmiş, Yürüyen ve Planlanan Diğer Projelerle	29
İlişkisi	29
1.4. Projenin Diğer Kurumların Projeleri İle İlişkisi	29
1.4.1. Proje ile Eşzamanlı Götürülmesi Gereken Diğer Kurumların	30
Projeleri	30
1.5. Proje ile İlgili Geçmişte Yapılan Araştırmalar	30
1.6. Proje İhtiyacı/Talebi	30
1.7. Proje Alternatifleri	31
1.7.1 Projesiz Durum	31
1.7.2 Bakım Onarım veya Tevsii Yatırımı	32
1.7.3 En İyi İkinci Alternatif	32
1.7.4 En İyi Alternatif (Tercih Edilen Alternatif)	32
1.8. Teknoloji ve Tasarım	32
2 - YER SEÇİMİ VE ARAZİ MALİYETİ	37
2.1. Fiziksel ve Coğrafi Özellikler	37
2.2. Ekonomik ve Fiziksel Altyapı	38
2.3. Sosyal Altyapı ve Sosyal Etkiler	40
2.4. Çevresel Etkiler	43
2.5. Alternatifler, Yer Seçimi ve Arazi Maliyeti	43
(Kamulaştırma Bedeli de Dahil)	43

3 – TALEP TAHMİNİ VE KAPASİTE SEÇİMİ	44
3.1. Varsayımlar	44
3.2. Talep Tahmin Yöntemi	44
3.3. Talep Analizi	44
3.4. Talep Tahmin Sonuçları	49
3.5. Kapasite Seçimi	50
4 – YATIRIM TUTARI	50
4.1. Sabit Sermaye Yatırım Tutarı	50
4.2. Arazi Bedeli/Kamulaştırma Tutarı	51
4.3. İşletme Sermayesi	51
4.4. Toplam Yatırım Tutarı ve Yıllara Dağılımı	51
5 – PROJENİN FİNANSMANI VE FİNANSAL ANALİZ	52
5.1. Finansman Öngörüsü	52
5.2. Finansman İhtiyacı ve Kaynakları	52
1 – TİCARİ ANALİZ	54
2 – EKONOMİK ANALİZ	57
3 – RİSK ANALİZİ	58
3.1. Duyarlılık Analizi	58
3.2. Proje ile İlgili Riskler ve Etkiler	58
3.3. Temel Risklerle İlgili Risk Azaltma Tedbirleri	58
4 – ÇEVRESEL ANALİZ	58
4.1. Çevresel Etkilerin Ön Değerlendirmesi	58
4.2. Çevresel Riskler ve Azaltma Tedbirleri	58
5 – SOSYAL ANALİZ	59
5.1. Projenin Sosyal Etkileri	59
5.2. Projenin Toplumsal Gruplara Etkisi	61
5.3. Bölgesel Düzeyde Etkisi	61
6 – PROJE YÖNETİMİ VE UYGULAMA PROGRAMI	62
6.1. Proje Yöneticisi Kuruluş ve Teknik Kapasitesi	62
6.2. Proje Organizasyonu ve Yönetim	63
6.3. Proje Uygulama Planı ve Projede Kritik Aşamalar	64
7 – SONUÇ	64
7.1. Projenin Ticari ve Ekonomik Yapılabilirliği ile İlgili Sonuçlar	64
7.2. Projenin Sürdürülebilirliği	65
7.3. Projeye İlişkin Temel Riskler	65
8 – YARARLANILAN KAYNAKLAR	66

Tablolar Listesi

Tablo 1: Fizibilite Özeti Tablosu	10
Tablo 2: Dünyada En Çok Ziyaret Edilen Müzeler	46
Tablo 3: Kırşehir’de Yapılan Toplam Geceleme Sayısı	48
Tablo 4: 2017 Kırşehir Geceleme Sayısı	48
Tablo 5: 2018 Yılında en Çok Ziyaret Edilen 10 Müze	49
Tablo 6: İşletme Tahmini Gelir ve Giderleri	49
Tablo 7: Gider Kalemleri Tablosu	51
Tablo 8: Toplam Yatırım Tutarı ve Yıllara Dağılımı Tablosu	51
Tablo 9: Finansman İhtiyacı ve Kaynakları Tablosu	53
Tablo 10: İşletme Gelir ve Giderleri Tablosu	54
Tablo 11: Ticari Nakit Akış Tablosu	55
Tablo 12: Net Bugünkü Değer Tablosu	55
Tablo 13: İç Karlılık Oranı Tablosu	56
Tablo 14: Ekonomik Nakit Akış Tablosu	57
Tablo 15: Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası’nın organizasyonel yapısı	63

Grafikler Listesi

Grafik 1: Tarımın Katma Değere Katkısının Yıllara Göre Değişimi	38
Grafik 2: Hizmetlerin Katma Değere Katkısının Yıllara Göre Değişimi	39
Grafik 3: Sanayinin Katma Değere Katkısının Yıllara Göre Değişimi	39
Grafik 4: Katma Değerin Sektörel Dağılımı	40
Grafik 5: İç Anadolu Bölgesi Gelişmişlik Endeksi	41
Grafik 6: Kırşehir Genel Mutluluk Düzeyi	41
Grafik 7: Eğitim Seviyesine Göre Nüfusun Dağılımı	42
Grafik 8: İş Yeri Sayısı	42
Grafik 9: Yıllara Göre Müze Sayıları, 2014-2018	47

Resimler Listesi

Resim 1: Kırşehir' in Dijital Belleği Müzesi Temsili Resim	12
Resim 2: Ahi Evran Külliyesi Bahçesi / Müze Girişi	12
Resim 3: Külliye Bahçesi Müze Girişi	13
Resim 4: Simülatör Minibüs	13
Resim 5: Zaman Makinesi- Simülatör Minibüs	13
Resim 6: Hologramik Deneyim Odası Uygulama Alanı	14
Resim 7: Hologramik Deneyim Odaları	14
Resim 8: Hologramik Deneyim Odaları	14
Resim 9: Duvarlarda Yaşayan Tablolar Uygulama Alanı	15
Resim 10: Duvarlarda Yaşayan Tablolar	15
Resim 11: İnteraktif Kitaplar Uygulama Alanı	16
Resim 12: İnteraktif Kitaplar	16
Resim 13: Efsane Karakterlerle Selfie Uygulama Alanı	17

Resim 14: Efsane Karakterler ile Selfie	17
Resim 15: VR (Sanal Gerçeklik) "Uçan Balon" uygulama alanı	18
Resim 16: VR (Sanal Gerçeklik) "Uçan Balon"	18
Resim 17: VR (Sanal Gerçeklik) – Kaman Kalehöyük Müze Gezisi Uygulama Alanı	19
Resim 18: VR (Sanal Gerçeklik) – Kaman Kalehöyük Müze Gezisi	19
Resim 19: CACABEY Medresesi İç Mekan	20
Resim 20: Cacabey Gökbilim Merkezi Uygulama Alanı	20
Resim 21: "Evrenin Oluşumu" Uygulama Alanı	21
Resim 22: "Evrenin Oluşumu" Deneyim Alanı	21
Resim 23: Gezegenler ve Güneş Sistemi 1. İstasyon Uygulama Alanı	22
Resim 24: Gezegenler ve Güneş Sistemi 1. İstasyon Deneyim Alanı	22
Resim 25: Gezegenler ve Güneş Sistemi 2. İstasyon Uygulama Alanı	23
Resim 26: Gezegenler ve Güneş Sistemi Deneyim Alanı 2.istasyon	23
Resim 27: Konuşan Tablolar Uygulama Alanı	24
Resim 28: Konuşan Tablolar	24
Resim 29: Tarımın Geleceği Uzaktan Kontrol Sistemi Uygulama Alanı	25
Resim 30: Tarımın Geleceği Uzaktan Kontrol Sistemi	25
Resim 31: Planetaryum Uygulama Alanı	26
Resim 32: Planetaryum	26
Resim 33: Ahi Evran Külliyesi	31
Resim 34: Ahi Evran Külliyesi tamamlanmış ve projenin uygulanacağı bölümlere ait kroki	32
Resim 35: Örnek Hologram Uygulaması	33
Resim 36: Sanal Gerçeklik	34
Resim 37: Sanal Gerçeklik	34
Resim 38: Sanal Gerçeklik	35
Resim 39: Arttırılmış Gerçeklik	36
Resim 40: Arttırılmış Gerçeklik	36

Tanım ve Kısaltmalar

Tanım kısaltma	veya	Açıklama
AHİKA		Ahiler Kalkınma Ajansı
AB		Avrupa Birliği
TOBB		Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği
KTSO		Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası
TÜİK		Türkiye İstatistik Kurumu
€		Avro
USD		A.B.D. Doları
Kurum		Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası
Ajans		Ahiler Kalkınma Ajansı
Proje		Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi Projesi
İKO		İç Karlılık Oranı

Başkan'ın Mesajı

Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası olarak, kültürel mirasların korunması ve yaşatılması geçmişten geleceğe ilimizin turizmde hak ettiği değerin anlaşılması kapsamında turizmde rekabet gücünün artırılmasına yönelik çalışmalar gerçekleştirilmesi kararlaştırılmıştır.

Toplamlar varlıklarını sürdürmek ve kültürlerini yaşatmak için sosyal, kültürel ve siyasal gelişmeler doğrultusunda şekillenen bilgi ortamlarında sürekli olarak bilgi üretmektedir. Bu durum zaman içerisinde toplumların kültürel mirasını oluşturan ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Kültürel miras farklı aktörlerin katılımını içeren, birçok bilim dalını ilgilendiren ve çok katmanlı bir bakış açısı gerektiren bir kavram olarak görülmektedir.

Bu kapsamda dijital bellek müzeleri insanların kültür ürünlerine farklı kanallar üzerinden erişmelerine ve kültür ürünlerine sahip oldukları becerilerle analiz ederek yeni ürünler çıkarmalarına imkan sağlamaktadır. Bu bağlamda dijitalleştirme ve dijital koruma uygulamaları, dijital bellek müzelerinin kültürel miras ürünlerinin farklı kanallar üzerinden sunabilmeleri için önemli fırsatlar yaratmaktadır.

Hazırlanan Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi Fizibilitesi ile, geçmişten gelen kültürel miras ürünlerinin sürdürülebilirliğini ve kullanıcılar tarafından kabul edilebilir bir formda sunulması amaçlanmakta olup gerçekleştirilen ve vizyoner bir yaklaşımı benimsemelerinde etkili olabilecek konular bir model çerçevesinde sunulmaktadır.

Projenin amacına ulaşması için kapsamlı bir çalışma gerçekleştiren danışmanlarımız Zeynep BOYSAN ve Kerim BOYSAN'a, Genel Sekreter Pınar DEMİR'e, Eğitim Araştırma Sorumlusu Halil EKİCİOĞLU'na, Dış Ticaret Memuru S. İpek KOÇYİĞİT'e ve projenin finansmanına katkı sağlayan Ahiler Kalkınma Ajansı'na teşekkür ederim.

Mustafa YILMAZ
Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası
Yönetim Kurulu Başkanı

Yönetici Özeti

Anadolu'nun en önemli ve en eski kültür ve bilim merkezlerinden biri olan Kırşehir, beklediği ve hakettiği ilgiyi ne yazık ki görememiştir. Bunun için çeşitli nedenler öne sürülebilir ancak en önemli nedenlerinden birisi de kent içinde ziyaretçilerin ilgisini çekebilecek bir cazibe merkezinin olmamasıdır.

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" fizibilite çalışması, kentteki bu eksikliği gidermeye yönelik bir yatırımın teknik, ticari ve ekonomik olarak ne derece rantabl olacağı konusunda fikir vermesi amacıyla hazırlanmıştır.

Dijital ya da interaktif bir müze kurulmasının gerekçeleri çalışmanın içinde ayrıntılı olarak belirtilmiştir. Ancak, çalışmada belirtilen gerekçelerin yanı sıra interaktif müze yatırım ve bakım maliyetleri klasik müzelere göre daha düşük olmakta, ayrıca güvenlik açısından daha az risk taşımaktadır.

Türkiye'nin en önemli turizm destinasyonlarından olan Kapadokya'nın giriş kapısı sayılan Kırşehir için bu yatırımın önemi ortadadır. Çalışmanın sonuçlarından da görüleceği gibi yeterli desteği bulması halinde "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" hem kent, hem de bölge kalkınmasına sayısız ekonomik, sosyal ve ticari fayda sağlayacaktır.

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"nin bölgede bir başlangıç oluşturarak Kırşehir'in "Marka Kent" olma yolundaki temelini atması ve diğer yatırımcıların da bölgede benzer yatırımlara yönelmesi bu fizibilite çalışmasının yapılma nedenlerinden birisidir.

Giriş

TR 71 Düzey 2 Bölgesinde yer alan Kırşehir, çeşitli nedenlerle hak ettiği ilgiyi görememiş bir ilimizdir. Orta Anadolu'nun tam ortasında ve Ankara – Kayseri aksında yer alan Kırşehir, Anadolu tarihinde önemli bir yer tutmasına karşın hiçbir zaman beklenen ilgiyi görememiştir. Aynı şekilde, Seyfe Gölü ve Hirfanlı Barajı gibi doğal güzellikleri de il sınırı içinde barındırmasına karşın buralara yeterli sayıda ziyaretçi çekememiştir.

Kırşehir ekonomisi temel olarak tarım ve hayvancılık üzerine kurulmuştur. Ancak çok ciddi ve önemli turizm potansiyeli henüz ortaya çıkartılamamıştır. Bunun önemli nedenlerinden bir tanesi kentin yeterince tanıtımının yapılamaması olmasına karşın bir diğer önemli neden kentin tarihi, doğal, bilimsel ve arkeolojik değerlerinin cazip bir şekilde ziyaretçilere sunulamamasından kaynaklanmaktadır.

Arka Plan

Tüketim endeksli bir yaşamın yaygınlaştığı günümüzde müzeler, kültürel ve sanatsal mirasın korunması, kültür ve değerlere olan duyarlılığın artması ve estetik ve sanatsal değerlerin yüceltilmesi açısından büyük önem taşımaktadır.

Tarihi ve kültürel gelişimi belgeleyen tüm eserlerin gerek müze teşhir salonlarında gerekse depolarda sağlıklı bir şekilde korunarak yarınlara ulaştırılması, bu çerçevede müzelerin de modern sergileme ve sunum teknikleriyle izleyiciye sunulması ile çağdaş biçimde yönetilmesi mutlak bir ihtiyaçtır.

Ülkemizde kültür turizminin zengin içeriğinin önemi anlaşılmış, sağlam temeller üzerine oturtulmuş kültür politikalarının oluşturulması gerekliliği konusunda bir duyarlılık oluşmuş ve gelişim için adımlar atılmaya başlanmıştır.

*Geçmişin aydınlanmasına ev sahipliği yapan müzeler, 20. yüzyılın ilk yarısına kadar, eski eserlerin toplanmasına, muhafaza edilmesine ve sergilenmesine hizmet ederken, bu dönemden sonra yeni bir yaklaşımla ele alınmaya başlanmıştır. Topluma uzaktan bakan klasik müzeciliğin durağan mekân anlayışından, kültür ünitesi olarak kurgulanan yaşayan çağdaş müzecilik anlayışına doğru geçiş, müzeciliğin çehresini değiştirmiştir. Kültürel çeşitliliğin ve toplumsal belleğin izleyicisine daha iyi aktarabilmesine olanak sağlayan yeni sunum ve anlatım yöntemlerinin kullanılmasıyla müzelere olan ilgi de artmaya başlamıştır.**

***Kaynak; Müzecilikte Dijital Dönüşüm, Değişen Müze Teknolojileri ve Ulusal Bilgi Politikası, Salih Doğan, İBB Kültür A.Ş**

Küreselleşme olgusuyla birlikte kültür kavramına bakışta ve teknolojiye yaşanan değişimle beraber, eserlerin sadece toplanıp korunması ve saklanması fonksiyonunu bünyesinde barındıran klasik müzecilik, yerini modern müzeciliğe bırakmıştır. Çağdaş anlayışına uygun sergileme ve sunum teknikleri, eserlerin izleyici üzerindeki etkisini artırırken bir yandanda kültür ve sanat hazinelerinin toplumla buluşmasına olanak sağlamıştır.

Müzelerde kültürel zenginliğin topluma sunulabilmesine olanak sağlayan yeni sunum ve anlatım yöntemleri kullanılmaya başlandıkça müzelere olan ilgi de artmaya başlamıştır. Teşhir alanlarında eserin sağlıklı şekilde korunmasını sağlayan vitrinlerin aynı zamanda eseri etkin biçimlerde sergileyebilmesi için görselliğin niteliğini artırmıştır. Rehberli geziler, dikkat çekici bilgilendirme levhaları, elektronik rehberlik (audio-guide) sistemleri, müze gezicilerine hitap eden sürekli-geçici müze sergileri, dia-film gösterileri, seminerler ve atölye faaliyetleri izleyiciyi aktif öğrenme sürecine dâhil etmiştir. Kültür varlıklarının daha iyi korunması ve ziyaretçiye başarılı şekilde sunulması; müze-toplum ilişkisinin geliştirilmesine, ziyaretçinin müze gezilerinden keyif almasına ve ziyaret sıklık ve süresinin artmasına olanak sağlamıştır.

Dünyanın farklı coğrafyalarında ki insanları “tek bir tıkla” buluşturan sanal ortam da modern müzecilik uygulamaları arasına girmiştir. Müze yönetimleri, hazırladıkları web sayfalarıyla müze amaçlarına uygun faaliyetlerini yürütebilmektedir. Bu uygulama, sahip olunan bir interaktif bağlantı sayesinde başka herhangi bir maliyete gerek olmadan dünyanın bir ucundan diğer bir ucuna günün her saati müze ziyareti yapmayı mümkün kılmıştır.

COVID 19 pandemisi nedeniyle ülkemizde de Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından Nisan 2020’den beri 15 adet müze interaktif ziyarete açılmıştır.

Çağdaş Müzecilik Anlayışı

1980'li yıllarda, konsol oyunlarının ortaya çıkmasıyla birlikte hayatımıza yeni bir kavram girdi: "Edutainment" ya da eğlendirerek öğretmek. Bu sözcüğün tam olarak anlamı "eğlendirerek öğretmek" yani bir konuyu oyun özelliklerini kullanarak öğretmektir.

Dijital eğlence kanallarının gittikçe gelişerek halka açılması, müzeciliğin de kendini yeniden gözden geçirmesine neden olmuştur. Artık ziyaretçileri müzeye çekmek ve onların ilgisini canlı tutmak için ziyaretçileri beklenmedik ve interaktif deneyimlerle buluşturmak gerekmektedir. Müzeciliğin bir görevi kamuyu eğitmekse diğeri de ziyaretçi çekmektir.

Yaşadığımız çağ, çoğumuzun vaktinin büyük bölümünü ekran önünde ve internete bağlı olarak geçirdiği bir çağ olduğundan, müzecilik profesyonelleri bu teknolojiyle rekabet etmek, izleyicileri kendi mekanlarına çekmek ve onların ilgisini çekmenin yollarını aramaya başlamışlardır.

Kurumlar, sıra dışı araçlar kullanarak halkı eğitmek görevini daha ciddiye aldıklarından beri yenilikçi teknolojiyi kullanarak ziyaretçi beklentilerini karşılamak ve onları mekânlarına çekmek önem kazanmış durumdadır. Metropolitan Sanat Müzesi Dijital Müdürü Sree Sreevinsan'ın dediği gibi. "En büyük rakibimiz Guggenheim Müzesi ya da Doğa Tarihi Müzesi değil. En büyük rakibimiz Netflix ve Candy Crush." Müzeler artık birbirleriyle rekabet etmek zorunda değildir. Bunun yerine günün her saatinde ve her yerde karşımıza çıkan teknolojiyle, yani sosyal medya ve oyunlarla rekabet etmek zorunda kalmıştır. Bu nedenle de Metropolitan Sanat Müzesi kendi bünyesinde 80 dijital medya uzmanı çalıştırmaktadır. Ayrıca 80 kişi de müzedeki donanımın doğru çalışmasından sorumludur.

Bu aşamada, çok önemli bir nokta ortaya çıkmaktadır. Kullanılan teknoloji ile müze içeriğinin dengelenmesi. Müze profesyonelleri, kullanılan teknolojinin sadece bir aktarım mecrası olduğunu göz önünde bulundurup içeriği öne çıkartmayı unutmamalıdır.

Müzeler toplumların tarih serüveni içersinde geçirdiği evreler, yaşadıkları deneyimler ve milletlerin ürettikleri sosyal, kültürel ve tarihsel değerler açısından geçmiş ile gelecek arasında önemli bir taşıyıcı aks durumundadır. Kültürel Miras bilgi merkezi olarak müzeler bir anlamda toplumların tarihteki rollerini günümüze taşıyarak milletlerin gelecek vizyonuna referans olarak katkı yapmaktadır.

Kırşehir'in Kısa Tarihi

Kırşehir, Anadolu'daki en eski uygarlıklara ev sahipliği yapmış bir kenttir. Aynı zamanda, döneminin en ünlü ticaret güzergâhı olan İpek Yolu da Kesik Köprü üzerinden Kırşehir'den geçmektedir. Yapılan araştırmalarda, Kırşehir'e bağlı Kaman ilçesinden İpek Yolu'ndan daha eski, 10.000 yıllık bir ticaret yolunun geçtiği keşfedilmiştir.

Kırşehir ili, medeniyetin beşiği olan Anadolu'nun ortasında yer alır. Çok önemli bir coğrafi konuma sahip olması sebebi ile başlangıçtan günümüze kadar, önemli kültürlerin yaşadığı bir yer olmuştur. *Yapılan araştırmalar ve arkeolojik kazılar Kırşehir'de insan yerleşimlerinin M.Ö. 3 binde başladığını göstermektedir. Bu döneme ait çanak çömlek parçaları Kırşehir höyüklerinden elde edilmektedir. 1930'lu yıllarda Türk ve İtalyan arkeologlar tarafından Merkez İlçe'ye bağlı Hashöyük'te yapılan arkeolojik kazılar, M.Ö. 3000'e ait çanak-çömlek kalıntılarını ortaya çıkartmıştır. Kırşehir'in adının eski çağlarda "Parnassos" ya da "Makissos" olduğu bilinmektedir. Roma ve Bizans döneminde "Kapadokya" olarak tanınan Krallık, Roma İmparatorluğu'nun hâkimiyetini tanımış ve Roma İmparatorluğu da Kapadokya Krallığı ile birlikte Kırşehir yöresini kendine bağlamıştır.*

M.S. 395 yılında Roma İmparatorluğu Batı ve Doğu olarak ikiye bölününce, bütün Anadolu gibi bu bölge de Doğu Roma (Bizans) hâkimiyetine girmiştir. Bizans döneminde "Makissos", daha sonra da "Justinianapolis" olarak anılan Kırşehir'in aynı yüzyılda yaşayan tarihçi Prokopios'un verdiği bilgilere göre Justinianus Kırşehir'i yeniden imar ederek kent durumuna getirmiştir. 647 yılında Emevi Devletinin Şam Valisi Muaviye, Kayser ve Kırşehir bölgelerini işgal etmiştir. Kırşehir merkezine bağlı Taburoğlu köyü yakınlarındaki Üçayak Kilisesi, Kaman Temirli'deki kilise, Mucur Aksaklı ve Aflak köylerindeki Kaya kiliseleri, Mucur Manastır ve Keşiş sarayı Bizans dönemine ait kalıntılardır. Kırşehir civarında Bizans dönemine ait kandiller, takılar, sırlı mavi ve sarı renkli seramik eşyalara rastlanmıştır.

*1071'den sonra, Anadolu toprakları Türklere açılınca, Kırşehir'in Türk tarihine katılma dönemi başlamıştır. Kutalmışoğlu Süleyman Şah, kent ve çevresini Anadolu Selçuklular'ına bağlamıştır. 1402 yılında Osmanlılar Ankara Savaşı'nda Timur'a yenilince Kırşehir ve yöresi Karamanlılar'a verilir. Çünkü bu savaşta Karamanlılar Timur tarafında yer alıp onu desteklemişlerdir. Fatih Sultan Mehmed'in Karamanlılar'ı yenmesinden ve Yavuz Sultan Selim'in Dulkadiroğulları'nı tarihten silmesinden sonra Kırşehir, Osmanlıların egemenliğine geçmiştir.**

***Kaynak; kirsehirfederasyonu.org.tr**

1272 yılında, Cacabey Gökbilim Medresesi, dönemin Kırşehir Valisi Nurettin Cibril bin Cacabey tarafından yaptırılmıştır. Cacabey, 1240-1301 yıllarında Kırşehir'de Mevlana ve Hacı Bektaş-ı Veli zamanını yaşamış büyük ve tarihi şahsiyettir. Medresede matematik, fen ve astronomi eğitimleri verilmekteydi. Ayrıca hukuk, felsefe ve tasavvuf dersleri de öğretiliyordu.

Kubbesi açık ve altında bir kuyunun bulunduğu Cacabey Medresesi'nde kuyuya yansıyan yıldızlar incelenir ve bunlar üzerinde araştırmalar yapılırdı. Bundan anlaşıldığına göre, bu medrese o dönemlerde astronomi araştırmaları yapılıyor, matematiğin yanı sıra; fizik ve kimya gibi konularda eğitim veriliyordu.

Cacabey Gökbilim Medresesi, dünyada gözlemevi olarak yapılan ilk yapı olarak karşımıza çıkmaktadır (1271-1272) Yapıdan ayrı olan minaresi gözlemevi olarak kullanılmaktaydı. Üstü açık kubbenin hemen altında, yıldızların incelendiği bir havuz bulunuyordu. İşte bu yapıya planetariumların atası diyebiliriz.

*Eşsiz mimarisinin yanı sıra özellikle güneş sistemindeki gezegenleri sembolize eden iç sütunları, rasat kuyusu, aydınlık feneri ve gözlem kulesi dikkat çekmektedir. Medresenin üç ayrı yerinde bulunan ve rokete benzeyen sütunları yapının astronomi merkezi olarak kullanıldığının delili sayılmaktadır.**

***Kaynak; Home of Kırşehir, T.C. Kırşehir Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü (2018)**

Kırşehir 13.yy.'dan 15.yy ortalarına kadar Anadolu'nun en önemli siyasi, sosyal ve kültür merkezlerinden biri olma özelliğini devam ettirmiştir. 14.yy başlarında Anadolu'yu aydınlatanların başında gelen ünlü tasavvufçu Âşık Paşa 12 bin beyitlik Türkçe "Garibname" sini yazmıştır. Türkçe'yi 1299 yılında resmi dil haline getirmek isteyen Karamanoğlu Mehmet beyden sonra Âşık Paşa Türk kültürüne sahip çıkmış, Türkçe'yi yazı diline en iyi ve geniş biçimde sokmuştur.

Anadolu'daki Osmanlı egemenliğinin kesin olarak kurulmasından yani Fatih Sultan Mehmet'in Anadolu Türk Birliği'ni sağlamasından sonra Kırşehir'de Celali isyanları dışında XIX. yy'ın sonlarına kadar kayda değer önemli olaylar görülmez. Osmanlı Devleti'nin kuruluşunda Ahiliğin rolü büyük olmuştur. Yeniçeri Ocağı'nın kuruluşu sırasında Hacı Bektaş-ı Velî'nin etkileri görülmüştür. Yeniçeriler, Hacı Bektaş'ı "pir" olarak kabul etmişlerdir. Kâtip Çelebi, "Seyahatname" sinde Kırşehir için "havası güzel bir sahrada kurulduğunu, üzerinde bir kalesi bulunduğunu" yazmaktadır. 1527'de Hacı Bektaş-ı Velî'nin torunlarından Kalender Çelebi, Ankara – Kayseri yöresinde ayaklanmıştır. Bu ayaklanma büyüyünce Kanuni Sultan Süleyman, Sadrazam İbrahim Paşa komutasındaki bir orduyu 1528'de Kırşehir yöresine yollamıştır. 1560'lı yıllara gelindiğinde Anadolu'da yoğun bir kargaşa daha yaşanmıştır. Halkı zorla soyan Hakibe Sührap adlı eşkıyaları cezalandırmak için Kanuni, Kırşehir Beyi Memiş Bey'e emir vermiştir.

Kırşehir, Anadolu ahlakı denen tasavvufi esnaf teşkilatının en önemli merkezlerinden biri olması ile 14. asırda oldukça gelişmiştir. Meşhur Ahi Evran Kırşehir'e yerleşmiş, Mevlevi tarikatı gelişmiş ve büyük mutasavvıf ve Türk şairi Âşık Paşa burada yaşamıştır.

PROJE ÖZETİ

a) Proje Kimlik Kartı

i. Temel Proje Verileri

- **Proje Adı**

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"

- **Sektör/Alt Sektör**

Turizm ve Kültür

- **Proje Sahibi Kuruluş**

Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası

- **Uygulama Yeri**

Kırşehir

- **Uygulayıcı Birim**

Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası

- **Maliyet ve Temel Kalemler**

Finansal Analiz bölümünde ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

- **Planlanan Çıktılar**

Müzeye gelen ziyaretçi sayısı. İlk yıl için 40.000 olarak öngörülmüştür.

ii. Amaç ve Gerekçe

Kırşehir, kadim geleneklere ve bazı kaynaklara göre 10.000 yıllık bir geçmişe sahip bir kent olmasına karşın bir turizm destinasyonu olarak cazibe merkezi olamamıştır. Kırşehir'e gelen turistlerin büyük çoğunluğu Kaman'daki Kalehöyük Müzesi'ni gezdikten sonra kent içinde geceleme dahi yapmadan kentten ayrılmaktadır. Kalehöyük Müzesi ve hemen yanındaki Japon Bahçesi bir Japon projesi olduğundan daha çok Japon turistlerce ziyaret edilmektedir. Ancak bu turistler, daha sonra Kırşehir'i ziyaret etme gereği duymamaktadır. Kırşehir içindeki Ahi Evran Külliyesi'nde oluşturulacak "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" önemli bir açığı kapatarak kente gelen turist sayısında önemli bir artış sağlayacaktır.

Müze, Anadolu kültür ve tarihi meraklılarını cezbetmekle birlikte bir diğer önemli misyonu da üstlenecektir: Anadolu'nun ilk gözlemevi olan Cacabey Medresesi Kırşehir'de kurulmuştur. Müzenin içinde yer alacak Cacabey Müzesi, Kırşehir'in bu önemli özelliğine vurgu yapacak bu bölümde özellikle astronomi, gezegenler ve uzay ile ilgili deneyimler ziyaretçilerin beğenisine sunulacaktır.

iii. Yapılan İş Tanımı

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" son teknolojiyi kullanarak oluşturulacak çağdaş bir müze olacaktır. Müzenin amacı Kırşehir'in tarihi, kente mal olmuş önemli kişilikleri, kentin doğal güzelliklerini, kentin bilimsel altyapısını dijital teknolojileri kullanarak ziyaretçilere unutulmaz bir deneyim sunmak şeklinde tanımlanabilir.

iv. Uzun ve Kısa Dönemli Amaçlarla İlişki

Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı On Birinci Kalkınma Planı (2019 – 2023) ve TR 71 Düzey 2 Bölgesi Bölge Planı 2014 – 2023 ile ilgilidir.

v. Finansman Kaynağı ve Planı

AB'nin özellikle HORIZON 2020 ve CEF (Connecting Europe Facility) programı çerçevesinde kültür mirası ve müzelerin dijitalleşmesi konusunda çeşitli hibe programları bulunmaktadır. Öncelikli olarak bu finansman kaynaklarından faydalanılması düşünülmektedir.

Bir diğer finansman kaynağı alternatifi ise özellikle bankalar, finans kuruluşları ve telekomünikasyon kurumları gibi kültür/sanat faaliyetlerine destek veren özel kurumlarla yapılabilecek sponsorluk anlaşmalarıdır. Bunun için bir sponsorluk dosyası oluşturularak ilgili kurumlara başvuru yapılacaktır.

Düşünülebilecek bir diğer finansman kaynağı, Çanakkale'nin Evlatları İnteraktif Müzesi'nde olduğu gibi bir yerel yatırımcının proje maliyetlerini üstlenmesidir. Bilindiği gibi söz konusu müze, Çanakkale firması olan Kale Grubu tarafından finanse edilmiştir.

Kurulacak olan "Kırşehir Kültür ve Sanat Vakfı", finansman kaynağı bulma konusunda bir başka alternatif olarak değerlendirilebilir. Vakıf, toplanacak bağışlar ve çeşitli proje ve etkinliklere alınacak destekler yoluyla "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" ne kaynak oluşturabilir.

Bir diğer olasılıksa, projeyi bir girişim projesi ya da start-up olarak değerlendirip uluslararası platformda bir melek yatırımcı arayışına çıkmaktır. Uluslararası ölçekte üç yıl gibi görece kısa bir süre içerisinde başabaş noktasına gelinmesi melek yatırımcılar açısından cazip görülebilir.

vi. Proje Analiz Sonuçları

Fizibilite Özeti Tablosu

	Projesiz Durum	Bakım Onarım/Tevsii	Seçilen İkinci Alternatif	Seçilen Alternatif
Yatırım Tutarı	0		7.085.553,50	5.814.523,00
Net Bugünkü Değer (Ticari/Ekonomik)	0		3.319.646,50	4.590.677,00
İç Karlılık Oranı (Ticari/Ekonomik)	0		% 15	% 20
Geri Ödeme Süresi (Ticari/Ekonomik)	0		4 Yıl	3 Yıl
Fayda/Maliyet Oranı (Ticari)	0		1,21	1,21
Fayda/Maliyet Oranı (Ekonomik)	0		1,21	1,21
Parasallaştırılamayan Önemli Fayda ve Maliyetler	0	0	0	0
Rakamsallaştırılamayan Önemli Hususlar	0	0	0	0

Tablo 1: Fizibilite Özeti Tablosu

b) Projenin Gerekçesi

Kırşehir’i turizm destinasyonu olarak hak ettiği yere getirmek, ilin kültürel, tarihi, doğal değerlerini ve kente mal olmuş özel tarihi kişiliklerini, hologram, sanal gerçeklik, robotik ve yapay zekâ gibi son teknolojileri kullanarak sergilemek, kültür turizmine ilgi duyanların yanı sıra teknoloji tutkunlarını da bölgeye çekmek; böylece kentin refah seviyesinde artış sağlamak için gerçekleştirilmesi planlanan “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” ile Kırşehir’e yeni ve çağdaş bir turistik değer kazandırmak. Müze, sadece Kırşehir’e değer kazandırmakla kalmayacak aynı zamanda bölge ve ülke ekonomisi için de önemli bir artı değer oluşturacaktır. Türkiye’de bulunan interaktif müzeler genelde savaş müzeleri olduğu için “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” kendi türünde bir ilk olacak ve önemli sayıda ziyaretçi çekecektir.

i. Projenin Hedef Kitlesi

Projenin hedef kitlesi, yerel halkın yanı sıra, yurtiçi ve yurtdışından Kırşehir'e gelmesi beklenen yerli ve yabancı turistlerdir.

c) Projenin Tanımı ve Kapsamı

Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi, yukarıda, b) Projenin Gerekçesi maddesinde belirtilen amaç, kapsam ve detaylar çerçevesinde aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

Müzenin Yapısı:

Her yaş grubuna hitap eden: Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi, ziyarete gelen tüm yaş grubundakilere hitap edecek ve herkes için özel bir "deneyim" sunacaktır.

Yaratıcı ve sorumlu teknoloji kullanımı: Kullanılacak teknolojilerde yatırım ve işletme giderleri mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır. Amaç, teknolojiyi öne çıkartmak değil, teknolojiyi kullanarak içeriği keşfetmek ve deneyim yaşatmak olacaktır.

Hem yerel halka hem turistlere hitap eden: Kırşehirliler için bir gurur kaynağı ve turistler içinse bir cazibe merkezi olacaktır.

Eğitici: Hem gökbilim, hem tarih hem de arkeoloji konusunda çeşitli yaş gruplarına eğitici bilgiler veren yapısı olacaktır.

Multidisipliner: Sanat, kültür, tarih, arkeoloji, bilim ve teknolojiyi bir araya getirecektir.

Müzenin Karakteri:

Yönlendirici: Kırşehir'in tarihi, kültürel mirası, gelenekleri ve ünlü kişiliklerini keşfetmeye yönlendirici olacaktır.

İnteraktif: Yaşanan deneyim sayesinde hem duygulara, hem gönüllere hem de zekâya hitap edecektir.

Dramatik: Geçmişteki, günümüzdeki ve gelecekteki olayları ve kişileri dramatik bir biçimde canlandırarak unutulmaz bir deneyim sağlayacaktır.

Müzedede yer alması planlanan bölümler aşağıda verilmiştir:

1. Bölüm: Kırşehir'in Yaşayan Tarihi
2. Bölüm: Cacabey Gökbilim Merkezi

Müzenin 1. Bölümü:

KIRŞEHİR'İN YAŞAYAN TARİHİ



Resim 1: Kırşehir' in Dijital Belleği Müzesi Temsili Resim



Resim 2: Ahi Evran Külliyesi Bahçesi / Müze Girişi

Müzenin bu bölümünde aşağıda detaylandırılan pek çok deneyim alanı yer alacaktır
Zaman Makinesi – Simülatör Minibüs

Konuklar müze bahçesindeki özel olarak tasarlanmış simülatör minibüse bindiklerinde ve kapılar kapandığında minibüsün camları bir anda ekrana dönüşecek ve Kırşehir’de zamanda yolculuk başlayacaktır. Geçmişten günümüze seyahat edercesine ilerleyen konuklar unutamayacakları bir deneyim yaşayacaklar.



Resim 3: Külliye Bahçesi Müze Girişi



Resim 4: Simülatör Minibüs



Resim 5: Zaman Makinesi- Simülatör Minübüs

Holografik Deneyim Odaları

Yüzyıllardır kente mâl olmuş karakterlerin (Ahi Evran, Dede Korkut, Neşet Ertaş, vb.) bulunduğu Holografik Deneyim Odalarında ziyaretçiler, bu önemli şahıslarla kâh sohbet edecek, kâh masal dinleyecek ya da Neşet Ertaş türküleriyle unutulmaz anlar yaşayacaklar. Müzede dört adet hologramik oda olması planlanmıştır.



Resim 6: Hologramik Deneyim Odası Uygulama Alanı



Resim 7: Hologramik Deneyim Odaları



Resim 8: Hologramik Deneyim Odaları

Yaşayan Tablolar

Müzenin bu bölümünde duvarlarda yaşayan tablolar yer alacaktır. Bu deneyimde ziyaretçiler yine kente mal olmuş karakterlerin hareketli, gülen, seslenen ve çeşitli bedensel hareketler sergileyen halleriyle, neşeli ve keyif dolu anlar yaşayacaklardır. Bu tablolardan 8 adet uygulanması planlanmıştır.



Resim 9: Duvarlarda Yaşayan Tablolar Uygulama Alanı



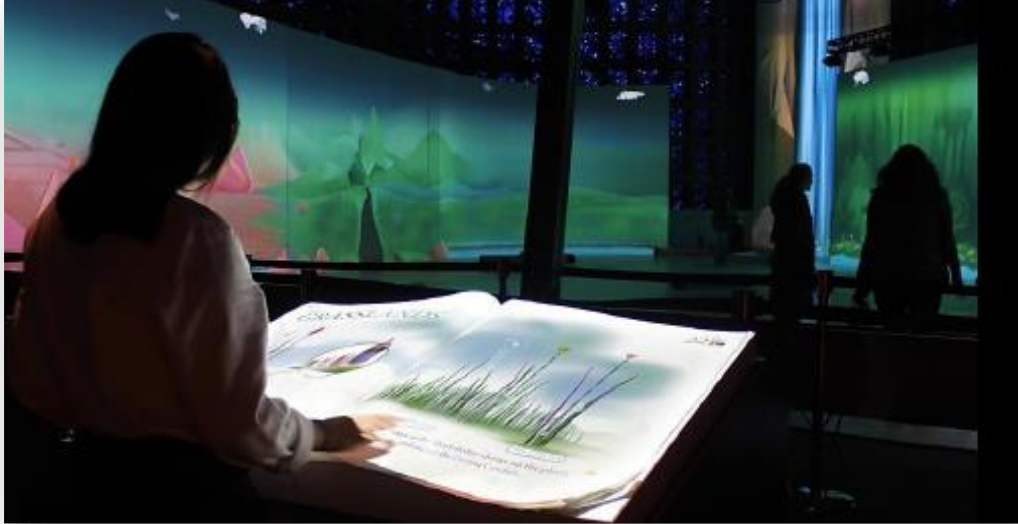
Resim 10: Duvarlarda Yaşayan Tablolar

İnteraktif Kitaplar

Bu bölümde ziyaretçiler, salonun çeşitli köşelerinde yer alan interaktif kitapları kullanarak, adeta Kırşehir tarihinin canlandırılması şeklinde bir tarihsel deneyim yaşayacaklardır. Bu uygulama 2 adet olarak planlanmıştır.



Resim 11: İnteraktif Kitaplar Uygulama Alanı



Resim 12: İnteraktif Kitaplar

Efsane Karakterler ile Selfie

Ziyaretçiler şehrin önemli karakterleri ile artırılmış gerçeklik yöntemiyle selfie çektiler ve unutulmaz bir anıya sahip olacaklardır.



Resim 13: Efsane Karakterlerle Selfie Uygulama Alanı



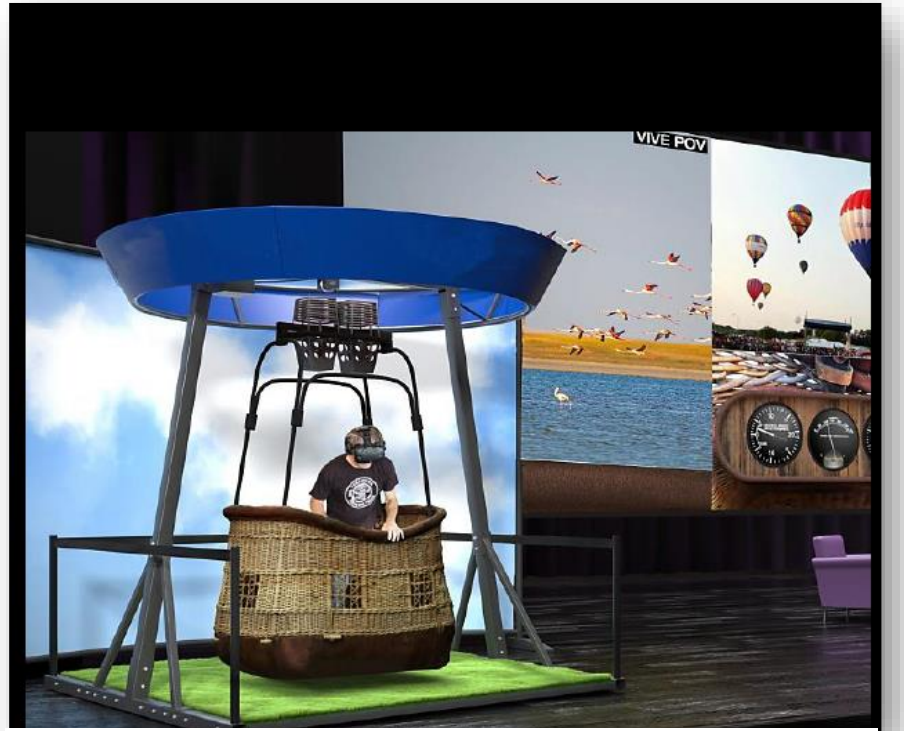
Resim 14: Efsane Karakterler ile Selfie

VR (Sanal Gerçeklik) "Uçan Balon"

"VR Uçan Balon" ile ziyaretçiler, balona bindiklerinde Seyfe Gölü üzerinde uçarak olağanüstü gerçeklikte bir deneyim yaşayacaklardır.



Resim 15: VR (Sanal Gerçeklik) "Uçan Balon" uygulama alanı



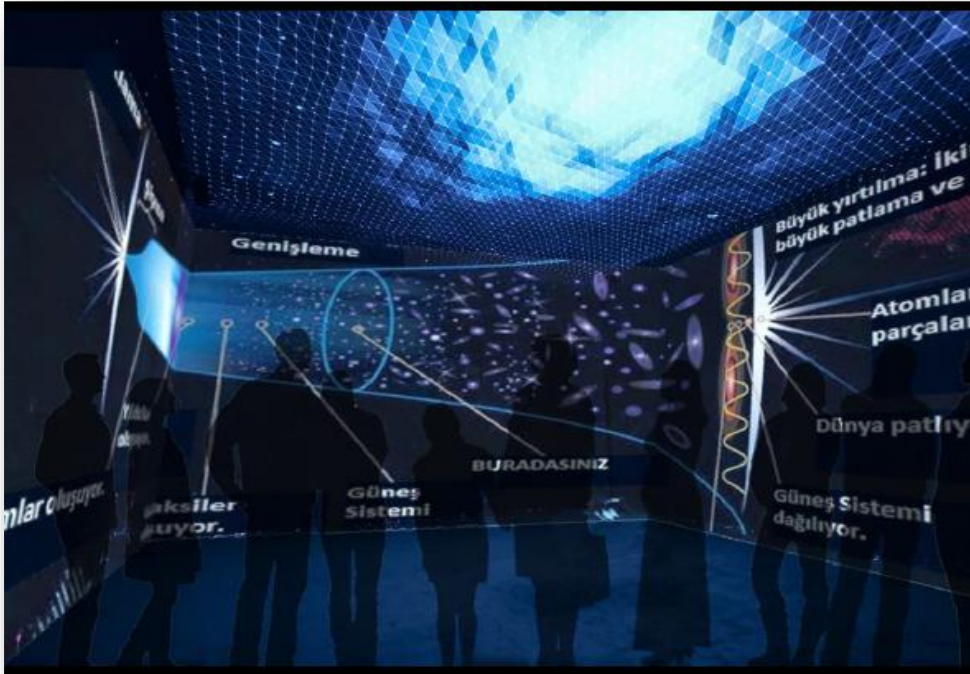
Resim 16: VR (Sanal Gerçeklik) "Uçan Balon"

VR (Sanal Gerçeklik) – Kaman Kalehöyük Müze Gezisi

Bu bölümde konuklar, sanal gerçeklik ile Kaman Kalehöyük Müzesi ve Japon bahçesinde gezeceklerdir.



Resim 17: VR (Sanal Gerçeklik) – Kaman Kalehöyük Müze Gezisi Uygulama Alanı



Resim 18: VR (Sanal Gerçeklik) – Kaman Kalehöyük Müze Gezisi

Müzenin 2. Bölümü:

CACABEY GÖKBİLİM MERKEZİ

Müzenin bu bölümü, Kırşehir kent merkezinde yer alan, Selçuklu dönemindeki Kırşehir emiri Cacabey tarafından yaptırılan ve dünyanın ilk astronomi ve matematik okulu olarak anılan tarihi yapıdan esinlenerek projelendirilmiştir.



Resim 19: CACABEY Medresesi İç Mekan



Resim 20: Cacabey Gökbilim Merkezi Uygulama Alanı

Müzenin bu bölümünde aşağıda detaylandırılan pekçok deneyim alanı yer alacaktır.

"Evrenin Oluşumu" Deneyim Alanı

Bu bölümde, 360 derece bir oda tasarlanacaktır. Oda, 3D "video mapping" sistemi ve özel ses/ışık teknolojisi ile donatılacak ve hazırlanan özel prodüksiyon ile görsel ve işitsel unutulmaz bir deneyim yaşatılacaktır.



Resim 21: "Evrenin Oluşumu" Uygulama Alanı



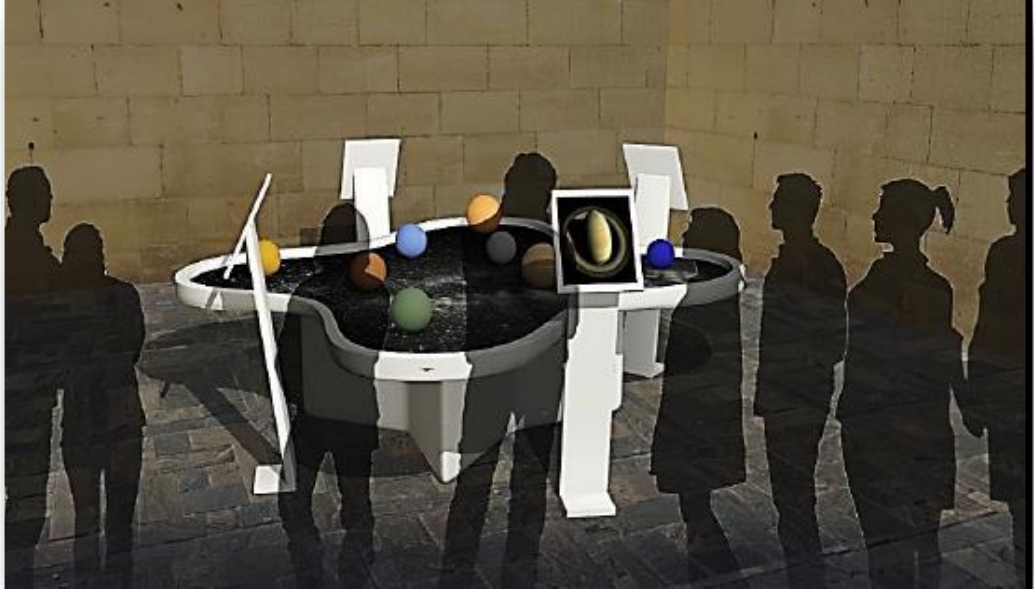
Resim 22: "Evrenin Oluşumu" Deneyim Alanı

Gezegenler ve Güneş Sistemi Deneyim Alanı 1.İstasyon

AR (Artırılmış Gerçeklik) entegreli Holografik bir platform hazırlanacaktır. Bu platform sayesinde katılımcılar tüm gezegenler ve güneş sistemini gerçek objeler üzerinden deneyimleyebileceği gibi AR tabletler sayesinde eş zamanlı animasyon etkileşimi de sağlayabilecektir.



Resim 23: Gezegenler ve Güneş Sistemi 1. İstasyon Uygulama Alanı



Resim 24: Gezegenler ve Güneş Sistemi 1. İstasyon Deneyim Alanı

Gezegenler ve Güneş Sistemi Deneyim Alanı 2. İstasyon

VR entegreli sensörlü bir kabin hazırlanacaktır. Katılımcılar kabine girip VR gözlüğü taktığı anda kendini uzay boşluğunda hissedecekler. Bu deneyimde kullanılan sensör, hazırlanan içerikle entegre şekilde kabini ısıtır, soğutur, koku salgılar ve tüm duyuları harekete geçirir.



Resim 25: Gezegenler ve Güneş Sistemi 2. İstasyon Uygulama Alanı



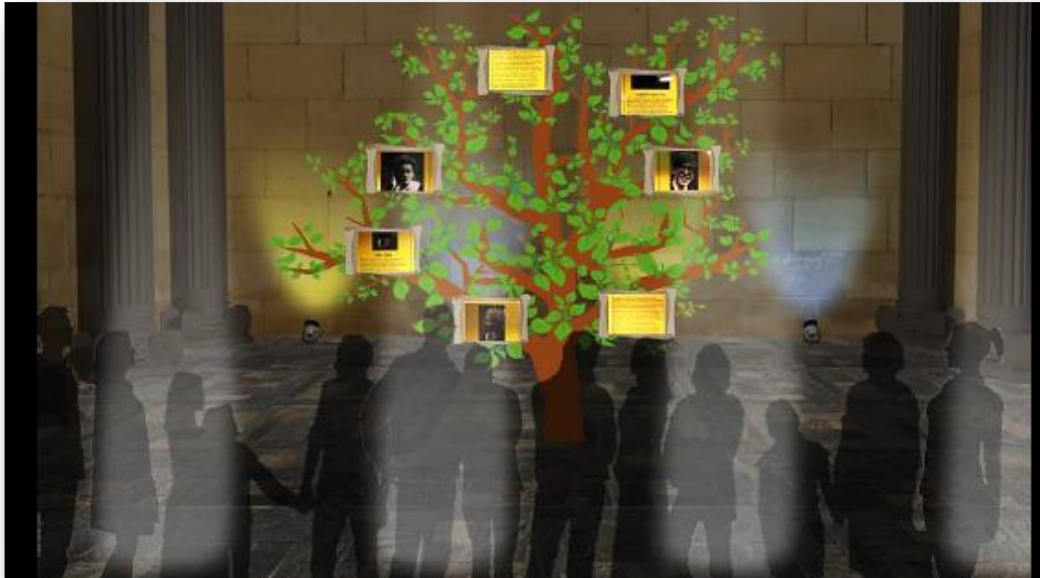
Resim 26: Gezegenler ve Güneş Sistemi Deneyim Alanı 2.istasyon

Konuřan Tablolar

Bu blmde, gemiřten gnmze Trkiye ve dnyadaki nemli bilim adamlarından oluřan karakterlerin yer aldıėı duvarda karakterler bilim zerine konuřmalar yapacaklar ve eřitli bilgiler vereceklerdir.



Resim 27: Konuřan Tablolar Uygulama Alanı



Resim 28: Konuřan Tablolar

Tarımın Geleceđi Uzaktan Kontrol Sistemi

Katılımcıların kendi cep telefonlarından bađlanarak robotlara tarım yaptırdıđı ve geleceđin teknolojisini deneyimlediđi etkileyici bir istasyon olarak tasarlanmıřtır.



Resim 29: Tarımın Geleceđi Uzaktan Kontrol Sistemi Uygulama Alanı



Resim 30: Tarımın Geleceđi Uzaktan Kontrol Sistemi

Planetarium

Bu bölüm müzenin en çarpıcı bölümlerinden biridir. Güneşin, yıldızların, gezegenlerin ve diğer gök cisimlerinin uzay boşluğundaki hareketlerini gerçekçi bir şekilde simüle edilebilmesini sağlayarak katılımcılara unutulmaz bir görsel şölen yaşatılacaktır.



Resim 31: Planetarium Uygulama Alanı



Resim 32: Planetarium

d) Fizibilite Etüdü Analiz Sonuçları

Yapılan çalışma sonucunda, "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"nin yaklaşık 3 yıl içinde 5 milyar TL'yi aşan yatırım tutarını karşılayarak kar eden bir kuruluş haline geçmesi beklenmektedir. Günümüz ekonomik koşullarındaysa bu, oldukça verimli bir yatırım olarak görülmektedir. Özellikle AB Fon hibelerinden yararlanılarak ya da diğer finansman alternatiflerinden yararlanılarak bu yatırımın gerçekleştirilmesi planlandığı düşünülürse, "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"nin Kırşehir ve bölgenin gelişmesine katkı sağlayacak çok önemli bir tesis olacağı son derece açıktır.

e) Projenin Etkileri

- Kırşehir'i ziyaret eden yerli ve yabancı turist sayısının artması
- Kırşehir'in turizmde rekabet gücünün artması
- Turizmin gelişmesi ve turizm yatırımlarının artması
- İlin refah düzeyinin gelişmesi
- Bölgedeki vergi gelirlerinin artması
- Kırşehir'in tanıtımına, bilinirliğine ve marka kent olma yönündeki çalışmalara yapacağı katkı
- Kırşehir'in yanı sıra bölgenin kalkınmasına sunacağı fayda
- Ülke tanıtımına dolaylı olarak yapacağı katkı
- Ahi Evran Külliyesi içerisinde yer alacak Esnaf, çarşı ve atölyelerine müşteri çekme potansiyeli

1 - PROJENİN TANIMI VE KAPSAMI

1.1. Projenin Politika Dökümanlarına Uygunluğu

Ulusal Ölçekte:

" Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı On Birinci Kalkınma Planı (2019 – 2023)"

Kapsamında ilgili maddeler:

2.2.2.3. Turizm

a. Amaç

423. Değişen tüketici eğilimleri ile teknolojik gelişmeler doğrultusunda turizmin çeşitlendirilmesi, geliştirilmesi, sezon süresinin uzatılması, hizmet kalitesinin yükseltilmesi, daha fazla harcama eğilimi olan ziyaretçinin ülkemize çekilmesi ile konaklama süresi ve konaklama dışı harcamaların artırılması, her bir destinasyon özelinde ve odaklı anlayış çerçevesinde sektörde dönüşümün gerçekleştirilmesi ve koruma-kullanma dengesi gözetilerek ekonomik ve sosyal kalkınmaya katkı sağlanması temel amaçtır.

b. Politika ve Tedbirler

428.3. Teknoloji destekli olarak ziyaretçi deneyimini artırıcı projeler geliştirilecektir.

Bölgesel Ölçekte:

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" nin kurulması doğrudan TR 71 Düzey 2 Bölgesi Bölge Planı 2014 – 2023 ile ilgilidir. Anılan planda Gelişme Eksen 2: Doğal ve kültürel mirasın korunması eksen 2 çerçevesinde öncelik 2.1 ile kültürel mirasın korunması ve çağdaş yaşam ile bütünleşmesi ve öncelik 2.3 ile Tarihsel çevrenin korunması ve yenilenerek gelecek nesillere aktarılması maddelerine dayanarak gerçekleştirilmektedir.

1.2. Kurumsal Yapılar ve Yasal Mevzuat

Özel Müzelerin kurulması ve işletilmesi ile ilgili tüm yetkiler T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yürütülmektedir.

Özel Müze kurma isteklerini konu alan başvurular 2863 sayılı kanun ve buna bağlı çıkarılan "Özel Müzeler ve Denetimleri Hakkında Yönetmelik" hükümleri doğrultusunda incelenmekte, müzenin yeterli nitelik ve nicelikte bulunması ve sürekli hizmet vermesi hususları dikkate alınarak değerlendirilmektedir.

1.3. Projenin Kurumun Geçmiş, Yürüyen ve Planlanan Diğer Projelerle İlişkisi

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"nin kurulması proje sahibi kurum olan Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası'nın eski ve mevcut stratejik planlarına uygundur. Bir önceki stratejik planda Stratejik Amaç 5 – Sosyal Sorumluluk ve Bölgesel Kalkınmadaki Rolün Geliştirilmesi, Stratejik Hedef 5.4 ise "Kırşehir'in rekabet gücü artırılması için öncü rol üstlenilecektir"

2019 – 2023 Stratejik Planında ise Stratejik Amaç 1 ile: İl ve üyelere yönelik ekonomik, sosyal, kültürel ve teknolojik projeleri hayata geçirerek katma değer yaratmak, Alt Strateji 1.2. ise "Turizmde Rekabet Gücünün Artırılmasına Yönelik Çalışmalar Gerçekleştirmek" olarak yer almaktadır Bu nedenle "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"nin kurulması, proje sahibi kurum olan Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası'nın stratejileri ile doğrudan örtüşmektedir.

1.4. Projenin Diğer Kurumların Projeleri İle İlişkisi

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" halen belirli bölümünün inşaatı bitmiş Ahi Evran Külliyesi'nde hayata geçirilecektir. Ahi Evran Külliyesi 55.000 m² alan üzerine kurulan bir kültür ve tarih projesidir. Amacı Kırşehir'in tarihini oluşturan Ahilik kültür ve geleneğini tanıtmak ve yaşatmaktır.

1.4.1. Proje ile Eşzamanlı Götürülmesi Gereken Diğer Kurumların Projeleri

Projeyle eşzamanlı götürülmesi gereken birbirilerini tamamlayıcı nitelikte iki proje bulunmaktadır. Bir tanesi mekan paylaşımının yapıldığı, TOBB tarafından desteklenen Ahi Evran Külliyesi'ndeki tarih projesi diğeri ise Kayseri Vakıflar Genel Müdürlüğü tarafından restorasyonu gerçekleştirilen Cacabey Medresesidir.

1.5. Proje ile İlgili Geçmişte Yapılan Araştırmalar

Kırşehir'de interaktif bir müze kurulması konusunda önceden yapılmış bir araştırma bulunmamaktadır.

1.6. Proje İhtiyacı/Talebi

Küreselleşme ile birlikte ekonomik sınırlar her gün ortadan kalkmaktadır. Küreselleşmenin kurduğu ekonomi temelli rekabet dünyasında, kent politikası üretmek için kültür turizmi, marka stratejilerinin odağında yer almaktadır. Kentin rekabetçiliğinin somut mesajını taşıyan simge yapılar inşa etmek, kültürel pazarı canlandırarak kültürel sermayeyi artırmak, kentin markalaşması açısından öncelikli faaliyetler arasında yer almaktadır.

Şehir markalaşması temel bileşenlerinin bir diğeri o şehre ait "kültür, tarih ve doğal güzelliklerdir". Bu unsurlar şehri diğer şehirlerden ayırarak o şehre rekabet üstünlüğü sağlamak suretiyle birer cazibe merkezi haline getirirler. Şehre ait farklı kültürler, toplumlar arasındaki kültür etkileşiminin de birer destekleyicisi durumundadır. Bu nedenle şehirdeki kültürel farklılıklar o şehrin tarihi yapısına ve imarına yansımakta olup bu vesile ile de kendine özgü cezbedici bir şehir ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde Kentlerin markalaşabilmeleri için yerel ürünler dâhil kent değerlerinin ekonomik değere dönüşmesi gerekmektedir.

Güçlü bir şehir markasından söz edebilmek için öncelikle o şehrin marka olabilmesini destekleyecek birtakım temel dinamiklere ve ayırt edici özellik veya özelliklere ihtiyaç vardır. Bu bağlamda şehirlerin marka olmasında önemli bazı konuların göz önünde bulunması gereklidir.

Kırşehir'in "Marka Kent" olmasını sağlamak için önemli adımlardan biri olan "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" bu nedenle kısa süre içerisinde hayata geçirilecektir. "Kırşehir'in Dijital Belleği

Müzesi" aşağıdaki alt başlıkları içerecek, bu konularla ilgili olarak ziyaretçilere interaktif bilgiler verecek, bu bilgileri alırken "deneyim yaşamalarını" sağlayacaktır.

- 1) Kırşehir'in tarihi ve tarihi kişilikleri
- 2) Kırşehir'in tarihi ve Ahilik kültürü
- 3) Kırşehir'in tarihi ve bilim, astronomi
- 4) Kırşehir'in doğal güzellikleri

1.7. Proje Alternatifleri

1.7.1 Projesiz Durum

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi", bir bölümünün inşası ve altyapısı tamamlanan Ahi Evran Külliyesi Projesi içerisinde yer alan Ahilik ve Astronomi Müzesi yapılmak üzere projelendirilmiş bölümde yer alacaktır.

Bu bölüm, 3200 m² oturma alanından oluşmaktadır ve 2 katta 4000 m² toplam kapalı alana sahiptir.



Resim 33: Ahi Evran Külliyesi



Resim 34: Ahi Evran Külliyesi tamamlanmış ve projenin uygulanacağı bölümlere ait kroki

1.7.2 Bakım Onarım veya Tevsii Yatırımı

Bakım onarım veya tevsii yatırımı bulunmamaktadır.

1.7.3 En İyi İkinci Alternatif

Benzer teknolojiler kullanarak yapılacak yatırımlar içinde daha yüksek bedelli olan (7.085.553,50 TL) en iyi ikinci alternatif olarak belirlenmiştir.

1.7.4 En İyi Alternatif (Tercih Edilen Alternatif)

Benzer teknolojiler kullanarak yapılacak yatırımlar içinde daha düşük bedelli olan (5.814.523,00 TL) alternatif tercih edilmiştir.

1.8. Teknoloji ve Tasarım

"Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi"nde, interaktif müzecilikte kullanılan son teknoloji uygulanacaktır. Amaç, ziyaretçilerin sadece pasif birer izleyici olmaktan çıkıp müzede gerçeğe yakın bir deneyim yaşamalarıdır.

Bunun için kullanılan teknolojiler arasında hologram, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi gelişmiş dijital teknolojiler bulunmaktadır.

HOLOGRAM:

Üç boyutlu hologram, boşlukta serbestçe var olan ve herkesin üç boyutlu gözlük kullanmadan görebileceği üç boyutlu projeksiyonlara verilen addır.

Geleneksel fotoğraf ve film yöntemlerinin bir sonraki boyutu sayılabilecek hologram, kullandığı 3B teknolojisi sayesinde yepyeni olanaklar sağlamaktadır. 3 boyutlu bir hologramda ürünler ya da canlandırılmış sekanslar uzayda serbestçe yüzer gibi görünürler. Standart ekranda görüntülenen filmin aksine 3 boyutlu hologramlar tüm yönlerinden görülebilir. Yani, izleyici hologramın etrafında dolaşabilir ve tamamen gerçekçi bir görüntüyle karşılaşır. Başka bir deyişle, 3 boyutlu fotoğrafların lazer teknolojisiyle kaydedilmesi, depolanması ve hareket efektinin kazandırılarak çok boyutlu ortama aktarılması sonucu elde edilir. Bu fotoğraflar hareket edebilme becerisine sahiptir.

*Hologram, mercek tarafından oluşturulan bir görsel yerine bir ışık alanının kaydının fotografik olarak yansıtılmasıyla oluşan bir görüntüdür. Bu nedenle de iki boyutlu bir nesnenin üç boyutlu yansıtılması olarak görünür. Görülmesi için gözlük gibi yardımcı nesnelere ihtiyaç yoktur.**

****What is a 3 D Hologram, Magic Holo***



Resim 35: Örnek Hologram Uygulaması

SANAL GERÇEKLİK:

Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya benzer ya da tamamen farklı olabilen simüle edilmiş bir deneyimdir. Sanal gerçeklik uygulamaları eğlence ve eğitim gibi çeşitli alanlarda kullanılabilir. Şu anda sanal gerçeklik sistemleri, sanal gerçeklik gözlük ve kulaklıkları ya da çok projeksiyonlu ortamlar kullanıp gerçekçi ses ve görüntülerden yararlanıp diğer duyuları uyararak sanal bir ortamda gerçeklik duygusu yaratmaktadır. Sanal gerçeklik kullanan bir kişi yapay dünyada etrafına bakınabilir, orada hareket edebilir ve diğer sanal objeler ve nesnelerle etkileşebilir.

Sanal gerçeklik ortamları, katılımcı üzerinde yarattığı gerçeklik hissiyatı yoğunluğuna (seviyesine) göre farklılıklar gösterir;

- **Kısmi Katılımlı Ortamlar:** Bir takım fiziksel unsur ve sanal imgelerin bir arada



kullanılmasını gerektiren bu ortam, katılımcıya, gerçek dünya ile ilişkisini bütünüyle koparmadan bir gerçeklik hissiyatı yaşatır. Bu ortama uçuş simülatörlerini örnek gösterebiliriz. Uçuş simülatörlerinde, geniş bir ekrandan yansıtılan sanal imgeler ve pilot kabini gibi fiziksel unsurlar bulunur. Katılımcı, bu ortamda herhangi bir sanal gerçeklik cihazı (kasklı ekran ya da eldiven vb.) kullanmaya ihtiyaç duymaz.

Resim 36: Sanal Gerçeklik

- **CAVE – Tam Katılımlı Ortamlar:** CAVE, "Computer Assisted Virtual Environment/ Bilgisayar Destekli Sanal Ortam" için kullanılan bir kısaltmadır. Bu ortamda, katılımcının tüm duyuşsal algılarına hitap edilir ve katılımcının tabiri caizse kendinden geçmesi hedeflenir. Farklı amaçlar için değişik kurulumlara rastlansa bile tipik bir Cave sistemi; duvar ve zemin projeksiyonu ile farklı açılardan ses/müzik yayını yapan hoparlörler ve algılayıcılardan oluşur. Kasklı ekran (Head-Mounted Display/HMD) ve dermal-dokunsal algı cihazı (joystick, eldiven vb.) gibi çevre birimleri, katılımcının bu ortam ile bütünüyle etkileşime girmesine yardımcı olur.



Resim 37: Sanal Gerçeklik

○ Ortak (Çoklu) Katılımlı Ortamlar:

İsminden de anlaşılacağı gibi bu ortamlar, birçok katılımcının birbirleriyle etkileşime girmesine olanak sağlayan geniş sanal evrenlerdir. Bu ortam eğitim, mimarlık, tıp, sanat ve mühendislik gibi farklı disiplinlere ait insanların fikir alış-verişinde bulunmalarına olanak sağlıyor. Örneğin; kişi eğer sanal ortama bilgisayarı üzerinden katılım gerçekleştiriyorsa bu eylem ortak katılımlı ortama dâhildir. (Aksi durumu da söz konusudur)



Resim 38: Sanal Gerçeklik

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK:

*Artırılmış gerçeklik, fiziksel dünyayı genişleten, üzerine dijital bilgi katmanları ekleyen teknolojinin adıdır. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğin aksine gerçek ortamları sanal ortamlarla değiştirecek yapay bir dünya yaratmaz. Artırılmış gerçeklik, var olan bir ortamda yer alarak bu ortama ses video ve grafik ekler.**

****What is Augmented Reality, the Franklin Institute***

Artırılmış gerçeklik, gerçek fiziksel ortamın üzerine bilgisayarla üretilmiş imajlar yerleştirilerek gerçeğin farklı biçimde algılanmasına neden olur.

Artırılmış gerçeklik terimi zaman zaman karışık gerçeklik (mixed reality) yerine kullanılabilmekte ve ikisi birbirine karıştırılmaktadır. Artırılmış gerçeklik, gerçek ve sanal gerçekliği bir araya getirir. Ancak artırılmış gerçeklikte dijital içerik, gerçek dünya görüntülerinin üzerine yerleştirilir ve aralarında bir bağlantı yoktur. (Bilgisayarla üretilmiş içerik, gösterilen gerçek görüntülerle etkileşime giremez.) Karışık gerçeklik ise daha ileri bir teknoloji kullanarak gerçek dünya ve sanal dünya arasında bağlantı kurulmasını sağlar.



Resim 39: Artırılmış Gerçeklik



Resim 40: Artırılmış Gerçeklik

2 – YER SEÇİMİ VE ARAZİ MALİYETİ

2.1. Fiziksel ve Coğrafi Özellikler

Kırşehir, İç Anadolu Bölgesi'nin Orta Kızılırmak bölümünde yer alır. Yüzölçümü 6665 km²'dir. Kırşehir'in toprakları, ülke topraklarının binde 8'i, İç Anadolu Bölgesi topraklarının yüzde 2.9'u kadar olup, yüzölçümü büyüklüğü bakımından 53.sıradadır. İlin matematiksel konumu, 38°50' – 39°50' Kuzey enlemleri, 33°30' – 34°50' Doğu boylamları arasındadır. Denizden yüksekliği 985 metredir. İlin kuş uçuşu denize uzaklıkları; güneyde, Akdeniz'de Anamur Burnu'na 362 Km; kuzeyde, Karadeniz'de Sinop'a 334 Km'dir.

Kırşehir, Orta Anadolu'nun fay hattı üzerinde yer alır. Başkalaşım serilerinin kıvrılmaları sırasındaki kırılma ile Kuzeybatı-Güneydoğu yönünde uzanan bir fay hattı oluşturmuştur. İkinci bir fay hattı ise; ilin, Ankara ile sınırını oluşturacak şekilde kuzeye doğru uzanır. İlk Kıvrılmalar sırasında oluşan fay hattı, 15 km uzunluğundadır. Kırşehir'deki Terme Kaplıca suyu, bu fay hattının derinliklerinden gelen sıcak sudur.

Kırşehir, ortalama yüksekliği 1000m'ye ulaşan geniş bir yayla görünümündedir. Kırşehir Masifi olarak da adlandırılan bu plato; birkaç dağ kütlesi ile engebelenmiş, Kızılırmak, Deliceırmak ve kolları tarafından yarılmış dalgalı bir düzlüktür. Bu plato üzerinde Seyfe Gölü kapalı havzası yer alır. Yüksekliği 1500 m'yi aşan dağların sayısı oldukça azdır. İl topraklarının % 64.5'i plato, % 17.2'si dağlık alan, % 18.3'ü ova ile kaplıdır.

Kırşehir "Orta Kuşak Kara Tesirli Sıcaklık Rejimi" özelliğine sahiptir. Ocak ayı ortalama sıcaklığı -0.3 °C'dir. Bu aydan itibaren mevsim sıcaklığına ve iklim özelliklerine bağlı olarak sıcaklık değerleri artmaktadır. Temmuz ayı sıcaklığı 22.8 °C'dir. Temmuz ayından itibaren sıcaklık değerleri düşmektedir. Kırşehir'de iklim özelliğine bağlı olarak gece ve gündüz sıcaklık değerleri arasında oldukça belirgin bir fark vardır.

Kırşehir'de en önemli madenler; demir, flüorit, mermer ve tuzdur. Demir yatakları, Merkez ve Kaman ilçelerinde bulunmaktadır. Flüorit yatakları, Merkez, Çiçekdağı ve Kaman ilçelerinde olup, Kaman ve Çiçekdağı ilçelerindeki flüorit damarlarının bir bölümünde zaman zaman üretim yapılmıştır. Merkez ilçe, Kaman ve mucur dolaylarında oniks denilen mermer yatakları bulunmaktadır. Bu yataklardan zaman zaman üretim yapılmaktadır.

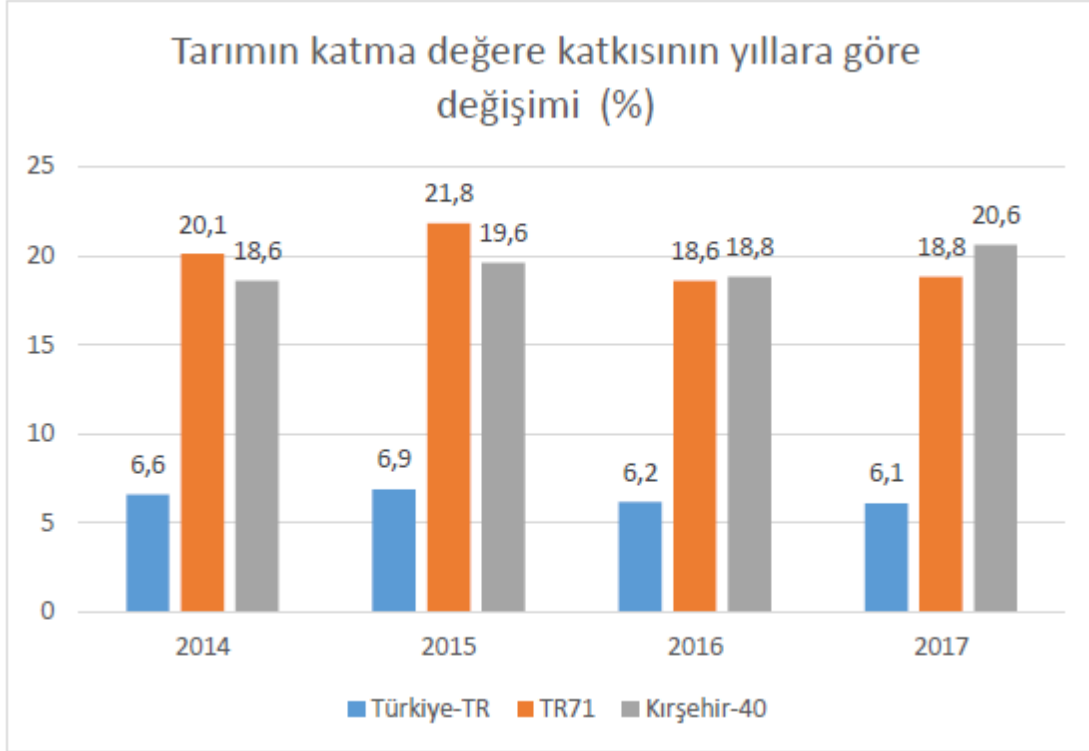
Kırşehir'de ekonomik açıdan önem taşıyan doğal kaynaklardan biri de tuzdur. İldeki en zengin tuz yatakları, Tepesidelik ve Sekili'de bulunmaktadır.

Çiçekdağı ilçesindeki 60 bin ton rezervli linyit yatakları, maliyeti yüksek olması nedeniyle faal değildir. Tuğla-Kiremit hammaddesi ise Çiçekdağı ve Akçakent ilçelerinde bulunur.

Kırşehir'de sayılanların dışında amyan, antimon, alüminyum, altın, bakır, boraks, baryum, çinko, grafit, gümüş, krom, kurşun, kuvarsit, mangan, mika, taşkömürü, uranyum, volfram, kükürt ve zımpara taşı gibi madenler de mevcuttur.

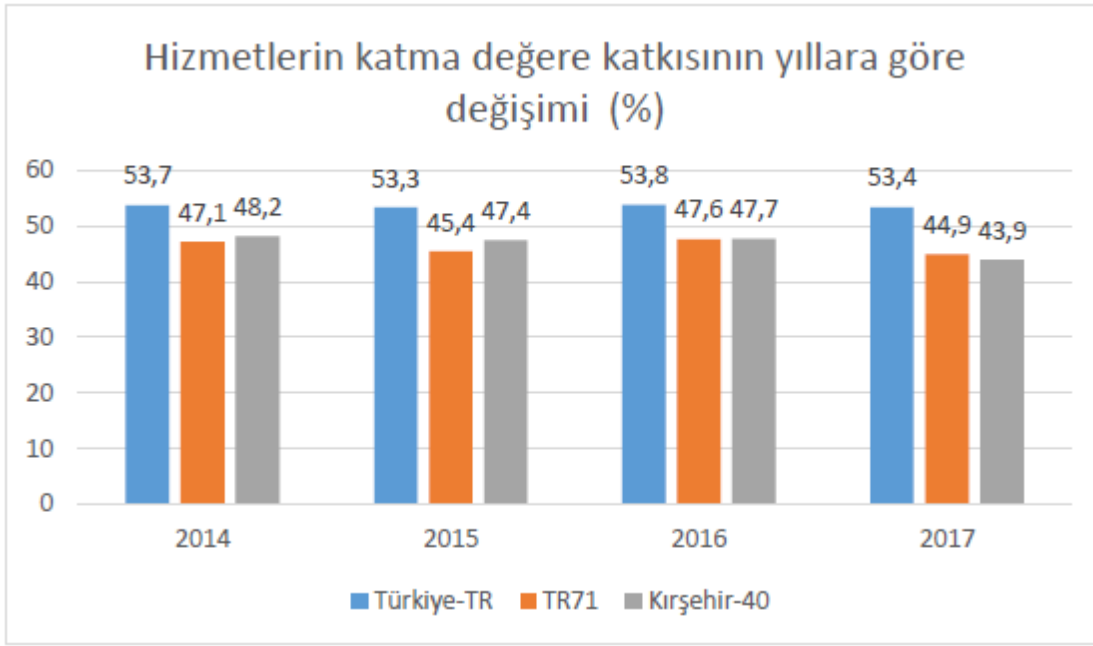
2.2. Ekonomik ve Fiziksel Altyapı

TR71 bölgesi, Türkiye geneline göre daha düşük bir gelir düzeyine sahiptir. Tarımın katma değerdeki payı Türkiye'ye göre daha yüksektir. Ancak, Kırşehir özelinde bakıldığında, 2014-2015 yıllarında TR71'e göre daha düşük olan bu katkı 2016 yılından itibaren artmaya başlamıştır.



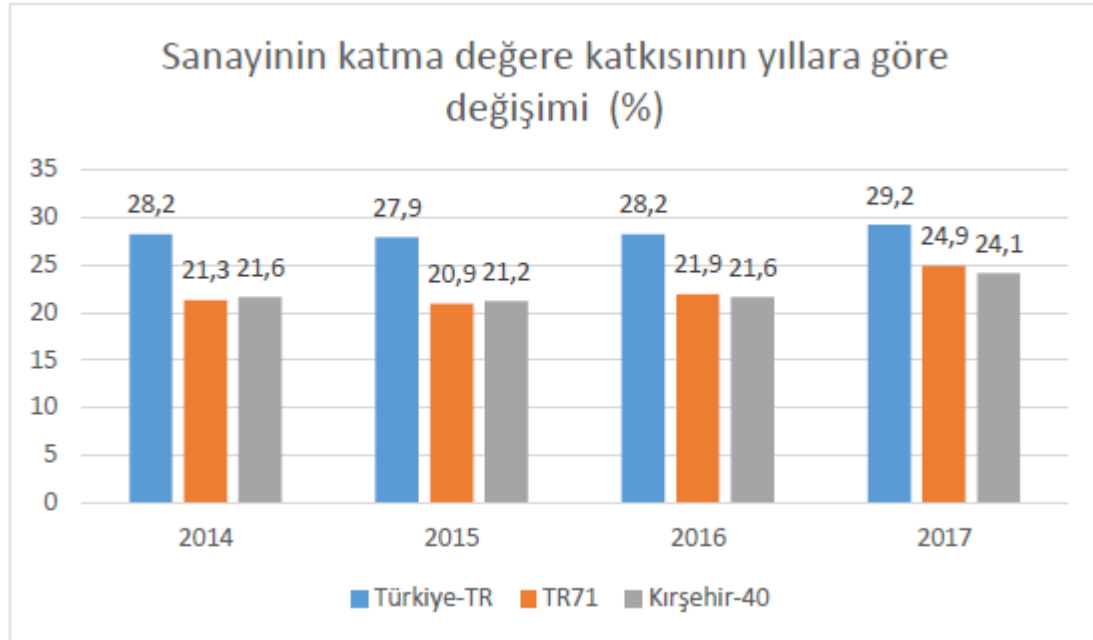
Grafik 1: Tarımın Katma Değere Katkısının Yıllara Göre Değişimi
Kaynak: TÜİK

Hizmetler açısından bakıldığında, hizmetlerin TR71 bölgesinde katma değere katkısı Türkiye değerlerinin altındadır. Kırşehir özelinde bakıldığında ise değerler bölgeye çok yakın veya çok az yüksektir.

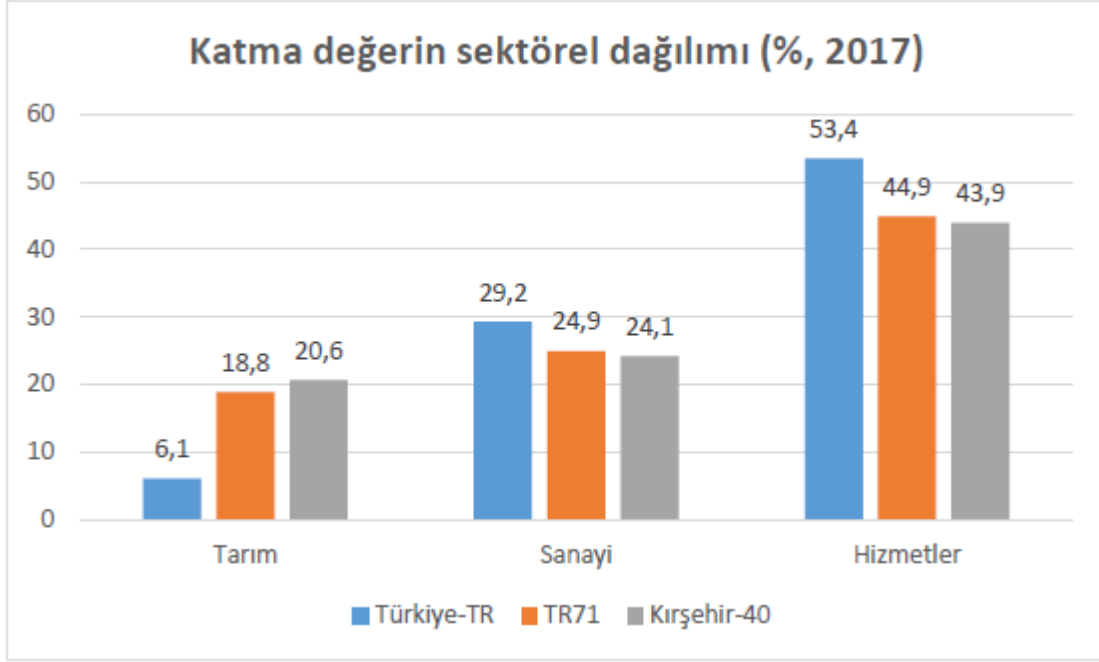


Grafik 2: Hizmetlerin Katma Değere Katkısının Yıllara Göre Değişimi
Kaynak: TÜİK

Sanayinin katma değere katkısında ise TR 71 bölgesi ve Kırşehir Türkiye değerlerinin çok altındadır. Kırşehir, TR 71 bölgesi değerlerinden çok az da olsa yüksektir.



Grafik 3: Sanayinin Katma Değere Katkısının Yıllara Göre Değişimi
Kaynak: TÜİK



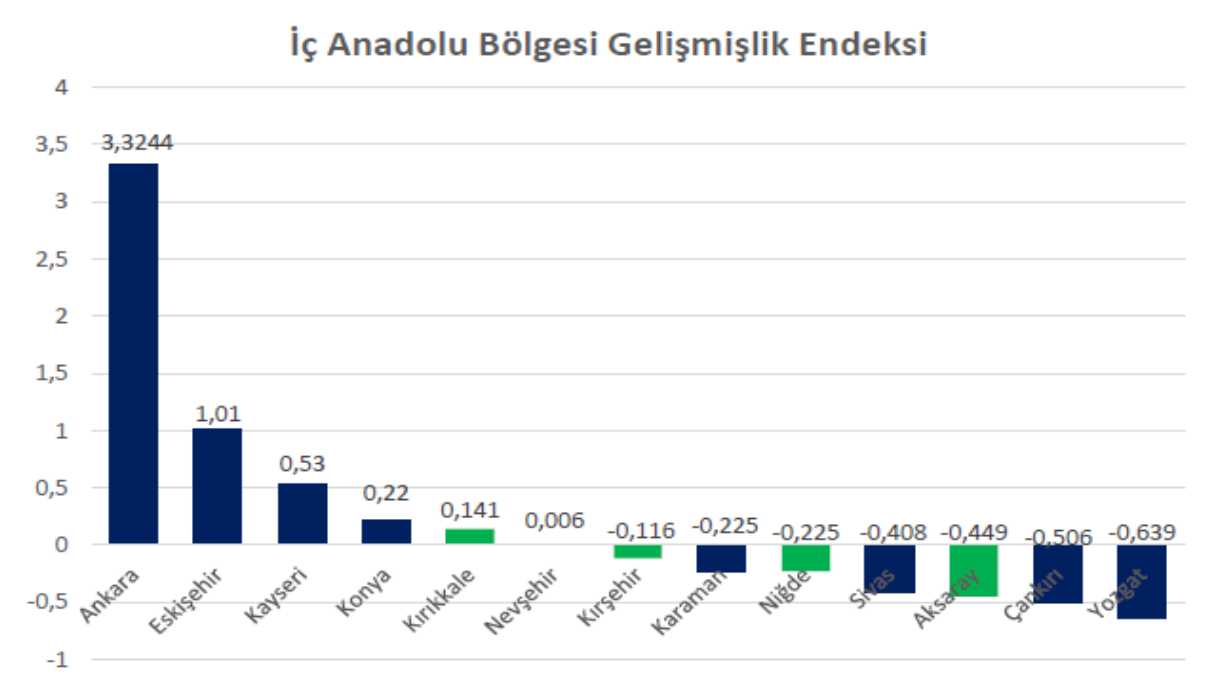
Grafik 4: Katma Değerin Sektörel Dağılımı
Kaynak: TÜİK

2.3. Sosyal Altyapı ve Sosyal Etkiler

TÜİK'in 2019 verilerine göre Kırşehir nüfusu 242.938'dir. Bu nüfus, 120.557 erkek ve 122.381 kadından oluşmaktadır. Yüzölçümü 6.544 km² olan Kırşehir' de kilometrekareye 37 insan düşmektedir. Kırşehir nüfus yoğunluğu 37/km²'dir.

Sosyoekonomik gelişmişlik sıralamaları

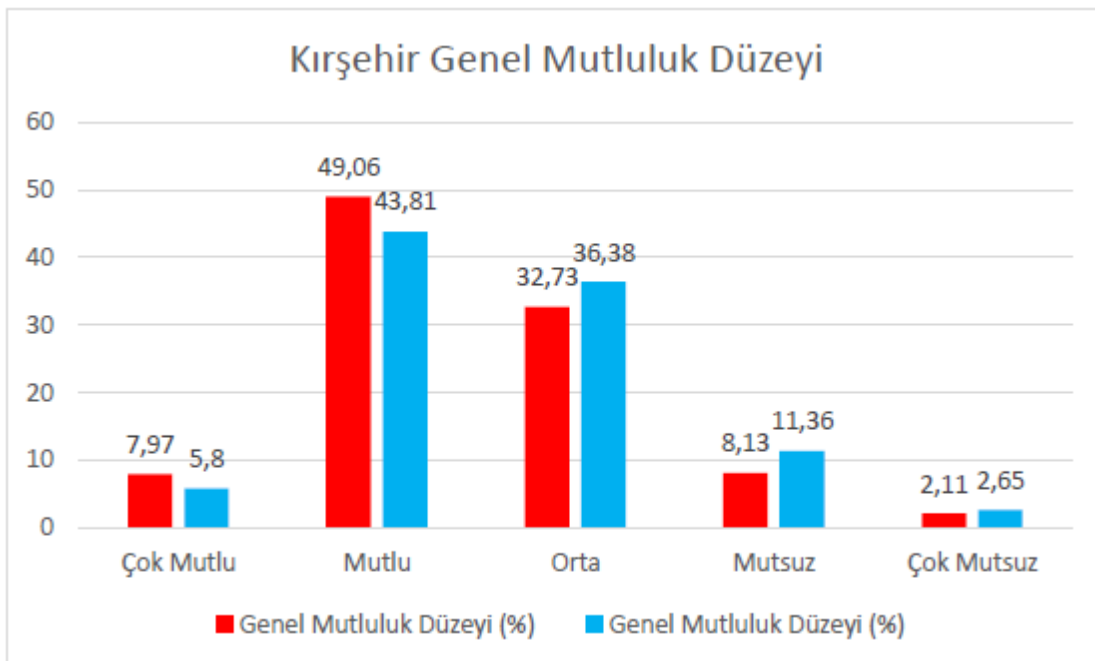
İç Anadolu Bölgesi, bölgeler itibarıyla sosyo-ekonomik gelişmişlik sıralamasında Ege'yi izleyerek üçüncü sırada yer almaktadır. İç Anadolu Bölgesi'nde Ankara dışında tüm iller, endeks değeri itibarıyla Türkiye ortalamasına yakın değerler almıştır (Kalkınma Bakanlığı, 2017)



Grafik 5: İç Anadolu Bölgesi Gelişmişlik Endeksi

Kaynak: Devlet Planlama Teşkilatı

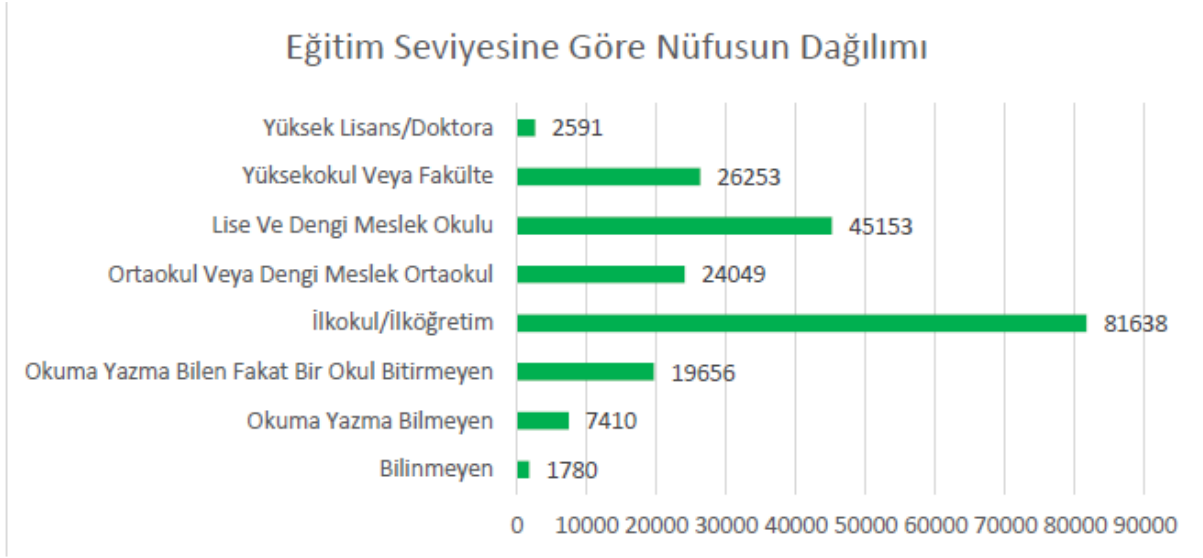
Genel mutluluk düzeyi verilerine bakıldığında, Kırşehir’de yaşayanların mutlu veya orta seviyede mutlu olduğu görülmektedir.



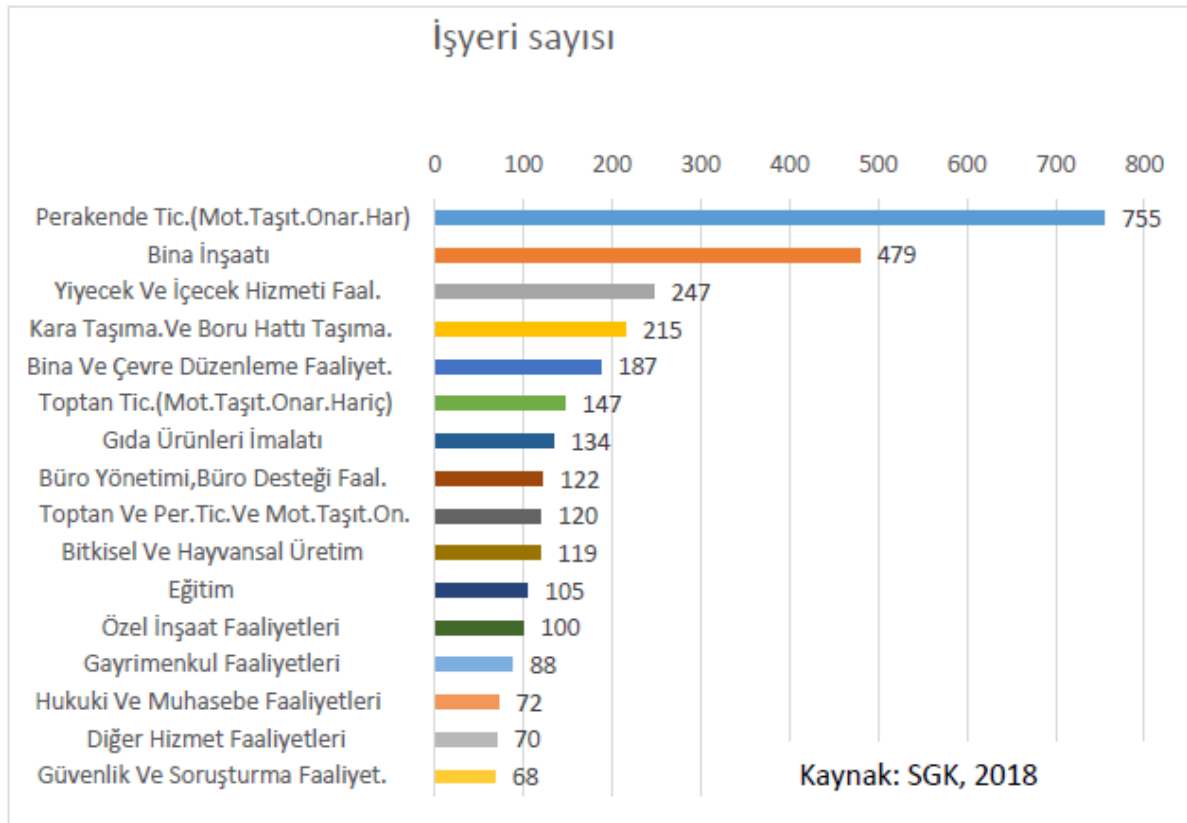
Grafik 6: Kırşehir Genel Mutluluk Düzeyi

Kaynak: TÜİK

Eğitim Seviyesine Göre Nüfus Dağılımı



Grafik 7: Eğitim Seviyesine Göre Nüfusun Dağılımı
Kaynak: TÜİK



Grafik 8: İş Yeri Sayısı
Kaynak; SGK, 2018

TR
71
2.

Düzey Bölgesi ve Kırşehir ile ilgili bilgiler, Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası, Kırşehir Ticaret Borsası, Kaman Ticaret ve Sanayi Odası ve Mucur Ticaret ve Sanayi Odası tarafından hazırlanan “Kırşehir Ekonomik Görünüm Raporu 2019” ve Ahiler Kalkınma Ajansı tarafından hazırlanan “TR 71 Bölge Planı 2014 – 2023” adlı belgelerden derlenmiştir.

2.4. Çevresel Etkiler

“Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” inşaatının bir bölümü tamamlanan ve Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından desteklenen özel bir proje olan Ahi Evran Külliyesi bünyesinde oluşturulacağından ÇED muafiyeti kapsamında yer almaktadır.

2.5. Alternatifler, Yer Seçimi ve Arazi Maliyeti (Kamulaştırma Bedeli de Dahil)

Projede sözü edilen “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” şu an için bir bölümü tamamlanmış ve kısmen kullanıma açılmış Ahi Evran Külliyesi içindeki 3.200 m² lik bölümde gerçekleştirilecektir. Ahi Evran Külliyesi, Kırşehir Şehir Merkezinde; Tarihi Ahi Evran Camii Merkezli, 55.000 m² alan üzerinde kurulması planlanan kültür ve tarih projesidir.

3 – TALEP TAHMİNİ VE KAPASİTE SEÇİMİ

3.1. Varsayımlar

Proje oluşturulduğu sırada COVID 19 Pandemisi tüm dünyada sürmektedir. Ancak uluslararası kaynaklardan alınan bilgiler ışığında Eylül 2020 itibarıyla dünya turizminin normalleşmeye başlayacağı öngörülmektedir. Türkiye'nin ise pandemi yönetimi konusunda gösterdiği başarı, en güçlü rakip destinasyonlar olan İtalya, İspanya ve Yunanistan gibi ülkelerin önüne geçeceğini göstermektedir.

Bu konuda bir diğer önemli noktaysa alternatif destinasyon olan İspanya, İtalya ve Fransa gibi ülkelerin Türkiye'nin önemli turizm geliri sağlayan ülkelerinden Almanya ve Hollanda'dan gelecek turistler için fiyatının yüksek olması, bu nedenle, bu ülkedeki turistlerin tercihlerini Türkiye yönüne kullanabilecekleridir.

3.2. Talep Tahmin Yöntemi

Talep tahmini oluşturulurken ulusal ve uluslararası istatistikler göz önüne alınmış yıllık ve aylık trendlerden yararlanılmıştır. Bu istatistikler ışığında projeksiyonlar oluşturularak yıllık talep tahmini gerçekleştirilmiştir.

Talep tahmini gerçekleştirilirken öncelikle ülke ve bölgeye gelen turist sayıları ve bunların geceleme sayıları da göz önüne alınmıştır. Ayrıca ülkedeki müze ve ören yerlerinin yıllık ziyaretçi sayısı ve bu sayının yıllar içinde gelişmesi de göz önüne alınan diğer bir faktördür.

.

3.3. Talep Analizi

Dünyanın en popüler 6. turizm merkezi olan ve 2018 yılında 46 milyondan fazla turist ağırlayan Türkiye, turizm endüstrisinin gerek oturmuş gerekse gelişmekte olan alt sektörlerinde geniş yatırım fırsatları sunmaya devam etmektedir.

Elverişli konumu, mevcut potansiyeli, mega projeleri ve 2023 yılı için belirlediği iddialı hedefleriyle turizm sektörü, yatak kapasitesini hızla aşan bir hızla büyümeye devam

etmektedir. Son yıllarda  lkeye yapılan yatırımlarda dikkat  ekici bir artış olmasına rağmen yeni girişimler için hala büyük fırsatlar bulunmaktadır. Doęu ve G neydoęu Anadolu, k lt r turizminin yanısıra b lgelerin karakteristik  zellięi, tarihi ve k lt r yle de  rt şen ve giderek yaygınlaşan butik otel konsepti a ısından deęerlendirmeyi bekleyen  nemli bir potansiyel taşımaktadır.

Birleşmiş Milletler D nya Turizm  rg t 'n n (UNWTO) verilerine g re, T rkiye 2018 yılında d nyanın en pop ler 6. turizm merkeziydi.

K lt r ve Turizm Bakanlığı verilerine g re, 2019 yılında T rkiye'ye gelen yabancı ziyaret i sayısı 51,7 milyon iken, aynı yıl turizm sekt r n n elde ettięi gelir 34,5 milyar ABD Dolarıdır.

T rkiye turizm end strisindeki b y me son yıllarda k resel ortalamanın  zerinde ger ekleşmiş, end strinin cari a ığın kapatılmasına doęrudan katkısı 2018 yılında % 52 olmuştur.

Kırşehir'in de i inde bulunduęu Orta Anadolu B lgesi,  zellikle Kapadokya'yı kapsaması a ısından ziyaret iler a ısından  nemli bir destinasyondur. T rkiye'nin g zde turizm b lgesi Kapadokya'daki m ze ve  ren yerlerini, 2019 yılında 3 milyon 834 bin 134 turist ziyaret etmiştir. 2019 yılında Kapadokya'daki turistik merkezleri gezen kiři sayısı, b lgede "altın yıl" olarak kabul edilen bir  nceki yıla kıyasla y zde 30, 2017'ye oranla y zde 73, 2016'ya g re ise y zde 157 artış g stermiştir. (A.A. 07.01.2020)

Nevşehir K lt r ve Turizm M d rl ę  verilerine g re 2019 yılında en  ok turist, 566 bin 33 kiři ile aęustos ayında konuk edilirken, b lgede en  ok ziyaret i  eken turistik merkez, 1 milyon 417 bin 118 kiřinin ziyaret ettięi G reme A ık Hava M zesi olmuştur.

T m bunların yanı sıra d nyadaki m zelerin ziyaret i sayısı da dikkate alınmıştır. D nyada en  ok ziyaret i  eken m zeler ařaęıdaki tabloda g sterilmiştir.

Dünyada En Çok Ziyaret Edilen Müzeler Tablosu

Adı	Bayrak, Şehir	Yıllık ziyaretçi
Louvre	 Paris	10,200,000
National Museum of China	 Beijing	8,610,092
Metropolitan Museum of Art ^[b]	 New York City	6,953,927
Vatican Museums	 Vatikan	6,756,186
National Air and Space Museum	 Washington, D.C.	6,200,000
Tate Modern	 London	5,868,562
British Museum	 London	5,829,000
National Gallery	 London	5,735,831
Natural History Museum	 London	5,226,000
American Museum of Natural History	 New York City	5,000,000

Tablo 2: Dünyada En Çok Ziyaret Edilen Müzeler

Not: 2018 ziyaretçi rakamlarıdır.

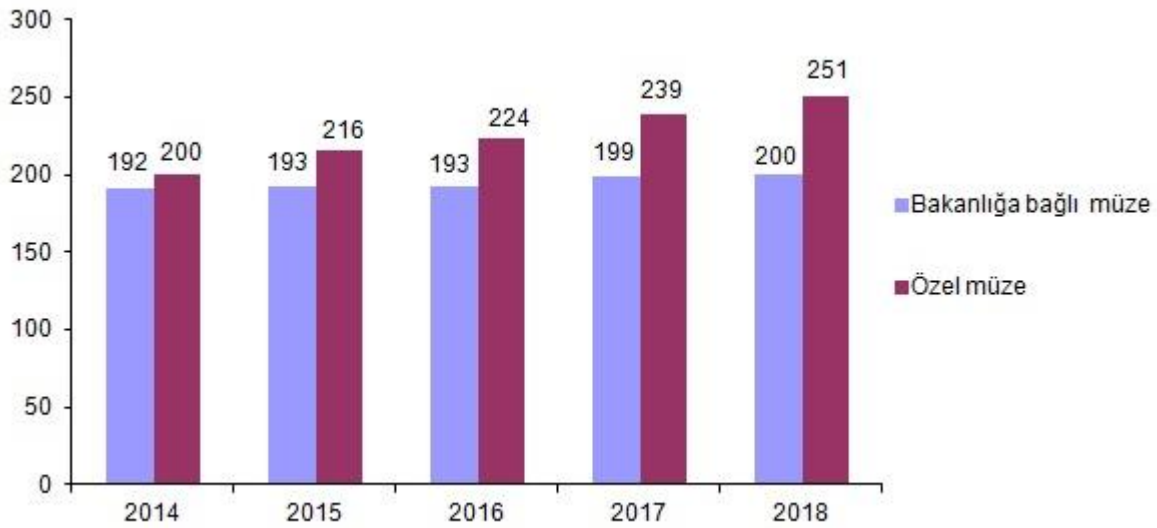
Kaynak: wikipedia

Türkiye İstatistik Kurumu TÜİK'in açıkladığı verilere göre Türkiye genelinde müze sayısı 2018 yılında % 3 artarak 451 olmuştur.

2018 yılında Türkiye genelinde 13 müze açıldı.

Türkiye genelinde müze sayısı 2018 yılında 13 müze artarak 451'e ulaşmıştır. Bunların 200 tanesi Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde, 251 tanesi ise özel müze kategorisinde yer almıştır.

Yıllara göre müze sayıları, 2014-2018



Grafik 9: Yıllara Göre Müze Sayıları, 2014-2018

Eser Sayısı % 1 Arttı

Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı müzelerdeki eser sayısı, 2018 yılında 2017 yılına göre %1 artarak 3 milyon 337 bin 766 olmuştur.

Ziyaretçi Sayısı % 37.3 Arttı

Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı müze ve ören yeri ziyaretçi sayısı, 2018 yılında 2017 yılına göre % 37.3 artarak 28 milyon 169 bin 615 olmuştur. Türkiye'de 2018 yılında Bakanlığa bağlı ücretli müze ve ören yerlerini ziyaret edenlerin sayısı bir önceki yıla göre % 44.5 artmıştır.

Bakanlığa bağlı ücretli müze ve ören yerlerini ziyaret edenlerin sayısı 2018 yılında 18 milyon 512 bin 407 ziyaretçi ve toplam ziyaretçiler içindeki payı % 65.7 olmuştur. Ücret ödenmeyen müze ve ören yerlerini 2018 yılında ziyaret edenlerin sayısı 9 milyon 657 bin 208 ziyaretçi ve toplam ziyaretçiler içindeki payı % 34.3 olmuştur.

2019 Ziyaretçi Rakamları

2019 Yılında Türkiye'de toplam müze ve ören yeri ziyaretçi sayısı 2018 yılına göre % 24 artış göstermiş ve 35.048.417 olmuştur.

Kırşehir İl sınırları içinde bulunan Kalehöyük Müzesi'ni ise 2019 yılında 21.229 kişi ziyaret etmiştir. Ancak bu rakam incelendiğinde, Kalehöyük'ün kent merkezinde değil, Kaman ilçesi sınırlarında yer aldığı dikkate alınmalıdır.

Kaynak: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Kırşehir'de yapılan toplam geceleme sayısı ise aşağıda verilmiştir:

	Toplam geceleme sayısı	Yabancı geceleme sayısı
2017	160.807	5.027
2018	141.226	3.599
2019	141.399	2.823

Tablo 3: Kırşehir'de Yapılan Toplam Geceleme Sayısı

Kaynak: TÜİK

2017 Kırşehir Geceleme Sayısı

İLLER	İLÇELER	TESİSE GELİŞ SAYISI			GECELEME			ORTALAMA KALİŞ SÜRESİ			DOLULUK ORANI(%)		
		YABANCI	YERLİ	TOPLAM	YABANCI	YERLİ	TOPLAM	YABANCI	YERLİ	TOPLAM	YABANCI	YERLİ	TOPLAM
Kırşehir	Merkez	1 095	78 017	79 112	4 527	122 114	126 641	4,13	1,57	1,60	1,36	36,67	38,03
	Toplam	1 095	78 017	79 112	4 527	122 114	126 641	4,13	1,57	1,60	1,36	36,67	38,03

Tablo 4: 2017 Kırşehir Geceleme Sayısı

Kaynak: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

3.4. Talep Tahmin Sonuçları

İhtiyatlı bir tahminle “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” ne yıllık 40.000 ziyaretçi geleceği öngörülmektedir.

2018 Yılında en Çok Ziyaret Edilen 10 Müze:

Sıra	Müze Adı	Ziyaretçi Adedi
1	İstanbul Topkapı Sarayı Müzesi	3.004.620
2	İstanbul Ayasofya Müzesi	2.922.037
3	Konya Mevlana Müzesi	2.817.386
4	Nevşehir Hacıbektaş Müzesi	443.160
5	Topkapı Sarayı – Harem Dairesi	421.780
6	İstanbul Arkeoloji Müzeleri	378.675
7	Antalya Aziz (St.) Nikolaos Müzesi	364.996
8	Ankara Cumhuriyet Müzesi	353.727
9	Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi	268.374
10	Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi	253.795

Tablo 5: 2018 Yılında en Çok Ziyaret Edilen 10 Müze

Kaynak: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü

Türkiye’deki diğer müzelerin ziyaretçi sayısı ile karşılaştırıldığında bu oldukça ihtiyatlı bir rakamdır. Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi’nin temel gelir kaleminin ziyaretçilerden alınacak ücret olacağı varsayılmıştır. Bu ücretlerinse Türkiye’deki benzer müze ziyaret ücretleri değerlendirilerek yetişkinler için 10, öğrenciler içinse 5 € olarak belirlenmiştir. Ayrıca, müze içinde bulunan Zaman Mekinesi, Simülatör Minibüs gezisi için 3 € giriş ücreti alınması öngörülmüştür. Böylece, Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi’nin yıllık gelir kalemlerinin 345.000.- € olacağı düşünülmüştür.

İşletme Tahmini Gelir ve Giderleri:

Gider Kalemleri	
Kira	€ 25.000,00
Personel Gideri	€ 55.000,00
Su, elektrik, ısıtma, vs.	€ 30.000,00
İletişim Harcamaları (tel. internet, vs.)	€ 1.500,00
Sarf malzemeleri (Kırtasiye, temizlik, vs.)	€ 2.500,00
Bakım Onarım Giderleri	€ 2.000,00
Toplam	€ 116.000,00
Beklenen Yıllık Gelir	€ 345.000,00
Tam Bilet € 10	
Öğrenci € 5	
Simülatör Minibüs Giriş Ücreti € 3	
Yıllık Beklenen Ziyaretçi 40.000	
Simülatör Minibüs Ziyaretçi Sayısı 15.000	

Tablo 6: İşletme Tahmini Gelir ve Giderleri

Müzenin temel gelir kalemleri dışında müze içinde bir yeme/içme alanı oluşturularak işletilebilir veya kiraya verilebilir. Aynı şekilde bir hediyelik eşya alanının da müze içinde yer alarak işletmeye ekstra gelir temin etmesi sağlanabilir. Ancak bu tür gelir kalemleri değerlendirmeler içinde yer almamıştır.

“Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” nin operasyonel olarak karlı bir şekilde işletilebilmesi için pazarlamanın üzerinde önemle durulmalıdır. Bu tür bir müze söz konusu olduğunda en doğru pazarlama yöntemi ürünün kendisi, yani ziyaretçi deneyimidir. (Word of Mouth Marketing) Kulaktan kulağa pazarlama denilen bu yöntem tüketici tarafından en güvenilir bulunan pazarlama yöntemidir.

- Bunun dışında, “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” bir kent markalaşması planı olarak tüm kurumlarca ele alınmalı ve pazarlama açısından gerekli çabalar ortak yürütülmelidir.
- Müze için oluşturulacak web sitesi ziyaretçi çekecek ve müze hakkındaki farkındalığı arttıracaktır.
- Müze yönetimi ortakları olan KTSO ve Kırşehir Belediyesi ellerindeki tüm olanakları kullanarak yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası medya kanalları ile doğru ilişkileri kurarak, “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” nin bu kanallarda yer almasını sağlamalıdır.
- Müzenin sosyal medya yönetimi, bu konuda uzman Kırşehir kökenli bir kuruluşa verilerek kendilerinden ücretsiz hizmet alınmalı, günümüzün en etkili pazarlama yöntemlerinden biri olan sosyal medya pazarlaması doğru yönetilmelidir.

3.5. Kapasite Seçimi

“Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” nde üretim söz konusu olmadığından kapasite seçimi gerçekleştirilmemiştir.

4 – YATIRIM TUTARI

4.1. Sabit Sermaye Yatırım Tutarı

Projenin tercih edilen alternatifte toplam sabit sermaye yatırım tutarı 5.814.523.25 TL olarak öngörülmüştür. Bu tutarın 100.000 TL’si proje ve etüt giderlerine, 250.000 TL’si bina, inşaat giderlerine, 4.712.165 TL’si makine ve teçhizat giderlerine, 250.000 TL si mobilya ve tefrişat giderlerine, 200.000 TL’si diğer giderlere, 35.000 TL’si işletme kurulum giderlerine, 267.358,25 TL’si ise beklenmeyen giderlere ayrılmıştır.

4.2. Arazi Bedeli/Kamulaştırma Tutarı

Arazi tahsisi/kamulaştırma için herhangi bir bedel ödenmemiştir. Bina kullanımı için kira gideri işletme giderleri içerisinde yer almaktadır.

4.3. İşletme Sermayesi

Gider Kalemleri Tablosu

Gider Kalemleri	
Kira	€ 25.000,00
Personel Gideri	€ 55.000,00
Su, elektrik, ısıtma, vs.	€ 30.000,00
İletişim Harcamaları (tel. internet, vs.)	€ 1.500,00
Sarf malzemeleri (Kırtasiye, temizlik, vs.)	€ 2.500,00
Bakım Onarım Giderleri	€ 2.000,00
Toplam	€ 116.000,00

Tablo 7: Gider Kalemleri Tablosu

4.4. Toplam Yatırım Tutarı ve Yıllara Dağılımı

Toplam Yatırım Tutarı ve Yıllara Dağılımı Tablosu

Yıllar	1.Yıl		n.Yıl		TOPLAM
Harcama Kalemleri	İç Para	Dış Para	İç Para	Dış Para	
A.Arsa Bedeli	0	0	0	0	0
B.Sabit Tesis Yatırımı					
1.Etüd ve Proje	0	100.000,00	0	0	100.000,00
2.Teknik Yardım ve Lisans	0	0	0	0	0
3.İnşaat İşleri	0	250.000,00	0	0	250.000
4.Makine ve Donanım	0	4.712.165,00			4.712.165,00
5.Taşıma ve Sigorta	0	0	0	0	0
6.İthalat ve Gümrükleme	0	0	0	0	0
7.Montaj Giderleri	0	0	0		
8.Genel Giderler	0	200.000			200.000
9.Taşıt ve Demirbaşlar	0	250.000			250.000
10.İşletmeye Alma Giderleri	0	35.000			35.000
11.Beklenmeyen Giderler	0	267.368,00			267.368,00
Sabit Yatırım Tutarı (A+B)	0	5.814.523,00			5.814.523,00
C.İşletme Sermayesi İhtiyacı	0	0	0	0	0
Toplam Yatırım Tutarı (A+B+C)		5.814.523,00			5.814.523,00

Tablo 8:Toplam Yatırım Tutarı ve Yıllara Dağılımı Tablosu

5 – PROJENİN FINANSMANI VE FİNANSAL ANALİZ

5.1. Finansman Öngörüsü

İlk yıl için toplam 5.814.523,00 TL toplam finansman ihtiyacı öngörülmüştür.

5.2. Finansman İhtiyacı ve Kaynakları

Projenin finansman ihtiyacının AB Fon kaynaklarından hibe olarak karşılanması öngörülmüştür. Ancak, finansman tabloları oluşturulurken cari faiz oranları hesaplanarak tabloya yansıtılmıştır. Faizsiz kaynak sağlanması durumunda tablo olumlu yönde değişiklik gösterecektir.

Finansman İhtiyacı ve Kaynakları Tablosu

Yıllar	1.Yıl		n.Yıl		
<i>FİNANSMAN İHTİYACI</i>	İç Para	Dış Para	İç Para	Dış Para	Toplam
Sabit Tesis Yatırımı		5.814.523,00			5.814.523,00
Finansman Giderleri	581.452,00		1.744.356,00		2.325.808,00
Sabit Yatırım Toplamı		5.814.523,00			
İşletme Sermayesi Yatırımı					
TOPLAM FİNANSMAN İHTİYACI	581.452,00	5.814.523,00	1.744.356,00		8.140.331,00
<i>FİNANSMAN KAYNAKLARI</i>					
Öz Kaynaklar	581.452,00		1.744.356,00.		2.325.808,00
Yabancı Kaynaklar		5.814.523,00			
TOPLAM FİNANSMAN KAYNAKLARI	581.452,00	5.814.523,00	1.744.356,00		8.140.331,00

Tablo 9: Finansman İhtiyacı ve Kaynakları Tablosu

1 – TİCARİ ANALİZ

İşletme Gelir ve Giderleri Tablosu

Yıllar	1.Yıl	2.Yıl	3.Yıl	4. Yıl
Kapasite Kullanım Oranı				
1.İşletme Gelirleri	2.601.300,00	2.861.430,00	3.147.523,00	3.462.330,00
2.Üretim Giderleri	0	0	0	0
3.Amortisman	942.433,00	942.433,00	942.433,00	942.433,00
4.Finansman Giderleri	581.452,00	581.452,00	581.452,00	581.452,00
5.Satış Giderleri	874.640,00	962.104,00	1.058.314,00	1.164.145,00
6.Brüt Kar (1-2-3-4-5)	202.775,00	375.441,00	565.324,00	774.300,00
7.Matrahtan İndirilecekler	300.000,00	330.000,00	363.000,00	399.300,00
8.Vergi Matrahı (6-7)	0	45.441,00	202.324,00	375.000,0
9.Vergi ve Stopajlar	0	9.088,20	40.464,80	75.000,00
10.Net Kar (6-9)	0	36.352,80	161.859,20	300.000,00
11.Temettüler (Dağıtılacak Karlar)	0	0	0	0
12.Kullanılabilir Kar (10-11)	0	36.352,80	161.859,20	300.000,00

Tablo 10: İşletme Gelir ve Giderleri Tablosu

Ticari Nakit Akış Tablosu

Yıllar	1.Yıl	2.Yıl	3.Yıl	4. Yıl
A.Nakit Girişleri	2.601.300,00	2.861.430,00	3.147.523,00	3.462.330,00
-İşletme Gelirleri	2.601.300,00	2.861.430,00	3.147.523,00	3.462.330,00
-Diğer Nakit Girişleri	0	0	0	0
B.Nakit Çıkışları	2.328.270,00	2.424.822,20	2.552.408,80	2.692.778
-Yatırım Harcamaları	0	0	0	0
-İşletme Giderleri	874.640,00	962.104,00	1.058.314,00	1.164.145,00
-Borç Anapara Geri Ödemeleri	1.453.630,00	1.453.630,00	1.453.630,00	1.453.633,00
-Vergi ve Stopaj	0	9.088,20	40.464,80	75.000,00
-Dağıtılan Kar Payları	0	0	0	0
Nakit Farkı-Nakit Akımı (A-B)	273.030,00	436.607,80	595.114,20	769.552,00

Tablo 11: Ticari Nakit Akış Tablosu

Net Bugünkü Değer Tablosu

Yıllar	Sabit Yatırım Tutarı	İşletme Sermayesi Yatırımı	Vergi Öncesi Kar	Amortisman	Vergi ve Fon Kesintileri	Faiz	Net Nakit Akımı	İskonto Oranı	İskonto Edilmiş Net Nakit Akımı
0									
1	5.814.523,00	0	0	942.433,00	0	581.452	273.030	42	0
2			45.441	942.433,00		581.452	436.637,80	42	74.204
3			202.324	942.433,00		581.452	595.114,20	42	184.336
4			375.000	942.433,00		581.452	769.552	42	283.846
TOPLAM	5.814.523		622.765,00	3.769,732		2.325.808	2.074.334	NBD	543.376

Tablo 12: Net Bugünkü Değer Tablosu

İç Karlılık Oranı Tablosu

Yıllar	Sabit Yatırım Tutarı	İşletme Sermayesi Yatırımı	Vergi Öncesi Kar	Amortisman	Vergi ve Fon Kesintileri	Faiz	Net Nakit Akımı	İskonto Oranı	İskonto Edilmiş Net Nakit Akımı
0									
1	5.814.523,00			942.433		581.452	273.030	83	0
2				942.433		581.452	436.637,8	83	21.748
3				942.433		581.452	595.114,20	83	54.029
4				942.433		581.452	769.552	83	88.176
TOPLAM	5.814.523			3.769.732		2.325.808	2.074.334		151.439
İKO * (%)	83								

Tablo 13: İç Karlılık Oranı Tablosu

2 – EKONOMİK ANALİZ

Ekonomik Nakit Akış Tablosu

Yıllar	1.Yıl	2.Yıl	3.Yıl	4.Yıl
A. Projenin Faydaları				
- Doğrudan Faydalar		36.352,80	161.859,20	300.000,00
- Dolaylı Faydalar				
- Parasallaştırılmayan Önemli Faydalar				
B. Projenin Maliyetleri				
- Yatırım Harcamaları	5.814.523,00	0	0	0
- İşletme Giderleri	874.640,00	962.104,00	1.058.314,00	1.164.145,00
- Finansman Maliyeti	581.452,00	581.452,00	581.452,00	581.452,00
- Olumsuz etkiler	0	0	0	0

Tablo 14: Ekonomik Nakit Akış Tablosu

3 – RİSK ANALİZİ

3.1. Duyarlılık Analizi

“Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” nde üretim söz konusu olmadığından duyarlılık analizi gerçekleştirilmemiştir.

3.2. Proje ile İlgili Riskler ve Etkiler

Proje ile ilgili temel risk, beklenen ziyaretçi sayısına ulaşamamasıdır. Bu tür bir risk projenin temel girdilerini etkileyecek, gelir kalemlerinde olumsuz etki yaratacak ve dolayısıyla projenin karlılığını azaltacaktır.

3.3. Temel Risklerle İlgili Risk Azaltma Tedbirleri

“Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” ne gelecek ziyaretçi sayısının beklenenin altına düşmemesi için kent düzeyinde ortak bir çaba gerekmektedir. Bu çabanın içerisinde Valilik, Belediye Başkanlığı, İl Özel İdaresi ve Kültür ve Turizm Müdürlüğü gibi birimler yer almalıdır. Bu birimler kendi PR güçlerini projenin tanıtımı için kullanmalı ve kentin kalkınması için çaba harcamalıdır.

4 – ÇEVRESEL ANALİZ

4.1. Çevresel Etkilerin Ön Değerlendirmesi

Projeyle ilgili çevresel etki bulunmamaktadır.

4.2. Çevresel Riskler ve Azaltma Tedbirleri

5 – SOSYAL ANALİZ

5.1. Projenin Sosyal Etkileri

Projenin sosyal olarak kent yaşamını büyük ölçüde etkilemesi beklenmektedir. Kırşehir'e gelecek olan yerli ve yabancı ziyaretçi sayısının artması Kırşehir'de bulunan esnaf, ticaret erbabı ve küçük/büyük işletmeler açısından genel olarak olumlu etki yapacağını söyleyebiliriz.

Bu tür projelerin genelde kent yaşamı üzerinde çeşitli etkileri bulunmaktadır. Bunlar 7 temel alanda değerlendirilebilir:

1. Ekonomik
2. Çevre
3. Toplumsal ve kültürel
4. Kalabalıklaşma ve trafik
5. Hizmetler
6. Vergiler
7. Toplumsal davranış

*Turizm geliştirici faaliyetler her alanda hem negatif hem de pozitif etkiler oluşturabilmektedir. Herhangi bir bölgedeki turizm faaliyetlerinin geliştirilmesini sağlarken olumsuz etkileri en aza indirip olumlu etkileri en üst düzeye çıkartmanın yolları aranmalıdır.**

****The Impacts of Tourism, Glenn Kreag***

Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi'nin Kırşehir'e yapacağı olumlu katkıları şöyle sıralayabiliriz:

- Gelir ve yaşam düzeyinin artmasına neden olacaktır:
Turizmin gelişmesi sayesinde yerel halkın alım gücü artacak, buna bağlı olarak yaşam düzeyi ve kalitesi yükselecektir.
- Yerel ekonomiyi güçlendirecektir:
Kente gelen turist sayısının artması turistlerin kentte daha fazla para harcamasına, dolayısıyla kente daha fazla nakit akışı sağlayarak ekonominin güçlenmesine neden olacaktır.
- İstihdamın artmasına neden olacaktır:
Turist sayısının artması yeni hizmet alanlarının gelişmesine neden olacak, bu da kentte özellikle gençler için yeni iş alanları açılmasını sağlayacaktır.
- Bölgeye yapılan yatırımın artmasını sağlayacak, altyapının gelişmesine yardımcı olacaktır:

Turizmin gelişmesi yerel yatırımların oluşmasında önemli bir faktör olarak görülebilir. Bu sayede bölgeye gelecek turistlere hizmet verecek yeni işyerleri devreye girecektir. Bu da yönetimlerin bölgeye yapacakları altyapı yatırımlarını hızlandıracaktır.

- Vergi gelirlerini artıracaktır:
Yeni kurulacak işletmeler ve halkın gelir seviyesinin artması kentteki vergi gelirlerinin artmasına neden olacaktır. Önemli ölçüde artacak olan yerel vergiler çeşitli kamu yatırımlarında kullanılabilir.
- Yeni iş olanakları yaratacaktır:
Turizmin gelişmesi sayesinde yeni iş olanakları ortaya çıkacaktır. Özellikle gençler ve kadınlar bu yeni iş olanaklarından faydalanabilir.
- Yaşam kalitesini artıracaktır:
Turizm sayesinde bölgede oluşacak yeni iş olanakları, yeni yatırımlar, bölgede artan nakit akışı bölgedeki yaşam kalitesini olumlu yönde etkileyecektir.
- Kültürel değerlerin korunmasına yardımcı olacaktır:
Turizmin gelişmesi bölgedeki ulusal/yerel bilinci artıracak, bu sayede yerel halk sahip oldukları yerel değerlerle gurur duyacaktır.
- Yabancı kültürlerle tanışmayı kolaylaştıracaktır:
Değişik kültürlerden gelen bireylerin bir biriyle tanışması, bir biriyle arkadaşlık kurması, turizmin gelişmesi sayesinde kolaylaşacaktır.
- Yeni hizmet alanları oluşturacaktır. (Yeni dükkânlar, eğlence yerleri, vs.):
Turizmin gelişmesi sayesinde hem turistlerin, hem de yerel halkın kullanabileceği yeni ve gelişmiş dükkânlar, eğlence yerleri ve kültür/sanat merkezleri açılacaktır.
- Var olan hizmetlerin standardını yükseltecektir:
Bölgeye gelen turist farklı düzeyde hizmet talep edeceğinden bu hizmet düzeyi standart hale gelecek, bu standarttan yerel halk da faydalanacaktır.

Projenin kente yapabileceği olumsuz etkileri ise şöyle sıralayabiliriz:

- Mal ve hizmet fiyatlarında artış görülebilir:
Üretilen mal ve hizmetlere daha fazla talep oluşacağından bu mal ve hizmetlerin fiyatları artabilir.
- Gayrimenkul fiyatları yükselebilir:
Turizmin geliştiği bölgelerde genellikle arazi ve bina fiyatları da yüksek talep nedeniyle artış gösterir.
- Ücretlerde düşüş görülebilir:
Özellikle bazı iş kollarında niteliksiz işgücü kullanıldığından bu işgücü sezonluk olarak bölge dışından sağlanabilir. Bu da yerel işgücü ücretlerinde düşüşe neden olabilir.
- Suç oranlarında artış görülebilir:
Turizmin geliştiği bölgelerde zaman zaman artan nüfusa bağlı olarak aşırı alkol, uyuşturucu tüketimi ve diğer suçlara eğilim görülebilmektedir. Yerel zabıta gücünün kapasitesi bu artışı karşılamaya zaman zaman yetmemektedir.
- Kültürel değerler ve geleneklerde yozlaşma görülebilir:
Değişik kültürlerin bir arada yaşamak zorunda kaldığı bölgelerde zaman zaman kültürel değer ve geleneklerde yozlaşma görülebilmektedir. Özellikle genç neslin bu konuda daha korumasız olabileceği gözlenmektedir.

- Trafik sıkışıklığı gözlenebilir:
Özellikle turist ziyaretlerinin artış gösterdiği mevsimlerde kent trafiğinde ciddi sorunlar oluşabilir.
- Mal ve hizmetlerde yetersizlik olabilir:
Üretilen mal ve hizmetler aynı kalır ancak bunlara olan talep yükselirse, fiyat artışının yanı sıra kapasitede yetersizlik de ortaya çıkabilir.
- Kent altyapısı yetersiz kalabilir:
Kenti ziyarete gelen turist sayısının artmasıyla birlikte, altyapı konusunda yeterli yatırım yapılmadıysa, su, elektrik, çöp toplama gibi hizmetlerde ve iletişimde sıkıntı yaşanabilir.

5.2. Projenin Toplumsal Gruplara Etkisi

Proje içinde çok önemli gökbilim ve diğer bilimsel konuları barındırdığından, ilkokuldan üniversite çağına kadar tüm öğrencilerin bilimsel konulara ilgi ve yakınlık duymasını sağlayabilir.

Ahi Evran Külliyesi içinde varolan Esnaf, Çarşı ve Atölyelerine ziyaretçi ve müşteri sağlaması açısından yararlı olacaktır.

5.3. Bölgesel Düzeyde Etkisi

Kırşehir, bölgesel olarak bir turizm bölgesinin içinde yer almaktadır. Güneş-deniz-kum turizmine ağırlık verilmesi sebebiyle ülkemizdeki birçok bölge turizm gelirlerinden yeterince pay alamamakta ve bölgeler arası kalkınmışlık farkları artmaktadır. Bu sorunların önüne geçilebilmesi amacıyla ilk olarak yapılması gereken kültür turizmine ağırlık verilmesidir. Kültür turizmi denilince ülkemizde ilk akla gelen destinasyonlar İstanbul ile Kapadokya'dır. Ülkemizin en fazla ziyaret edilen 5. destinasyonu olan Kapadokya'ya gerçekleştirilen yatırımlar her geçen gün artmaktadır.

Kapadokya'nın giriş kapısı sayılabilecek Kırşehir, ne yazık ki yerli ve yabancı turistlerce bir cazibe merkezi olarak görülmediğinden ziyaretçi sayısı çok kısıtlı olmakta, geceleme sayısı da buna bağlı olarak düşük kalmaktadır. Oysa, projenin uygulanması, Kırşehir'i de görülmeye değer bir destinasyon haline getirecek ve Kapadokya'yı ziyaret eden turistlerin bir bölümünü kente çekebilecektir.

Diğer interaktif müzelerden farklı olarak Kırşehir'in Anadolu'daki ilk gökbilim merkezi olmasına vurgu yapılacaktır. Bu da müzenin farklı algılanmasını sağlayarak kültür turizminde yeni bir boyut oluşturacaktır.

6 – PROJE YÖNETİMİ VE UYGULAMA PROGRAMI

6.1. Proje Yöneticisi Kuruluş ve Teknik Kapasitesi

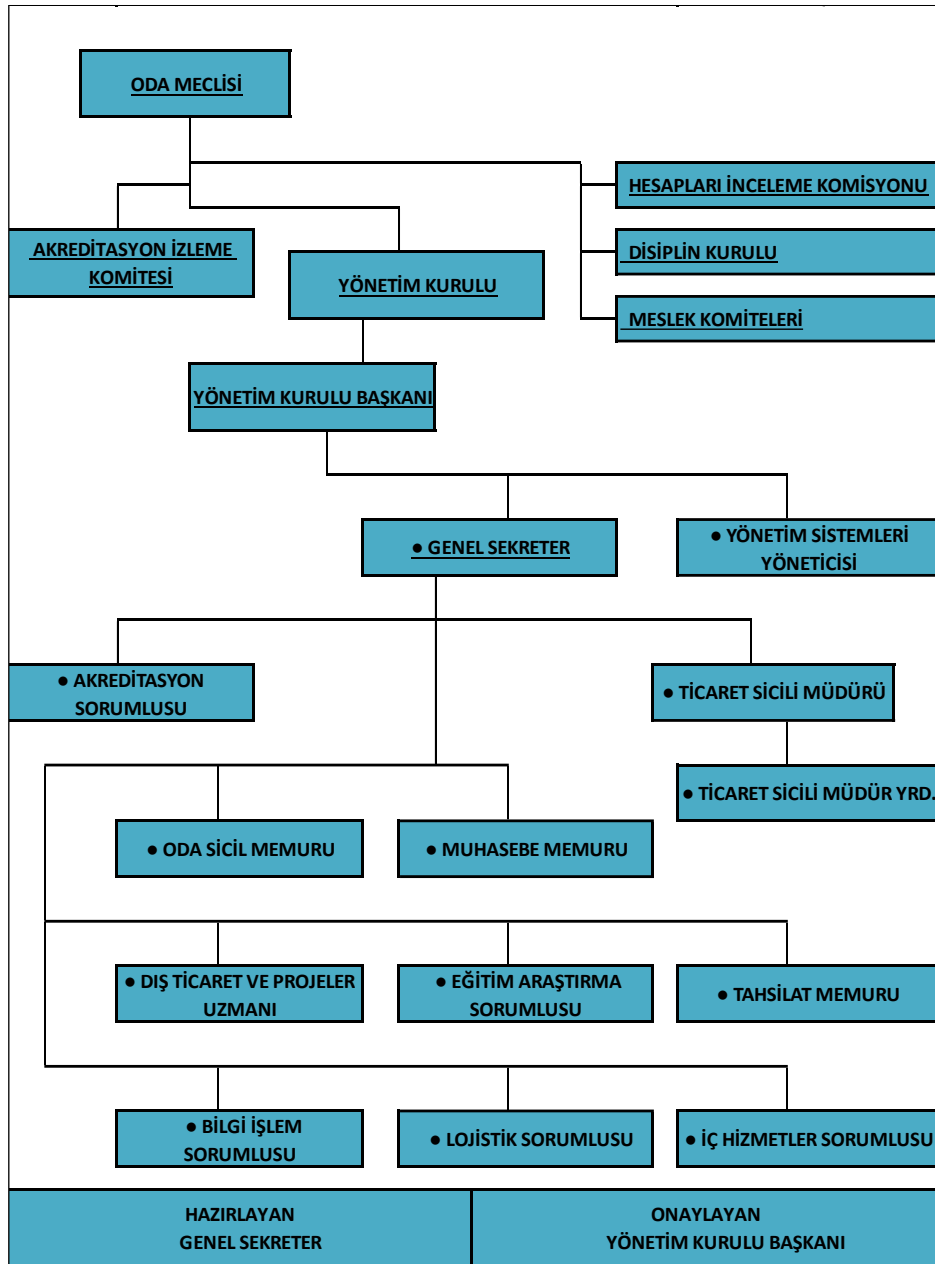
Proje Yöneticisi kuruluş Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası'dır. Odada Meclis, Kurul, Komisyonların dışında 1 Meclis Başkanı, 1 Yönetim Kurulu Başkanı, 1 Genel Sekreter ve 8 personel görev yapmaktadır.

Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odasında, kurumdan çıkan ve/veya dışarıdan gelen evrakların kurum içindeki süreçlerinin dijital ortamda üretilmesini sağlayan Elektronik Belge Yönetim Sistemi (EBYS-Envision), tüm evrakların taranarak kayıt altına alındığı E-Arşiv Sistemi, TOBB Sanayi Kapasite Raporu Web Modülü, TOBB Yerli Malı Belgesi (YMB) Sistemi, TOBB Üyelik Sistemi, TOBB Dolaşım Belgeleri Sistemi (MEDOS), Sigorta Acenteleri Ekspertiz Sistemi (TOBB AEKS), Merkezi Sicil Kayıt Bilgi Sistemi (MERSİS), İş Makinesi Otomasyon Programı ve K Belgesi Otomasyon Programı bulunmaktadır.

Kurum bünyesinde, 8 tane masaüstü bilgisayar, 5 tane dizüstü bilgisayar, 8 tane yazıcı, 8 tane tarayıcı, 1 tane server, 10 tane kamera, 2 tane fotoğraf makinesi, 1 tane faks cihazı, 2 tane fotokopi makinesi, 4 tane projeksiyon cihazı, 12 tane telefon, 2 tane tablet bilgisayar, 2 tane televizyon 1 tane de üye kimlik kartı cihazı bulunmaktadır.

6.2. Proje Organizasyonu ve Yönetim

Proje Sahibi olan Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası'nın organizasyonel yapısı aşağıdaki şemada gösterilmiştir.



Tablo 15: Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası'nın organizasyonel yapısı

Müzedede çalışacak personel:

- 1 Müdür
- 1 Sekreter
- 4 Güvenlik Görevlisi
- 1 Teknik Yönetici
- 2 Teknik Eleman
- 2 Ofis Görevlisi
- 2 Hizmetli

6.3. Proje Uygulama Planı ve Projede Kritik Aşamalar

Proje uygulanmasında en kritik nokta gerekli finansmanın sağlanması aşamasıdır. Bunun için öncelikli olarak AB Hibeleri kullanılması düşünüldüğünden bu hibenin sağlanması en erken 2021 baharını bulacaktır. Finansmanın sağlanmasının ardından AB fon yönetimi mevzuatı çerçevesinde satınalma, istihdam ve bina inşaat, tadilat, boya ve tesisat gibi işlemler başlatılacaktır

Zaman Planı Tablosu

	2020							2021								
	1. Sıkus			2. Sıkus				3. Sıkus			4. Sıkus			5. Sıkus		
	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat	Mart	Nisan	Mayıs	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül
Kaynak araştırması																
Kaynak Proje Yazımı																
Kaynak Sözleşme imzalanması																
Ekipman Siparişi																
Mekan Tadilatı (Boya, Tesisat)																
Ekipman nakliye, montaj																
Şirket kurulması																
İstihdam																
Açılış																

Tablo 15: Zaman Planı Tablosu

7 – SONUÇ

7.1. Projenin Ticari ve Ekonomik Yapılabilirliği ile İlgili Sonuçlar

Nakit akışı açısından 4. Yılın sonunda “Kırşehir’in Dijital Belleği Müzesi” 769.552.00 TL gelir üretir hale gelecektir. Gene 4. Yılın sonundaki ekonomik faydaysa 300.000.00 TL olacaktır. Bu ise, özellikle müze gibi temelde kültür hizmeti verilen bir tesis için yeterince tatmin edici bir sonuçtur.

7.2. Projenin Sürdürülebilirliği

Projenin sürdürülebilirliğinin sağlanması açısından Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası önderliğinde, içinde mekan işletmecisi olan Kırşehir Belediyesi'nin de bulunduğu bir yapı ile şirketleşmeye gidilmelidir. Bu şirketse, profesyonel bir şekilde yönetilerek, "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" nin karlı ve doğru hizmet veren bir kurum olarak işletilmesini sağlamalıdır.

Projenin sürdürülebilirliği düşünülürken projenin sadece ticari yönü ele alınmamalıdır. Projenin planlaması yapılırken çevresel, sosyal, yasal sürdürülebilirlik de dikkate alınmalıdır. Projenin Sosyal Etkileri bölümünde sözü edilen olumsuz etkilerin en aza indirilmesi için gereken çaba harcanmalıdır

7.3. Projeye İlişkin Temel Riskler

Proje mülkiyetinde oluşabilecek muvazaalar proje yürütümüne ilişkin temel risklerden birini teşkil etmektedir. Şu an için işletme Kırşehir Belediyesi'nin elinde olsa da ileriki dönemlerde bu durum değişebilir. Ancak "Kırşehir'in Dijital Belleği Müzesi" nin dijital yapısı, müzenin minimum bir masrafla, çok kısa sürede başka bir mekana taşınabilmesini ve yeniden kurgulanabilmesini mümkün kılmaktadır.

8 – YARARLANILAN KAYNAKLAR

- TÜİK
- T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı
- kulturportali.gov.tr
- Kırşehir Ticaret ve Sanayi Odası Stratejik Plan
- Kırşehir Ekonomik Görünüm Raporu 2019
- Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı – Stratejik Plan (2019 – 2023)
- Ahiler kalkınma Ajansı TR 71 Bölge Planı 2014 - 2023
- Türk Müzeciliğinde Mevcut Durum Analizi – Uğur Ersoy
- Müzeclikte Dijital Dönüşüm Değişen Müze Politikaları ve Ulusal Bilgi Politikası – Salih Doğan İBB Kültür A.Ş.
- Windsor Museum – Museum Feasability Development Study: Final Report
- Interactive Technologies in Museums: How Digital Installations and Media Are Enhancing the Visitors' Experience – Roberto Vaz, Paula Odete Fernandes, Ana Cecilia Nascimento Rocha Veiga
- Learning from Interactive Museum Installations About Interaction Design for Public Settings – Eva Hornecker, Matthias Stifter
- Designing Science Museum Exhibits with Multiple Interactive Features: Five Common Pitfalls - Sue Allen and Joshua Gutwil
- Kırşehirli Dernekler Konfederasyonu web sitesi