BRITISH COUNCIL

JH Brearley

Yeni Oyun Sahaları:

Sanatta Hack Etkinliklerine Giriş

British Council'ın Önsözü:

İlk olarak teknoloji sektöründe ortaya çıkan hack etkinlikleri, farklı deneyimlere sahip kişileri yeni fikirler ve ürünler etrafında hızlı bir biçimde işbirliğine yönlendirmenin popüler bir yolu haline geldi. Birleşik Krallık, sanat ve kültür endüstrilerinde bu uygulamaya öncülük etti ve bu süreçte çok şey öğrendi. İnovasyon ancak yeni işbirlikleri sayesinde, yeni işbirlikleri de doğru ortam, motivasyon ve güveni yarattığınız sürece gelişiyor - ancak başarılı olmak için zaman, enerji ve azim gerekiyor!

Elinizdeki kitapçık hack etkinliklerinin işleyişi konusunda edinilmiş deneyimleri paylaşmayı ve bu etkinliklere katılımı teşvik etmeyi amaçlıyor. 'Uzun vadeli, sistemsel değişim için hack etkinliklerinin ötesine nasıl geçebiliriz?' sorusunu yöneltiyor. Bir fikrin deftere karalanmış bir taslak olmakla kalmayıp gerçeğe dönüşmesi için atılması gereken bir sonraki adım nedir? Daha da önemlisi, düşünce biçimimizi, sistemlerimizi, inovasyona ve işbirliğine açık olmayı, bir hafta sonu etkinliği olmaktan çıkarıp nasıl günlük hayatımızın bir parçası haline getirebiliriz? Kuluçka programları, mentorluk ya da finansman desteğiyle hack etkinliklerinin geleceğini inşa etmeliyiz; ancak böylelikle yakalanmış olan ivmeyi ve motivasyonu koruyabiliriz.

Kitapçık aynı zamanda yeni çalışma yöntemlerine öncülük etmiş olan bazı kişi ve kurumları tanımak için müthiş bir olanak sağlıyor. British Council bunlardan bazılarıyla dünyanın çeşitli yerlerinde işbirliği yaparak farklı deneyimlere sahip kişilerin ortak sıkıntılarla baş etmelerine yardımcı olmaktan ötürü gurur duyuyor. Onlar artık küresel ekonominin en hızlı büyüyen sektörleri arasında yer alan yaratıcı ve kültür endüstrilerinde sessiz bir devrim etkisi yaratan bir insan, mekân ve teknoloji hareketinin parçası konumundalar.

Beatrice Pambroke, British Council Yaratıcı Ekonomi Direktörü

British Council Yaratıcı Ekonomi ekibi yaratıcı ve kültür endüstrilerinin tamamında uluslararası bağlantıları ve işbirliğini destekliyor:
http://www.britishcouncil.org/creativeeconomy http://twitter.com/uk_ce

Yeni Oyun Sahaları: Sanatta Hack Etkinliklerine Giriş

İçindekiler

Hack etkinliği nedir? 6

Topluluk, Çevre & Motivasyon 10

Veri & Fikri Mülkiyet 18

Program 24

Ekiplerin Oluşturulması 32

Lojistik 38

Seçim, Teşvikler, Destek 44

Hack Etkinliği Sonuçları 54

Sonraki Adım Ne Olacak? 70

Ekler 76

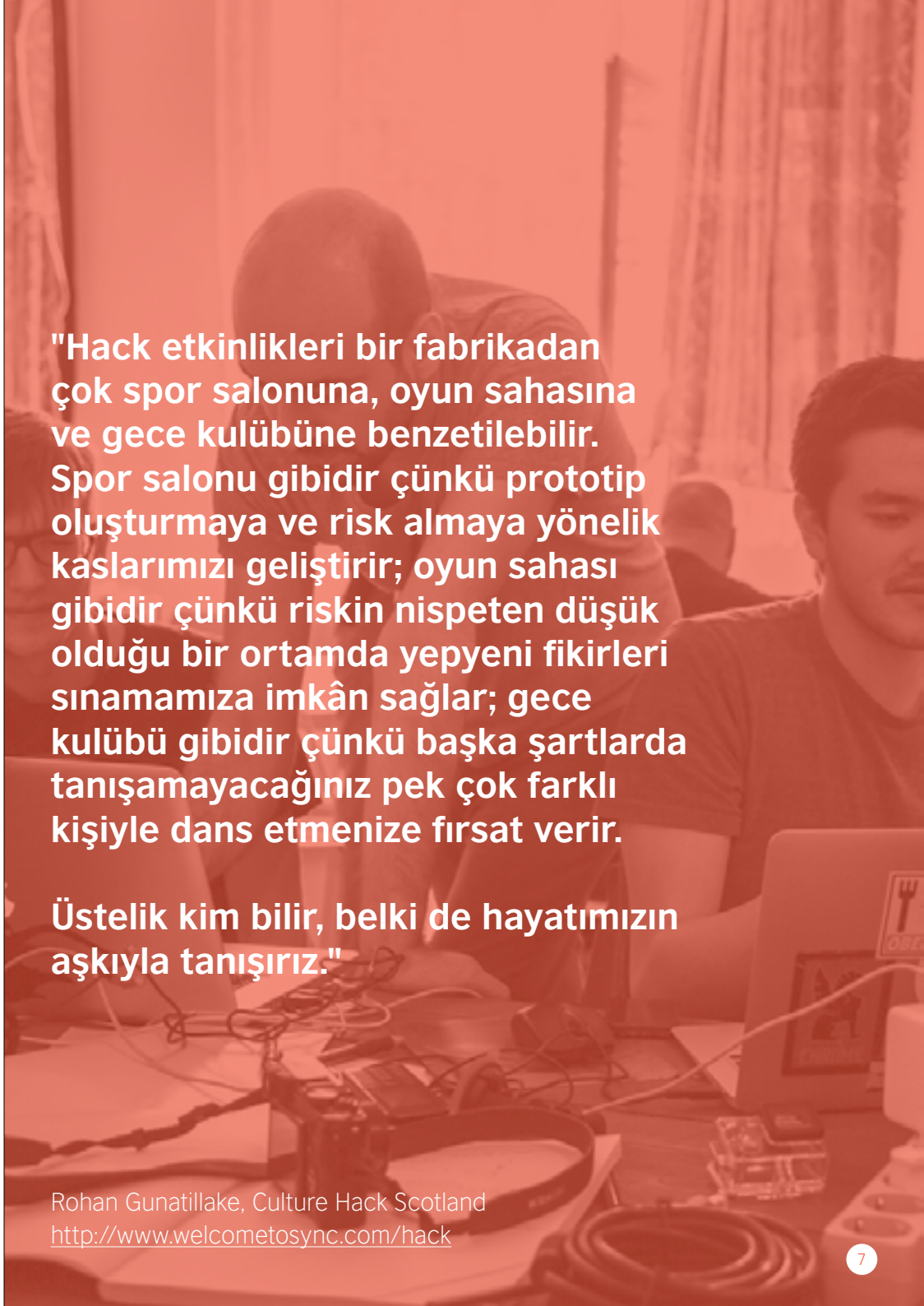
Elinizdeki kitapçık kültür endüstrisi için hack etkinliklerine giriş niteliğinde. Temel kültür hack etkinliği türleri, katılan bireyler ve kuruluşlar için faydaları, çeşitli toplulukları sürece dahil etmede farklı yaklaşımlar ve doğru ortamın yaratılması gibi konuları ele alıyor. Ayrıca başarı için gerekli olan bazı etmenlerin altını çizerek ortak yaklaşımların mantığını ortaya koyuyor.

Kitapçık aynı zamanda bir dizi örnek uygulama aracılığıyla Birleşik Krallık'ın kültür alanındaki mevcut hack etkinliklerinin bir resmini çekiyor. Hack etkinlikleri kültür endüstrisinde 2007'den beri düzenleniyor; kültür kurum ve kuruluşları bu etkinliklerin sunduğu faydalarla giderek artan bir biçimde ilgileniyor. Sanat sektörü için düzenledikleri etkinliklerde uzmanlaşmış olan bazı kuruluşlar var ve bunların bir bölümüne elinizdeki kitapçıkta da yer veriliyor.

Hack etkinlikleri çeşitli şekillerde ele alınabilir ve düzenlenebilir. Her yeni yorum ve etkinlik, yeni ölçütlerin ve ilkelerin ortaya çıkmasını sağladı. Burada amaç söz konusu çeşitliliği tek bir tanıma ya da yönteme indirgemek değil; benimseyebileceğiniz bir takım uygulamaları tanıtmak. Elinizdeki kitapçık, bir hack etkinliğini yönetmek için atılması gereken temel adımları kavramanıza yardımcı olmanın yanı sıra, etkinliklerin size, kurumunuza ve etkileşim halinde olduğunuz topluluklara potansiyel faydalarını da değerlendirecek.

Bir yöntem olarak hack etkinlikleri ilk olarak dijital dünyada ortaya çıktı ve kültür endüstrisinde çalışan pek çok kişi için bilinmezliğini korumaya devam ediyor. Sonuçta bu kitapçık hack etkinliklerini daha erişilebilir kılmayı ve daha fazla sayıda kişinin onlardan yararlanmasını sağlamayı hedefliyor.

Hack etkinliği nedir?



"Hack etkinlikleri bir fabrikadan çok spor salonuna, oyun sahasına ve gece kulübüne benzetilebilir. Spor salonu gibidir çünkü prototip oluşturmaya ve risk almaya yönelik kaslarımızı geliştirir; oyun sahası gibidir çünkü riskin nispeten düşük olduğu bir ortamda yepyeni fikirleri sınamamıza imkân sağlar; gece kulübü gibidir çünkü başka şartlarda tanışamayacağınız pek çok farklı kişiyle dans etmenize fırsat verir.

Üstelik kim bilir, belki de hayatımızın aşkıyla tanışırız."

Rohan Gunatillake, Culture Hack Scotland
http://www.welcometosync.com/hack

Kültür endüstrisinde hack etkinlikleri, hack günleri ve hackathonlar bir yandan çözümler üretir ve güçlükleri ortadan kaldırırken öbür yandan yeni ilişkiler ve işbirlikleri geliştirmeye yönelik organizasyonlardır.

Hack etkinliği bir şekilde prototip geliştirme ve daha sonra da ortaya çıkan prototipi sergilemeye yönelik bir organizasyondur. 3 tür hack etkinliğinden söz edilebilir:

Kağıt Üstünde Prototip Geliştirme Amaçlı Hack Etkinliği
Bu hack etkinliği, 'kağıt üstünde prototip geliştirme' yöntemiyle eğlenceli bir deneyim fırsatı sunar- genellikle bol miktarda kağıt tahta ve keçeli kalem gerektiren bir beyin fırtınası ve fikir geliştirme sürecini ifade eder. Kağıt üstünde prototip geliştirme amaçlı hack etkinliğinin bir örneği için Culture Hack East Ideas Lab sayfasına bakabilirsiniz: http://www.culturehack.org.uk/2013/02/27/ideas-lab-culture-hack-east-round-up-group-working-and-themes

Veri Hack Etkinlikleri
Bu etkinliklerde veri setleri prototip geliştirme sürecinin belkemiğini oluşturur. Kültür endüstrisinden elde edilecek veriler arasında ziyaretçi sayıları, listeler ya da program bilgisi, görseller, videolar, ses kayıtları, koleksiyonlar ve arşivler, zemin planları ve web tabanlı çözümlemeler gibi veriler vardır. Bazen kültür verilerini desteklemek için başka kaynaklardan gelen veriler de kullanılabilir, örneğin hava durumu verileri, ulaştırma verileri, devletten alınan veriler.

Veri hack etkinliğinin bir örneği için CultureCode Hack sayfasına bakabilirsiniz: http://www.culturecode.co.uk/data

Üretici Hack Etkinlikleri\Sanat Hack Etkinlikleri
Üretici topluluğu açık kültür, açık donanım ve açık kaynak yazılımı ilkeleriyle çalışır. Üretici hack etkinliklerinin içinde 3 boyutlu yazıcılar, arduionolar, Raspberry Pis, sentezleyiciler, lehimleme aparatı, eski PClerin geri dönüştürülmüş parçaları, tereminler, devre kartları, başka donanım ve yazılım parçaları ve geri dönüştürülmüş parçalar yer alır.

Bir sanat hack etkinliği örneği için FutureEverything's 'Art Lab: Moscow' sayfasına bakabilirsiniz': http://www.futureeverything.org/news/hacking-moscow

Topluluk, Çevre & Motivasyon

"Kuzey Doğu'da dijital ve yazılımcı dünyasıyla bağlantıları olan biriyle çalıştım; onların sürece dahil olması tanıtım yapmayı kolaylaştırdı. Daha sonra yerel halka yönelik etkinlikler dizisini başlattım; projeyi tanıttım ve insanlarla konuştum"

John Coburn, Culture Grid Hack Günü
http://www.culturegridhackday.org.uk/

Toplulukla İletişim Kurmak
Kiminle ve nasıl iletişim kuracağınızı titizlikle belirlemek çok önemli. Genel bir kural olarak farklı deneyimlere, becerilere, ilgi alanlarına sahip kişilerle iletişim kurmak ve onların etkinliklere gelmelerini sağlamak iyi bir yöntemdir. Belli becerilere sahip kişiler zamanlarını ücretsiz olarak böyle bir etkinliğe ayırıyorlarsa, motivasyonları ve sonuçta elde edecekleri ödül konusunda net olmak gerekir.

En azından becerilerini daha da güçlendirmek istediğiniz kültür kurumları ve\veya sanatçıları çekebilmelisiniz; ayrıca yazılım geliştiriciler, dijital tasarımcılar ve yaratıcı teknologlar dahil olmak üzere farklı, deneyimli ve yetenekli teknoloji uzmanlarına ulaşabilirsiniz. Diğer hack etkinliklerinde ise farklı topluluklardan ve becerilerden pek çok kişi yer alır, örneğin akademisyenler, araştırmacılar, telif uzmanları, animasyon sanatçıları, veri uzmanları, yatırımcılar, genel anlamda halk ve gençler.

Öncelikle en çok yarar görebilecek ve en fazla katkı verebilecek toplulukların arasından hedef kitlenizi belirleyin. Daha sonra bu topluluklarla iyi ilişkiler kurmaya başlayın ve liderlerinin ilgisini çekin. Bu, tanıtım fırsatları yaratacak ve toplulukların hack etkinliğinin biçimlendirilmesine ('birlikte tasarlanmasına') yardımcı olmalarına olanak verecektir. Herhangi bir topluluk eğer ortam bütün katılımcılar açısından cazip ise ilgi gösterir ve ilgi gösterdikleri ölçüde sizin elçiniz gibi hareket eder. Bu da etkili bir tanıtım yöntemidir.
Sonuç olarak, atılan ilk adımların amacı güven inşa etmektir ve bu, çift yönlü iletişim kanallarının oluşturulmasıyla gerçekleştirilir.

"Birleşik Krallık'taki ilk hack etkinliğine katılmış olan kişilerden görüş aldık; böylece yazılım geliştiriciler ve tasarımcılardan oluşan o topluluğun güvenini kazanmış olduk."

Rachel Coldicutt, Culture Hack
http://www.culturehack.org.uk

Kültür kurumları ve bazı sanatçıların yaratıcı teknologlar ve yazılımcılara kıyasla farklı soruları ve ihtiyaçları olacaktır; dolayısıyla farklı paydaşlarla temas ederken kullanılan dilin de buna uygun olması gerekir.

Motivasyon
Kültür kurumları ve sanatçılar aşağıdaki nedenlerden ötürü bir hack etkinliği düzenleme ya da böyle bir etkinlikte yer almaya istekli olabilirler:

- Farklı becerileri olan kişilerle kalıcı ilişkiler geliştirmek
- Yaratıcılık ve inovasyon için yeni bir platform sunmak
- Yeni sanat eserlerinin üretilmesini sağlamak ya da yeni yetenekler bulmak
- Dijital teknolojiyi nasıl daha iyi kullanabileceklerini anlamak
- Sanatta hack ve hızlı prototip uygulamalarına dair ilkelerin

bazılarını ön plana çıkarmak
- Yeni veri setlerini tanıtmak ve sunulan veri setleriyle ilgili geribildirim almak

Yaratıcı teknologlar, yazılım geliştiriciler ve tasarımcılar aşağıdaki nedenlerden ötürü bir hack etkinliği düzenleme ya da böyle bir etkinlikte yer almaya istekli olabilirler:

- Farklı becerileri olan kişilerle kalıcı ilişkiler geliştirmek
- Yaratıcılık ve inovasyon için yeni bir platform sunmak
- Becerilerini yeni yetenekleri işe almak isteyecek ya da yeni çalışmalarla ilgilenen kişi ve kurumlara göstermek
- Yeni verilerle prototipini yaratma fırsatından yararlanmak
- Eğlenceli deneyler için becerilerini kullanmak
- Bir ödül için yarışmak
- Meslektaşlarından yeni beceriler öğrenmek
- Yeni insanlarla tanışmak ve keyif almak

Doğru Ortamı Yaratmak

Hack etkinliği yaratıcı olmayı ve yeni insanlarla birlikte çalışabilmeyi gerektirir; pek çok kişi bunun daha gayri resmi ve eğlenceli bir ortamda daha kolay başarılabileceğini düşünür. İnsanlar herhangi bir ücret almadan bu etkinliğe zaman ayırdıkları için kendilerini işteymiş gibi değil eğleniyormuş gibi hissetmeliler. Orada olmayı gerçekten istemeliler. Rahat, keyifli ortam işbirliğini teşvik eder; işbirliği de hack etkinliğinin başarısı açısından kilit önem taşır.

"CultureCode son derece cazip, ayrılmak istemeyeceğiniz türden bir sosyal etkinlikti. İnsanlarla karşılaşıp tahmin edemeyeceğiniz kadar ilginç ve yeni bir sohbetin içinde bulabilirdiniz kendinizi. İlginç pek çok şeyin gerçekleştiği bir yerdi. Eğer son derece iyi niyetli bir biçimde de olsa, sıradan bir etkinlik düzenlerseniz, insanlar Cumartesi günlerini başka bir şeye ayırmayı tercih ederler."

John Coburn, Culture Grid Hack Day
http://www.culturegridhackday.org.uk

Ne var ki, kaçınılmaz olarak bu sürecin bir şekilde yönetilmesi gerekir; sonuçta katılımcıların belli bir prosedürü izlemeleri esastır. Nerede dizginlerin gevşetilerek özgürlüğe alan açılacağını belirlemekse zor olabilir. Kısıtlamanın dozunu doğru ayarlayabilirseniz sihirli bir etkinlik ortaya çıkar.

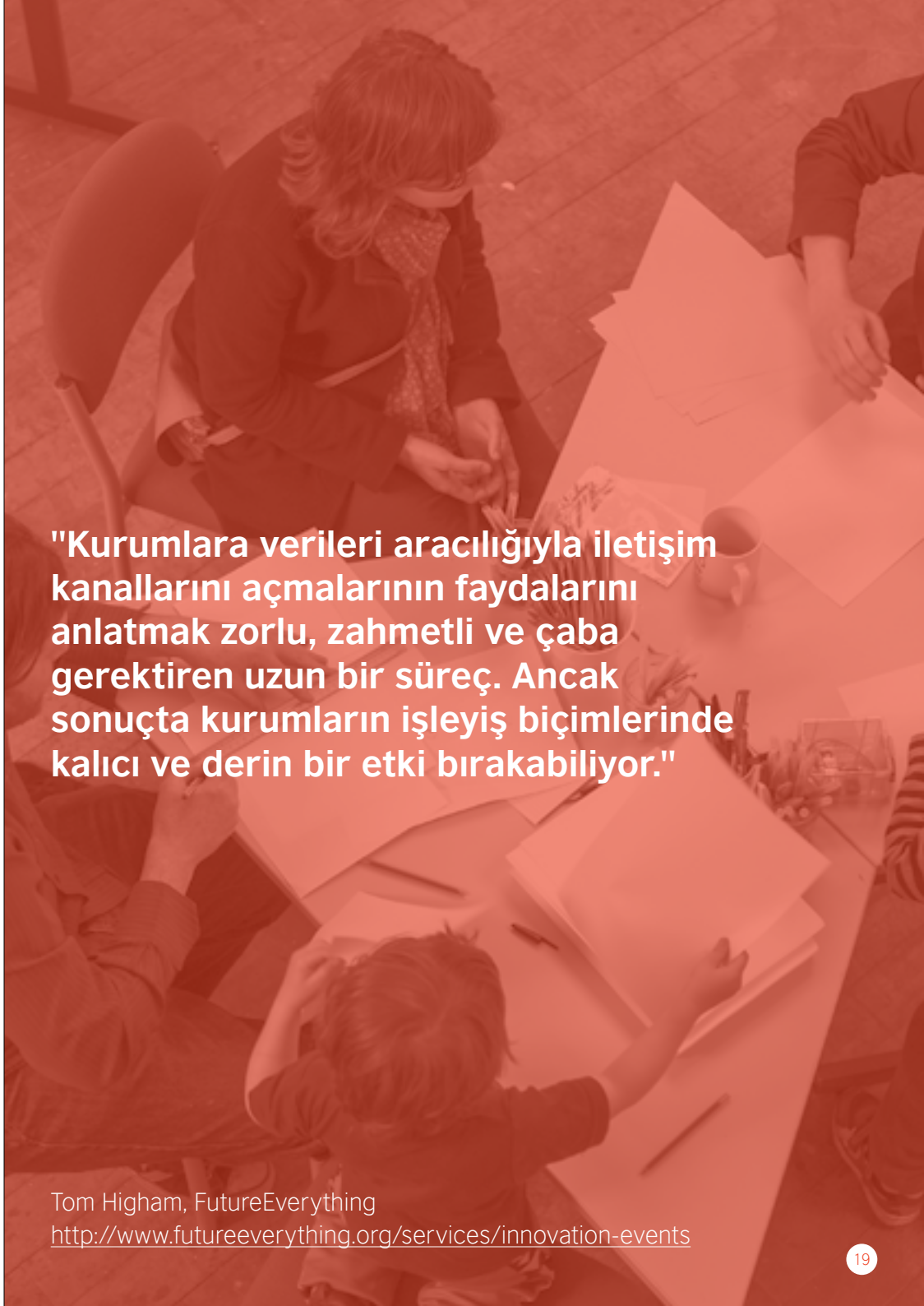
Kısıtlamalar verimli işbirlikleri doğmasına yardımcı olabilir ancak dengeyi tutturmak kolay değildir. İlk seferinde her şeyi doğru yapamayabilirsiniz; sonradan başarılı olan ve olmayan uygulamaları değerlendirin.

"Herhangi bir yapıya prangalar

taktığınız andan itibaren kendiliğindenlik özelliğini bir ölçüde yitirmiş olursunuz. Digital Sizzle yaklaşımımız herhangi bir biçimde müdahale etmemeye dayalı -ta ki müdahaleye gerek duyuluncaya dek. Olabildiğince fazla katılımcıyı, olabildiğince çılgın fikirler üretmeye teşvik ediyoruz."

Joe Scarboro, Digital Sizzle
http://www.thedigitalsizzle.com

Veri & Fikri Mülkiyet



"Kurumlara verileri aracılığıyla iletişim kanallarını açmalarının faydalarını anlatmak zorlu, zahmetli ve çaba gerektiren uzun bir süreç. Ancak sonuçta kurumların işleyiş biçimlerinde kalıcı ve derin bir etki bırakabiliyor."

Tom Higham, FutureEverything
http://www.futureeverything.org/services/innovation-events

Veriler
Veriler açılır ve veri hack etkinliğinde kullanılır.

Toplulukları sürece dahil edip hack etkinliği çerçevesinde bir araya getirdikten sonra etkin işbirliğini yaratacak araçlara sahip olmanız çok önemli. Veri, bu araçlardan biri.

"İnsanları bir odaya yığıp kendi başlarına bırakırsanız karşınızda bulacağınız şey iki kabileden ibarettir. Veri odadaki arabulucudur. Veri sayesinde bu insanların birden bire üzerinde konuşabilecekleri bir konu ortaya çıkmış olur -ortak bir konu etrafında toplanabilmek gerekir."

Rohan Gunatillake, Culture Hack Scotland
http://www.welcometosync.com/hack

Veri, farklı bilgi ve becerilere sahip gruplara üzerinde odaklanabilecekleri bir platform sunar ve böylece farklılıkları nötr hale getirir. Kültür endüstrisinde çalışan kişiler yaptıkları çalışmalarla doğrudan bağlantılı olan verileri ortaya koyar; onlar o verilerin uzmanı konumundadır ve o veriler aracılığıyla iletişim kurabilirler. Veri, yazılım geliştiricinin aşina olduğu bir kavram olduğu için konuyla ilgili pek çok faydalı soruyu sorabilecek donanıma sahip olacaktır. Veri, prototipin nasıl olacağını önceden tarif etmeden yeni bir prototip geliştirmenin başlangıç noktasıdır.

Veri olmaksızın konuşmaya başlamak pek mümkün değildir; kültür endüstrisinde çalışanlar genelde kendi sorunlarını tartışmaya ya da olmasını istedikleri belli bir dijital platform hakkında konuşmaya dalarlar – üstelik tam olarak ne istediklerini bile bilmeden.

Kültür kurumlarını hack etkinliklerine dahil etmek kadar onlardan verilerini kullanıma açmalarını istemek de zor olabilir. Kurumlar doğal olarak verileriyle ilgili korumacı davranır: gelecekte ticari değer taşıyabilecek bir veriyi açıklamaktan endişe ederler ya da veri koruma yasasını ihlâl edeceklerinden korkarlar.

"İnsanlar (verilerinin) gelecekte ticari açıdan değerleneceği konusunda aşırı iyimser davranırken, o gün halihazırda taşıdığı kamusal değeri es geçiyor."

Tony Hall, (eski çalıştığı yer) Royal Opera House

Verileri kullanıma açma konusunda kültür kurumlarının duyduğu doğal korku ve endişeyi aşmak, bu kurumları hack etkinliklerine hazırlama ve dahil etme sürecinin bir parçası olmalı.

Veriler genellikle belli bir lisans kapsamında kullanıma açılır (örneğin Creative Commons lisansı). Kültür endüstrisinden olan ortağın olabildiğince açık davranması teşvik edilir; eğer verilerle ilgili bir takım kısıtlamalar söz konusu olursa, yazılım geliştiriciler verileri kullanmaya pek hevesli olmayacaktır. Ayrıca verilerin okunabilir bir formatta ve kolay anlaşılır bir açıklamayla sunulması gerekir.

Fikri Mülkiyet

Fikri mülkiyet karmaşık ve hızlı değişen bir alan, o nedenle kendi hack etkinliğinizi düzenlemeden önce konuyla ilgili araştırma yapmaya değer. Daha sonra benimsemek istediğiniz yaklaşımı net bir şekilde ve önceden duyurabilirsiniz.

"Önemli olan Fikri Mülkiyet politikanız hakkında en başından itibaren net ve şeffaf olmak. Pek çok kişi yeni geliştirilen modellere yöneliyor. Herkese uyan tek bir model yok."

Drew Hemment, FutureEverything 2012 konuşmasında

Bu kitapçıktaki örnek uygulamalara konu olan bütün hack etkinliklerinde hackerlara etkinlik süresince yaratacakları her şeyin fikri mülkiyetinin tamamıyla kendilerine ait olacağının garantisi verildi. Eğer yazılım geliştiricileri fikri mülkiyetin tamamından vazgeçmek zorunda bırakırsanız, harcadıkları mesai karşılığında para ödemediğiniz müddetçe hack etkinliğine katılacak birilerini bulamazsınız. Ayrıca fikri mülkiyetin kimde kalacağı ya da fikri mülkiyet konusunun nasıl ele alınacağı konusunu daha baştan netleştirmezseniz, etkinliğe daha az sayıda kişinin katılması ve itibarınızın zedelenmesi riskiyle karşı karşıya kalırsınız.

Ekler bölümünde konuyla ilgili daha fazla bilgiye ulaşmanızı sağlayacak faydalı bağlantılar bulabilirsiniz.

Program

"Bir hackathonun sürecin tamamını değil bir **parçasını oluşturması gerektiğine inanıyoruz."**

Tom Higham, FutureEverything
http://www.futureeverything.org/services/innovation-events

Bir organizatörün düzenlediği hack etkinliğinin türüne bağlı olarak hangi aşamalardan geçeceğini tanımlayabiliriz. Hack etkinlikleri genellikle bir tanıtım konuşmasıyla başlar, katılımcılara ne beklemeleri gerektiği açıklanır; bunun ardından genellikle ya daha önceki etkinliklere katılmış ve yenilikçi prototipler geliştirmiş olan bazı kişiler ya da yaratıcılığı teşvik eden konuşmacılar ilham verici konuşmalar yaparlar ve böylelikle katılımcıların düşünme sürecini tetiklemiş olurlar.

Veri hack etkinliğinde kültür endüstrisinden ortaklar bu aşamalardan sonra kendi verilerini sunar. Bu, kültür tarafından olan katılımcıların daha en başından sürece dahil olması bakımından faydalıdır; aynı zamanda veriye sahip olan kişinin veriyi kullanarak prototip geliştirecek olan kişiyle birlikte hareket ederek işbirliği halinde çalışması teşvik edilir. Daha sonra taraflar, veri sahipleri ile farklı veri setlerini tartışmak ve yeni fikirler üretmek yönünde yüreklendirilir.

Kağıt üstünde prototip geliştirme etkinliğinde ise ekiplerden sürece diğerleriyle tartışabilecekleri ilginç sorular ya da konular üzerinde kafa yorarak başlamaları istenebilir; soruların yelpazesini geniş tutmak önemlidir. Ele almak istedikleri soru ya da konuları belirledikten sonra düşünce silsilelerini göstermek için zihin haritaları oluşturabilir ya da resim çizebilirler. Kağıttan prototip geliştirme, genellikle, veri hack etkinlikleri ya da üretici\ sanat hack etkinliklerinin başlangıç noktasını oluşturması bakımından teşvik edilir.

Bir üretici ya da sanat hack etkinliğinde ise bazı ekipmanların nasıl çalıştığını göstermek için daha küçük ölçekte atölye çalışmaları düzenlenebilir ya da etkinlik, belli bir ekipmanın nasıl çalıştığını göstermeye yönelik olabilir -örneğin arduino ya da 3 boyutlu yazıcı gibi.

3 tür etkinlikte de organizatörler,

- Fikir üretilmesini, takım oluşturmayı, uygulamalı prototip yaratmayı, yeni beceriler öğrenmeyi vs. mümkün kılmak için atölye çalışmaları düzenleyebilir.
- Önceden tanımlanmış bir tema ya da soru etrafında çalışmaya yönlendirebilir ya da başlangıçta odaklanmayı sağlamak ve fikir üretilme sürecini tetiklemek için belli bir veri seti kullanabilir.
- Farklı ekiplerle çalışmak ve onları düşünme süreçlerinde yönlendirmek için bir kolaylaştırıcı ve\veya mentordan destek alabilir.

Zaman sınırı
Hack etkinliğindeki asıl kısıtlama zamandır. Katılımcılara prototiplerini tamamlamaları için genellikle 24 veya 48 saat verilir. Zamanın nasıl kullanılacağı değişkenlik gösterir ama önemli olan hızlı hareket etmektir.

"Bu türden bir baskıyı seviyorum: sadece sınırlı bir süre içinde ve kısıtlı kaynaklarla hareket etme yaklaşımını- odada bulunan diğer insanların becerilerini de kullanarak çalışmayı. Kendinize bu türden kısıtlamalar getirdiğinizde ve hızlı çalışmanız gerektiğinde, hızlı çalışmanın da aslında epey eğlenceli olduğunu fark ediyorsunuz."

Stef Lewandowski, Makeshift
http://www.makeshift.io

Rohan Gunatillake, katılımcılar üzerindeki etkisini görmek amacıyla Culture Hack Scotland için üç farklı etkinlik süresi test etti. İlk iki etkinlikte katılımcılara aktif hack çalışması için 24 saat verildi. Üçüncü etkinlikte ise süre 48 saatti. (bkz. Culture Hack Scotland: http://www.welcometosync.com/hack).

Rohan süre uzadığında daha az sayıda prototip ortaya çıktığını ancak daha fazla işbirliği yapıldığını saptadı: 24 saatlik hack etkinliğinde çok sayıda yazılım geliştirici, kısa sürede ellerindeki işi tamamlayabilmek için tek başına çalışmayı tercih etti; daha uzun süren etkinlikte ise ortak fikir üretme ve kaynaşma için daha fazla zaman kaldı.

Ön etkinlikler

"Açılış partisi hack deneyiminin göz ardı edilen bir bölümü. Oysa en önemli bölümü bu olabilir- hacklemek üzere olan insanlarla dolu bir salonda yürüyorsunuz ve onlarla ilginç konular hakkında sohbet ediyorsunuz. Eğer kafanızda bir fikir şekillenmeye başladıysa, bununla ilgili onlarla sohbet edebilirsiniz. Bakalım o sohbet sizi nereye götürecek."

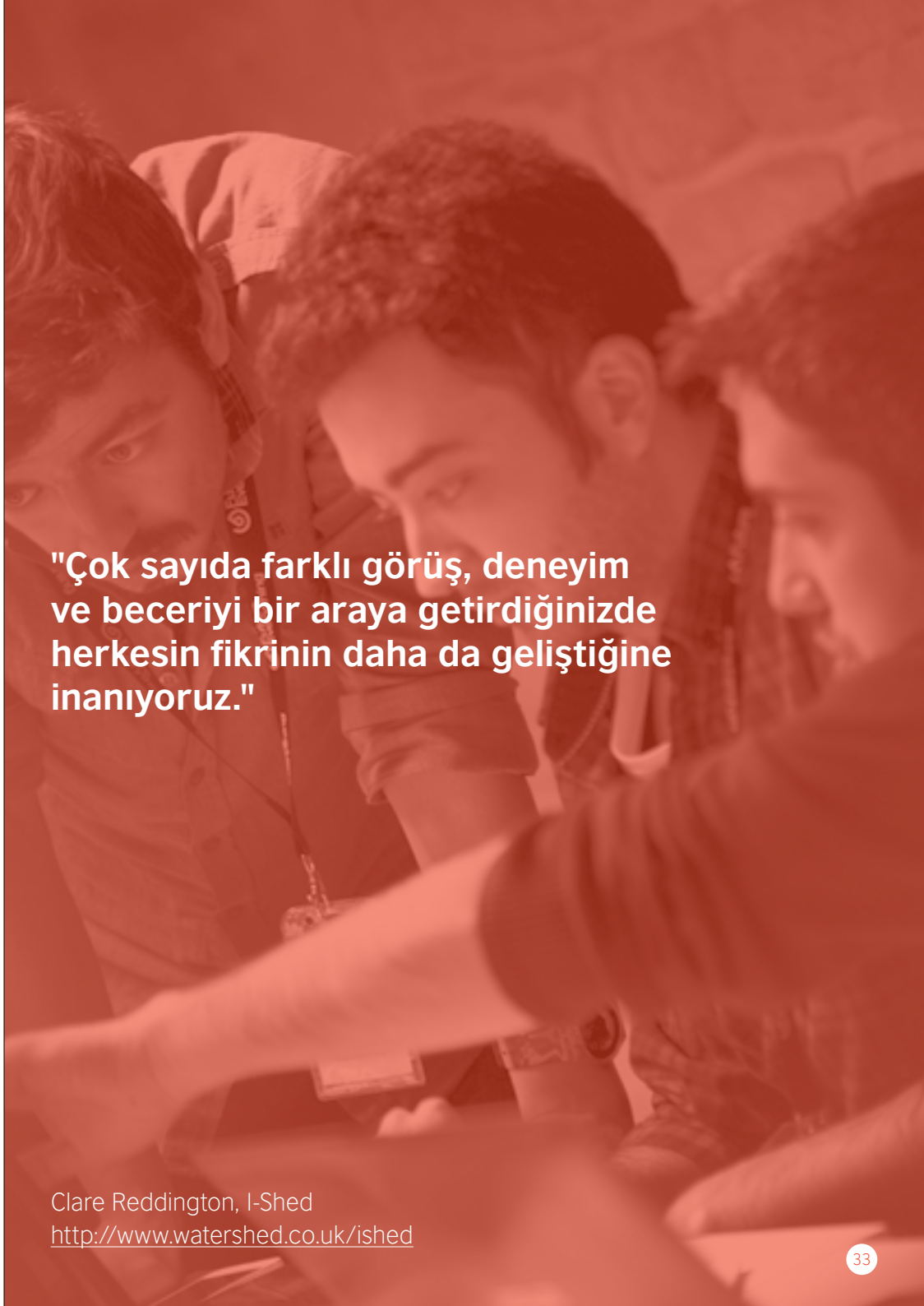
Stef Lewandowski, Makeshift
http://www.makeshift.io

Ön etkinlikler yoluyla işbirliğini teşvik edebilirsiniz. Etkinlik öncesi düzenlenecek bir sosyal buluşma, bazı basit, kaynaşma

amaçlı oyunlarla da zenginleştirildiğinde, insanların sohbet etmesini sağlayacak ve onları o güne hazırlayacaktır. Genellikle sürecin bu bölümü, işin düşünce boyutunu ya da kağıt üstünde prototip diyebileceğimiz boyutunu oluşturur. Organizatörler ön etkinliklerin asıl etkinliğin gidişatını belirlediğini ve yaşanan deneyimi tamamen değiştirebilecek tesadüflerle dolu sihirli anlar yaşanması için fırsatlar doğurduğunu düşünür.

Hack etkinliği öncesi düzenlenecek başka etkinlikler katılımcıların eğitilmelerine, kendilerini rahat hissetmelerine ve sürece dahil olmak için yüreklendirilmelerine yardımcı olabilir. Bu, özellikle de kurumlardan verilerini paylaşmaları istenmesi üzerine yaşanan karmaşanın giderilmesinde işe yarayabilir. Bu türden etkinlikler maliyeti azaltmak için online olarak da düzenlenebilir; wiki ya da sosyal medya platformları kullanılarak asıl etkinlik öncesinde katılımcılara bilgi verilmesi ve ilişkilerin inşa edilmesi sağlanabilir.

Ekiplerin Oluşturulması

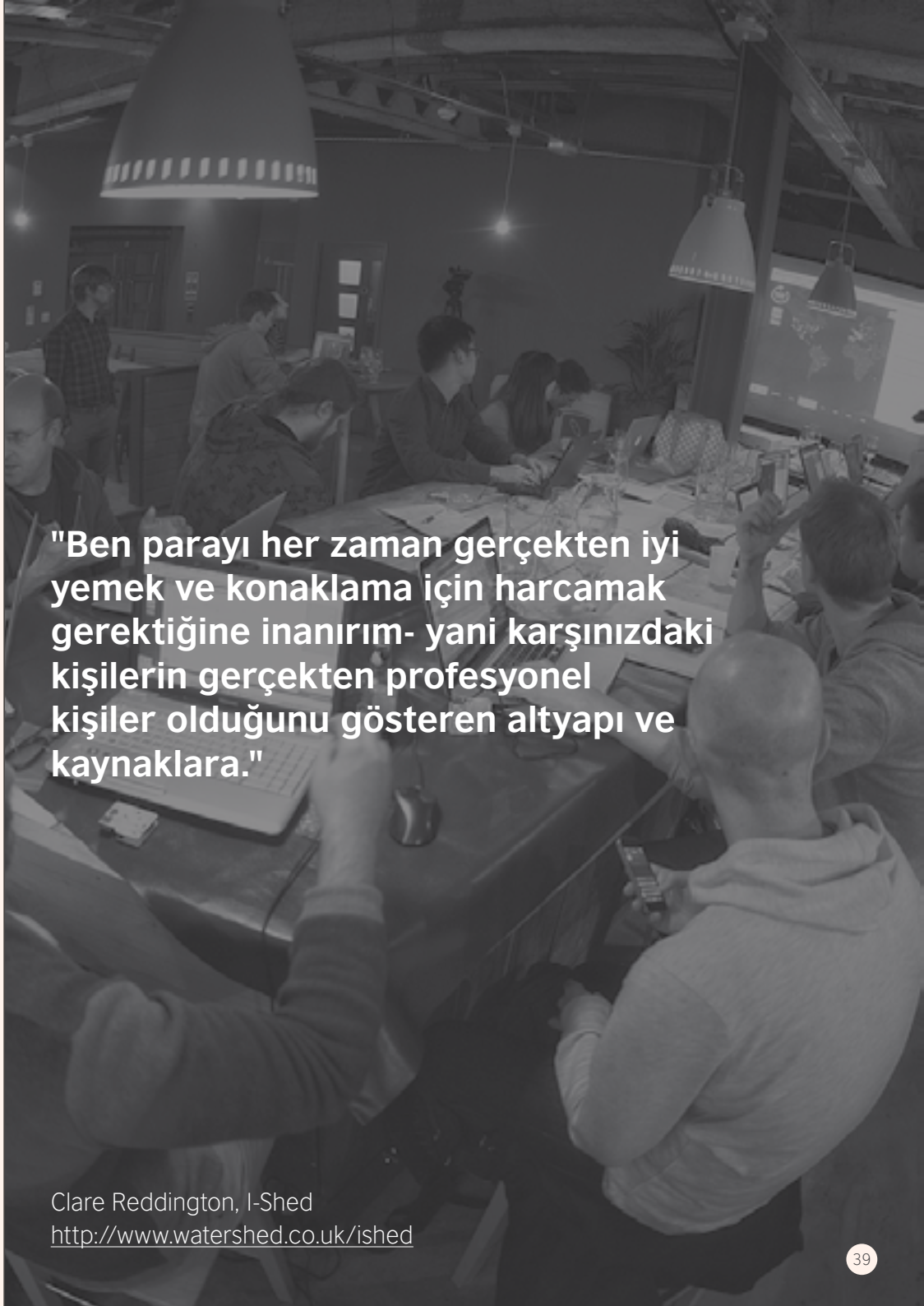


"Çok sayıda farklı görüş, deneyim ve beceriyi bir araya getirdiğinizde herkesin fikrinin daha da geliştiğine inanıyoruz."

Clare Reddington, I-Shed
http://www.watershed.co.uk/ished

"Prototipimizi bu kadar başarılı kılan, takımımızın çok farklı becerilere sahip kişilerden oluşmasıydı. Biz iki yazılım geliştirici, bir sanatçı, bir kültür endüstrisi çalışanı ve bir akademisyenle yakın işbirliği halinde çalıştık. Ekibin her üyesi kendi alanlarının uzmanıydı ancak problem çözmek için birlikte hareket ettik."
"Birbirimizi tamamlayan becerilerimiz olsa bile her zaman birlikte çalışamayabiliriz, bu, insanın doğasında var; o yüzden çatışma yaşayacağınız bir durumda bırakılmak gerçekten sıkıntı yaratabilir."

Lojistik



"Ben parayı her zaman gerçekten iyi yemek ve konaklama için harcamak gerektiğine inanırım- yani karşınızdaki kişilerin gerçekten profesyonel kişiler olduğunu gösteren altyapı ve kaynaklara."

Clare Reddington, I-Shed
http://www.watershed.co.uk/ished

Yemeklerden prizlere

Wifi

Gerçekten iyi çalışan bir kablosuz ağ bağlantısı olmazsa olmaz. Kullandığınız mekânın internet sağlayıcısıyla etkinlik boyunca geniş bant bağlantısını yüksek hızda çalıştırmaları için görüşmelisiniz. Ticari kablosuz internet sağlayıcıların çoğu bir hack etkinliğinin mevcut tarifeye bindirebileceği yükü karşılayabilecek geniş bant desteğini vermez.

Bir kıstas olması bakımından etkinliğinizin tam kapasite çalıştığında ve her bir katılımcı aynı anda dört cihaz kullandığında ne kadar kablosuz internet desteğine ihtiyaç duyacağını göz önünde bulundurabilirsiniz.

"Büyük olasılıkla dağıtımı güçlendirmeniz, daha iyi ve daha fazla sayıda yönlendirici yerleştirmeniz gerekecektir. Çoğu durumda insanların kullandıkları internetin hızından ziyade bağlantının güvenilir olması önemlidir."

Tom Higham, FutureEverything
http://www.futureeverything.org/services/innovation-events

İkram

En az 24 saat sürecek bir etkinlik düzenliyorsanız katılımcıların iyi beslenmesini, sularının eksik olmamasını sağlamanız ve geniş bir ikram menüsü sunmanız gerekir. Öğün saatleri ve içeceklerin gün boyunca bulunacağı bir yer ayarlanması kaynaşmak için yeni fırsatlar yaratabilir.

Enerji

Çok sayıda cihaz kullanılacağı için onların düzenli olarak şarj edilmesi gereken çok sayıda pili olacaktır. Katılımcıların mekânda rahat hareket edebilmesi önemlidir; ayrıca bulundukları her yerde rahatlıkla cihazlarını şarj edebilmeleri gerekir.

Bilet fiyatı

Eğer insanlardan katılım karşılığı ücret talep edecekseniz ücretsiz etkinliklere karşı rekabet ettiğinizi aklınızda bulundurmalısınız. Elinizdeki kitapçıkta yer alan hack etkinliklerinden yalnızca bir tanesinde katılımcılardan ücret alındı.

Uyku

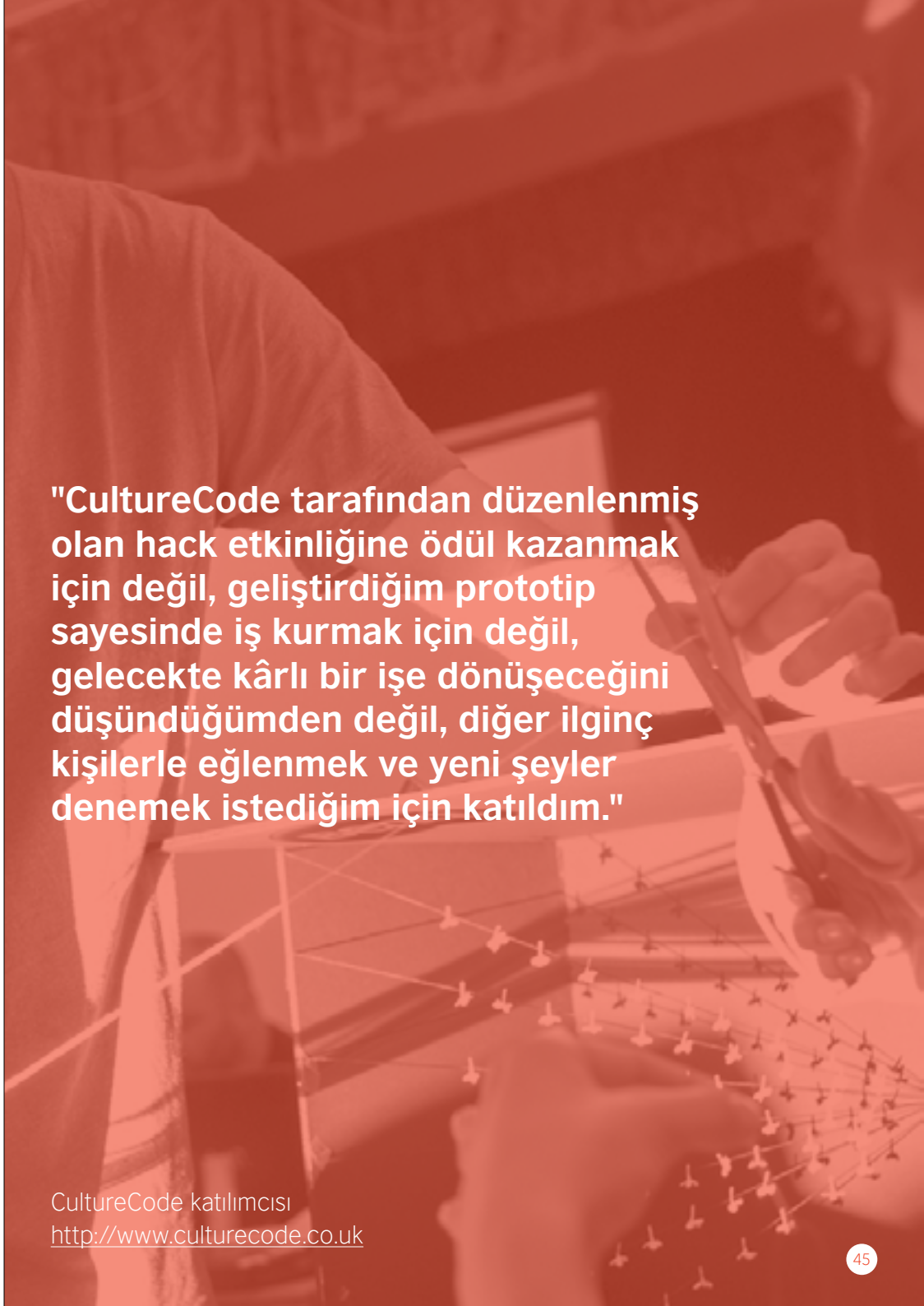
Bazı hack etkinlikleri ara vermeksizin 48 saate kadar devam edebilir. Elbette bu zaman diliminde katılımcılardan bazıları uyumak isteyecektir; bunu da planlarınıza dahil etmeniz gerekir. Lüks bir konaklama şart değil ama en azından insanların yatacak bir şeyler bulabilecekleri sakin bir ortam ve duş imkânı sağlanmalı. Katılımcılardan kendi nevresimlerini ya da onları rahat ve huzurlu hissettirecek kişisel eşyalarını getirmelerini isteyebilirsiniz.

Gece konaklamayı gerektiren etkinlikler kaynaşma ve işbirliği açısından kesinlikle avantajlıdır.

"Aşağı yukarı gece yarısı 4 civarında hafiften delirmeye başlarsınız ve gerçek inovasyon da o zaman gerçekleşmeye başlar. Birlikte geçirilen kesintisiz ve neredeyse uykusuz 24 saatin ardından yabancılarla kurduğunuz ilişkiler, sıradan bir etkinlikte bir yabancıyla kurduğunuz ilişkiden farklıdır."

CultureCode katılımcısı
http://www.culturecode.co.uk

Seçim, Teşvikler ve Destek



"CultureCode tarafından düzenlenmiş olan hack etkinliğine ödül kazanmak için değil, geliştirdiğim prototip sayesinde iş kurmak için değil, gelecekte kârlı bir işe dönüşeceğini düşündüğümden değil, diğer ilginç kişilerle eğlenmek ve yeni şeyler denemek istediğim için katıldım."

CultureCode katılımcısı
http://www.culturecode.co.uk

En iyi fikirleri seçmek
Kültür endüstrisine yönelik hack etkinliklerinin çoğu, üretilmiş olan prototiplerin değerlendirilmesi süreciyle son bulur. Etkinlikte genellikle başarı kategorileri belirlenmiştir ve bir jüri heyeti hangi prototipin söz konusu kategorinin kazananı olduğunu tayin eder. Bu süreç etkinliğin belli kriterlere odaklanmasını sağlar ve ekiplerin heyecan verici bir dizi sunumundan sonra yavaş yavaş sona yaklaşıldığına işaret eder.

Jüri heyeti, organizatörler için finansörleri, sponsorları, kanaat önderlerini ve potansiyel yatırımcıları stratejik olarak davet edebilecekleri bir fırsattır. Bu kişiler, katılımcıların kendi ürettiklerini jüri heyetine göstermek için hevesli olmalarından ötürü ya da tanıtım, finansman veya nüfuzları gereği destek olabileceklerinden dolayı etkinliğe bir takım katkılarda bulunabilirler. Organizatörler etkinliğin bir sonraki aşamasına sponsor bulmak istedikleri için jüri heyeti seçimde titiz davranırlar.

"Jüri üyeleri orada bulunmasını gerçekten istediğiniz kişilerin gelmesini sağlar. O kişilerin gelmesini istersiniz çünkü onlar gelmesini istediğiniz başka kişileri çeker; ya da o kişilerin etkinliğin özünü anlaması ve ikna olmasını istersiniz."

Rohan Gunatillake, Culture Hack Scotland
http://www.welcometosync.com/hack

Ne var ki en iyi fikirleri seçenlerin bir jüri heyeti olması şart değildir. Katılımcıların en iyi hack uygulaması için oy verdiği ya da prototiplerin internette yayınlandıktan sonra ödül alacak kişilerin halk tarafından belirlendiği etkinlikler de vardır.

Örneğin: http://www.omusicawards.com/vote/best-music-hack

Teşvik ve Ödüller
Herhangi bir büyük ödül ya da teşvik verilip verilmeyeceği, üzerinde çok tartışılan bir konudur. Kazanan ekibe (ekiplere) büyük bir ödül verilmesi etkinliği bir müsabakaya dönüştürür; ödül ne kadar büyükse rekabet de o ölçüde artar. Elbette büyük ödül etkinliğe katılımı teşvik etmek, daha kapsamlı bir sözleşme imzalayabilmek, eve yanında kazanılmış nakit para ödülüyle dönebilmek ve daha sonra pahalı cihazlar satın alabilmek için önemli bir fırsattır; bu sayede kendi becerilerinin galip geleceğine inanan mükemmel yazılım geliştiricileri etkinliğe çekmiş olursunuz. Ancak işin zorluğu şuradadır, etkinliği bu kadar rekabetçi hale getirmek katılımcıların bakış açısını kolaylıkla etkileyebilir. Yarışmak kaçınılmaz olarak bencilce bir çabadır; işbirliğini geliştirmez.

"Eğer ucunda kazanılacak bir ödül

varsa insanlar işbirliğine yanaşmaz, kendilerini göstermek isterler."

Stef Lewandowski, Makeshift
http://www.makeshift.io

Büyük ödüller koymak katılımcı profilinizi de kesinlikle etkiler. Neticede hiç ödül konmazsa ya da çok küçük bir ödül konursa katılımcıların etkinlikte bulunma nedenleri farklı olacaktır.

"Bazı insanlar profesyonel hack etkinliği katılımcısı haline geliyor; bir etkinlikten diğerine koşuyorlar. Amaçları işbirliği yapmak ya da fikirlerini başkalarıyla paylaşmak değil."

Mia Ridge, Kültürel Miras Teknoloğu

Sync tarafından ilk Culture Hack Scotland sonrasında yapılmış olan bir araştırmaya göre (http://www.welcometosync.com/what) katılımcıların etkinlikte bulunmalarının üç sebebi vardı. İlki sanat sektörüne genel olarak ilgi duyuyor olmaları ve beğendikleri kültür kurumlarıyla tanışmak ve çalışmak istemeleri. İkinci sebep yeni veri setlerine erişim imkânı bulacak olmaları ve üçüncüsü gerçekten eğlenceli bir etkinliğe katılma fırsatı bulmaları. Para için katıldığını söyleyen hiç kimse olmadı.

"Ödüller pastanın krema kısmı, kendisi değil. Krema olmadan da çok lezzetli bir pasta yapabilirsiniz."

Rohan Gunatillake, Culture Hack Scotland
http://www.welcometosync.com/hack

Bütün katılımcıları ödüllendirmek etkili bir yol olabilir. Sonuçta çoğu kişi boş zamanlarında ve herhangi bir gelir elde etme beklentisi olmadan bu etkinliklere katılıyor. Verilecek ödüllerin pahalı olması gerekmez ancak yaratıcı ve faydalı ödüller seçmek katılımcıların kendilerine değer verildiğini görmelerini sağlayabilir.

Örneğin CultureCode girişiminde her katılımcıya kurcalamaları için birer arduino verilmişti; rozet, t-shirt ve pasta verilen diğer ödüller arasındaydı!

Kültür kurumları bazen hack etkinliğinin bazı kategorilerinde kazanan kişilere ödüller verebiliyor. Bunlar paranın satın alamayacağı ancak söz konusu kurum için pahalı olmayan ödüller olabilir. Bu tür ödüller, herkesin kendisini değerli hissetmesini sağlar, iki katılımcı topluluğu arasında işbirliğini yeni bir bakış açısıyla teşvik eder ve gelecekte olumlu etki yaratma potansiyeli taşır.

Fikirleri Uygulamaya Dönüştürmek
Bir hack etkinliği yenilikçi bazı fikirler doğurabilir ama tek başına sonradan gerçeğe dönüşecek yeni bir ürün ortaya çıkarma olasılığı düşüktür. Fikirleri uygulamaya dönüştürebilmek için daha fazla destek gerekir ve bu çeşitli şekillerde gerçekleşebilir.

Finansmanın gelecekte de devam etmesi ekiplerin bir fikri ya da prototipi geliştirmeye devam etmelerine imkân verebilir. Fikrin daha da geliştirilmesini ve ticari hale getirilmesini desteklemek için çeşitli finansman ya da yatırım seçenekleri değerlendirilebilir. Ayrıntılar için yerel finansman ya da ticari destek ajansları ile temasa geçin.

Bu sürecin sonucunda kurumun faaliyetlerini destekleyecek bir dijital platform ya da yeni bir işletme ortaya çıkabilir.

Fikir geliştirmek zaman alır. İnsanların ücret almadan vakitlerini buna ayıracaklarını varsaymak emek sömürüsüne girer ve bu durumda ücretli bir işi tercih etmeleri olasıdır. Bazen insanlar katılmalarının diğer katılımcıların ayıracakları zaman ve emeğe karşılık olarak kendilerine değer katacağını düşündükleri ya da yeni beceriler öğrenme gibi faydalar edineceklerine inandıkları için zaman ayırmaya karar verirler.

Bazı ekipler mentor ya da uzman desteğinden yararlanırlar. Kazanan prototip(ler) belirlendikten sonra mentorluk programları sunulabilir; programların içeriğinde hem yüz yüze hem de online destek yer alabilir. Bazen mentor aynı zamanda sözleşme yöneticisi (menajer) gibi davranır ve para dağıtılırken belli aşamaların tamamlanmış olmasını garanti eder.

Yeni çalışmaların sipariş edilmesi
Yeni çalışmalar, farklı biçim ve görünümlerde desteklenebilir. Hack etkinlikleri bazı durumlarda yeni ve ilginç yetenekleri ortaya çıkarmak veya yeni sanat eserlerini yaratmak hatta kültür kurumları için yeni uygulamalar ve dijital platformlar geliştirmek için planlanabilir.

Hack etkinlikleri yeni çalışmaların sipariş edildiği platformlara da dönüşebilir ancak bunu yapabilmek için büyük olasılıkla etkinlik sürelerini ve maliyetleri uygun şekilde düzenlemeniz gerekecektir.

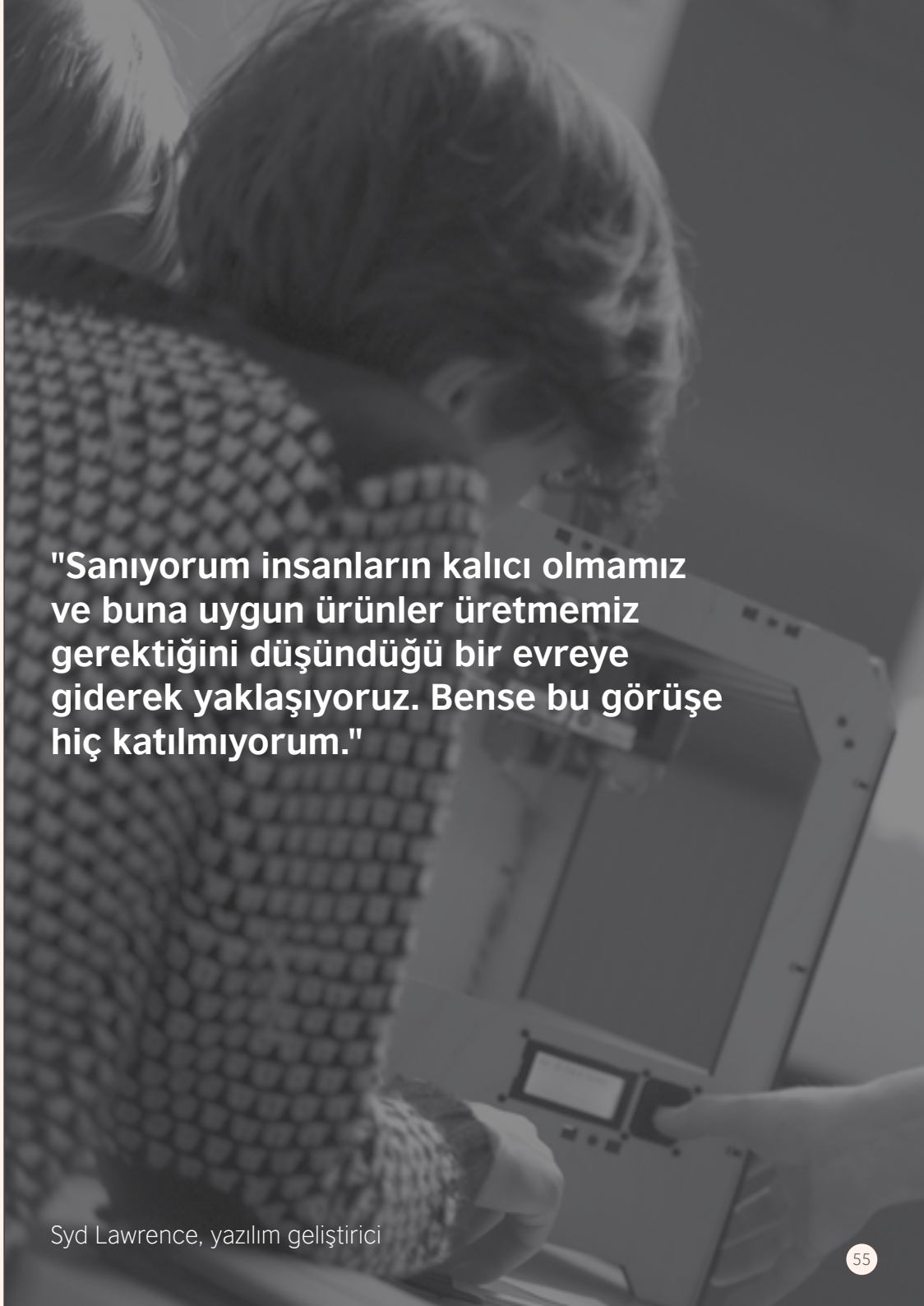
"Hack etkinliğinin eserlerin sipariş verilmesine imkân veren bir süreç olarak başarıyla tamamlanması için son derece seçici olması ve katılımı ücretli hale getirmesi gerekir. Hack etkinlikleri, katılımcıların kendi işlerini pazarladıkları rekabetçi ortamlar değil, ilişkilerin geliştirildiği ve işbirliklerinin

kurulduğu platformlardır."

Tom Higham, FutureEverything
http://www.futureeverything.org/projects/culture-shift-russia-art-lab

Eğer hack etkinliğiyle yeni bir ürün ya da sanat eserinin sipariş edilmesini hedefliyorsanız, amaçlarınız konusunda son derece açık ve samimi davranmalısınız. Bazen yeni bir çalışmanın sipariş edilmesi hack etkinliğinin kaza eseri ortaya çıkan sonuçlarından biridir ve organizatörler gruplara katılan herkese yararlı olacak ve yeni çalışmaların geliştirilmesini teşvik edecek bir anlaşmanın müzakere edilmesine yardımcı olabilir.

Hack Etkinliği Sonuçları



"Sanıyorum insanların kalıcı olmamız ve buna uygun ürünler üretmemiz gerektiğini düşündüğü bir evreye giderek yaklaşıyoruz. Bense bu görüşe hiç katılmıyorum."

Syd Lawrence, yazılım geliştirici

Prototipler

Stef Lewandowski, “Hack etkinliği, mesajın kendisidir” demişti. Hack etkinliklerinde geliştirilen prototipler etkinlik sonrası nadiren gerçeğe dönüşür; asıl kalıcı olan ilişkiler ve orada öğrenilenlerdir. Ne var ki, yıllar içinde hack etkinliklerinde çok özel ürünler de ortaya çıktı. İşte ortaya çıkan verimli işbirlikleri ve bu işbirliklerinin yarattığı ilginç sonuçlardan bazı örnekler. Görüştüğümüz kişilerin bazılarından ve hack etkinliği katılımcılarından en sevdikleri prototipi seçmelerini istedik.

Joeli Brearley - Hopebook

http://www.culturecode.co.uk/projects/hope

“A Day of Hope” (Bir Günlük Umut) Culture Code Hack 2012’de geliştirilmiş olan bir kişisel öykü anlatma deneyi. Prototip, kullanıcıyı bir sosyal ağ simülasyonunda öykünün kahramanını arkadaş olarak eklemeye davet eder; kahraman, hayatının bir gününü anlatırken kullanıcı onu izler ve arkadaşlarla etkileşim kurar. Gün ilerledikçe oyuncu, kahramanın durum güncellemelerinin “arkasını çevirebileceğini” fark eder -böylece hem öykünün kahramanın dışarıya yansıttığı görüntüyü hem de bu maskenin arkasında gizlenmiş olan duygularını- kararlarının ardındaki gerçek nedenleri, aile içindeki çatışmalarını ve yoksulluktan kaynaklanan baskıyı görebilirler. Benzer şekilde oyuncuya bir dizi “normal” ve “arkası çevrilmiş” oyun seçeneği sunulur.

Ekip ‘temel’ yoksulluk verilerini ve yerel toplulukların çocuklarını konu edinen eski bir çalışmanın dramatik öyküsünü (Umut’un Öyküsü) kullandı. Teknik uzman, oyun geliştirici ve tiyatrocular dan oluşan çekirdek ekip bir çocuk vakfıyla işbirliği halinde bütün partilerin temsilcilerinden oluşan Meclis Yoksulluk Komisyonu’ndan platform meselelerini daha etkileşimli bir şekilde incelemek için yeniden geliştirmeleri amacıyla fon ve destek almayı başardı. Prototipin geliştirilme amaçları arasında yoksullukla ilgili konuların daha iyi anlaşılmasını sağlayacak bir araca dönüştürülmesi ve alınan geri bildirimlerin politika düzeyinde uygulanmasına imkân verecek bir mekanizma

oluşturulması yer alıyor. Bu çalışmayı çok sevmemin nedeni ekibin, verinin ne kadar duygusal bir şey olabileceğini gösterme amacıyla hareket etmesiydi. Prototipin sergilenmesi sırasında gözleri yaşarmayan kalmamıştı sanırım! Ekip, yazılım geliştiriciler, tasarımcılar ve bir tiyatro yapımcısından oluşuyordu. Bu projede ilk kez birlikte çalışmış olan bu ekip, daha sonra projenin uzantılarında da işbirliği yapmaya devam etti.

Rachel Coldicutt - Inkvisible

Inkvisible ziyaretçilerin kendi “dijital grafitilerini” galerilerde sergilenen objelere ekleyebilmelerine olanak sağlıyor. Caper/King'in Cultural Institute Creative Lab projesinin bir parçası olarak ortaya çıkan Inkvisible, Ben Eaton, Nikki Pugh ve Londra’daki King's College’tan Dr Gretchen Larsen tarafından Birmingham Museum and Art Gallery (BMAG)’den Linda Spurdle ve Wellcome Trust’tan Danny Birchall’ın desteğiyle geliştirildi.

Inkvisible insanların sanat eserlerine ve kamusal alanlara notlar eklemesine olanak veriyor. Sanatın nasıl deneyimlendiği ve sanat üzerine ne şekilde fikir üretildiğine dair bir dizi soru soruyor ve yeni sanat formlarına, ticari ürünlere ve deneyimlere kapı açabilecek yepyeni ve içgüdüsel bir galeri katılım pratiği yaratıyor. Halen prototip aşamasında olmasına rağmen, ekip, yazılımın iki versiyonunu BMAG’de bir hafta boyunca test etmeyi başardı; insanların Inkvisible’ı nasıl kullanacağını bulguladı ve teknolojinin çevre üzerindeki olası etkilerini ölçtü.

Rory Gianni - Sing for your stitches

http://www.welcometosync.com/sing-for-your-stitches

Bu, şarkıyla çalışan bir dikiş makinasıydı. 1970'lerden kalma bir dikiş makinası Arduino kullanılarak sadece kendisine şarkı söylendiğinde çalışacak ve duracak şekilde modifiye edilmişti. Away with the Birds projesinin (http://www.awaywith-thebirds.tumblr.com) ses kaydı verileri kullanılarak geliştirilmişti. Uygulamayı bu kadar sevmemin nedeniyse basit: salonda bulunan herkes kuş sesleri çıkarmaya başladığı için.

Rohan Gunatillake - Shakey

2012'de Culture Hack Scotland'da geliştirilen Shakey, Macbeth'in senaryosuna, ikonik bir kültürel veri setine dayalı, sıradışı bir oyundu. Oyun, bir yanda oyundaki çeşitli karakterlerin metnini oynayan dört oyuncu, öbür yanda da onların oyunculuk becerilerini değerlendiren izleyicilerden oluşuyordu. Bu oyunu bu kadar çok sevmemin üç sebebi var. Birincisi, teknolojinin sanatla buluşmasının canlı deneyimleri öldüreceğini düşünen çok sayıda kişi var; oysa ki bu proje canlı, kişisel etkileşimin dijital kültürün merkezinde yer alabileceğini gösterdi. İkinci olarak oyunu oynama biçiminin ve arayüzünün kullanıcı açısından çok basit olması, arka planda kullanılan karmaşık teknolojiyi perdeliyordu. Son olarak da muazzam bir ekip çalışmasının ürünüydü; ekipte bir edebiyat uzmanı da vardı. Uzman tam olarak ne yapacağını bilmeden etkinliğe gelmiş ve kendini projenin yapımcısı olarak buluvermişti.

Sarah Yates - When Should I visit?

Londra'daki kültür kurumlarının sunduğu ziyaretçi sayısı ile ilgili verileri kullanan bu web uygulaması, Londra'nın müzelerini, galerilerini ve tiyatrolarını ziyaret etmek için en tenha zamanları buluyor. Haftanın en sakin gününü belirtiyor ve farklı günlerin göreceli yoğunluğunu görebileceğiniz bir grafik sunuyor. Site, verileri gereksiz hiç bir ayrıntıya girmeden, olabilecek en basit şekilde göstermek üzere tasarlanmış. Yaratılması iki saat süren bu prototip, basit, erişilebilir verileri kullanarak gerçekten faydalı bir şeyin nasıl geliştirilebileceğini gösteriyor.

Belgeleme

Büyük olasılıkla etkinliği bir şekilde belgelemek isteyeceksiniz: video, fotoğraf, ses kaydı ya da üçünün karışımı bir yöntemle. Modelinizi gelecekte yeniden kurgularken ya da yeni sponsorlara, veri ortaklarına veya teknoloji uzmanlarına tanıtırken bu belgeler işe yarayabilir. Sonuç olarak katılmamış olanlar için bir etkinlik, ancak etkinliği kayda alan belgeler kadar iyi olabilir.

CultureCode belgeleri için http://www.culturecode.co.uk/media ve http://www.culturecode.co.uk/projects

Değerlendirme

Etkinliği düzenlemek için finansman desteği aldıysanız ya da gelecekte de benzer bir etkinlik düzenlemek istiyorsanız, tamamlanan etkinliğin hedeflerinizi tutturmada ne ölçüde etkili olduğunu değerlendirmeniz şart. Süreç tamamlandıktan çok kısa bir süre sonra katılımcılardan geri bildirim almazsanız, bu bilgiler sonsuza dek kaybolur gider.

Hack etkinliği değerlendirmesinin bir örneği için Arts Council England tarafından yaptırılan CultureCode değerlendirmesine göz atabilirsiniz: http://www.culturecode.co.uk/documents/_view/5294b6967cbb88dc1d0005ff

Öğrenilenler

"Sanatın, teknolojiyle olan ilişkisi bakımından epey kabarık bir sicili vardır- işkence görmüştür, etkileşimseldir, pahalıdır. Sanat sektöründeki herkes teknolojiyle çalışma konusunda korkunç bir deneyim yaşamıştır."

Rohan Gunatillake, Culture Hack Scotland
http://www.welcometosync.com/hack

Temas ve iletişim kurma biçimimizde son dönemde gerçekleşmiş olan devrim ve yeni sanat eserleri geliştirebilmemiz için bize sunulan güncel fırsatlar, sanatta dramatik bir kopuşa yol açtı. Ancak burada kastettiğimiz bir web sitesi, bir uygulama ya da bir Facebook profiline sahip olmaktan ibaret değil; dijitalin kurum kültürünün bir parçası haline gelmesi gerekliliğinden söz ediyoruz. Hack etkinliklerinin dijital teknolojiyi kullanarak yaratıcı ve yenilikçi olmak isteyen bütün kültür kurumlarına açık olması beklenir. Herhangi bir teknoloji birikiminin olması da şart değildir. Pek çok kurum "hack" ve "veri" sözcüklerini duyduğunda ürkebilir: ancak eğer kendilerine ait verilerin bir bölümünü kullanıma açmak, fikirleriyle katkıda bulunmak ve işbirliği yapmak istiyorlarsa, bu deneyimden faydalanacaklardır. Dijital teknolojinin imkânlarına açık olmak neticede dijital okuryazarlıktan daha önemlidir.

Hack etkinliğine katılma ve hızlı bir biçimde prototip geliştirme, kurumların fırsatları farklı bir şekilde görselleştirmelerine, anlamalarına ve değerlendirmelerine yardımcı olabilir. Bu etkinlikler size soyut bir fikri tartışmak yerine elle tutulur bir şey hakkında başkalarıyla konuşma olanağı verir. Prototipi gördükten sonra o prototipi oluşturan fikirleri ve bu fikirleri nasıl kaynaştırabileceğinizi konuşabilirsiniz.

"Genellikle prototipi yaratma süreniz ne yapmak istediğinizi anlatma sürenizle aynıdır. Üstelik yaptığınız şeyi gösterebilmek çok etkilidir."

Rachel Coldicutt, Culture Hack
http://www.culturehack.org.uk

Kültür kurumları ise bir fikri geliştirirken dijital teknoloji uzmanının uygulayacağı süreci deneyimleyebilirler.

"Benim sektörümde çalışan kişilerin dijital çalışmalar açısından önem taşıyan tasarım ilkelerinin değerini

anlamaları bakımından gerçekten çok iyi bir fırsat... Dijital sektörde etkin araçların ne şekilde geliştirildiğini bilmeyebilirsiniz -çoğunlukla tekrarlama, deneme ve başarıyı değerlendirmek için kısa vadeli kilometre taşları belirleme gibi uygulamalara dayalı tasarım ilkeleri kullanılarak geliştirilirler. Sanat kurumları genelde bu türden tasarım ilkelerini kullanarak dijital bir ürün tasarlamazlar ancak hack etkinlikleri bu temel üzerine kuruludur."

John Coburn, Culture Grid Hack Day
http://www.culturegridhackday.org.uk

Hack uygulamaları tekrara dayalı uygulamalardır; etkin fikirlerin üretilmesini ve hızlıca test edilmesini sağlar, hata yapmaya olanak tanır ve gerekli yeniden modelleme ve uyarlama çalışmalarının önünü açar. En başta yola çıktığınız fikir, sergileme aşamasına geldiğinizde büyük olasılıkla bambaşka bir biçime bürünmüş olacaktır.
Ne var ki öğrenme fırsatları yalnızca kültür kurumları açısından geçerli değildir. Hack günleri sürece katılan herkes için öğrenmeyi destekleyen bir ortam yaratır. Etkinliklere katılan yazılım geliştiriciler bazen yeni şeyler deneme ve ortaya çıkarma konusunda onlara çok sınırlı özgürlük tanıyan kurumsal ya da ticari ortamlarda çalışırlar. Hack gününde karşılaştıkları sanatçılar ve kültür endüstrisi çalışanları, onlara sanatsal vizyonlarını gerçekleştirmelerinde, ya da bir fikri etkin kılarak potansiyelini tam olarak yansıtacak bir biçimde geliştirmelerinde yardımcı olabilirler.

"Katılımcı açısından en önemli boyutu öğrenme boyutu. (Etkinlikler) büyük ölçüde öğrenme fırsatlarıyla dolu olan ortamlar. Şahsen ben bir hack etkinliğinden ayrıldığımda bir şeyler öğrendiysem kendimi mutlu hissediyorum; eğer sadece başka koşullar altında da zaten geliştirebileceğim bir şey yarattıysam ama hiçbir şey öğrenmediysem, o zaman 'neden bunu evimde yapmadım ki?' diye düşünmeden edemiyorum."

Syd Lawrence, Yazılım Geliştirici

İlişkiler ve işbirlikleri

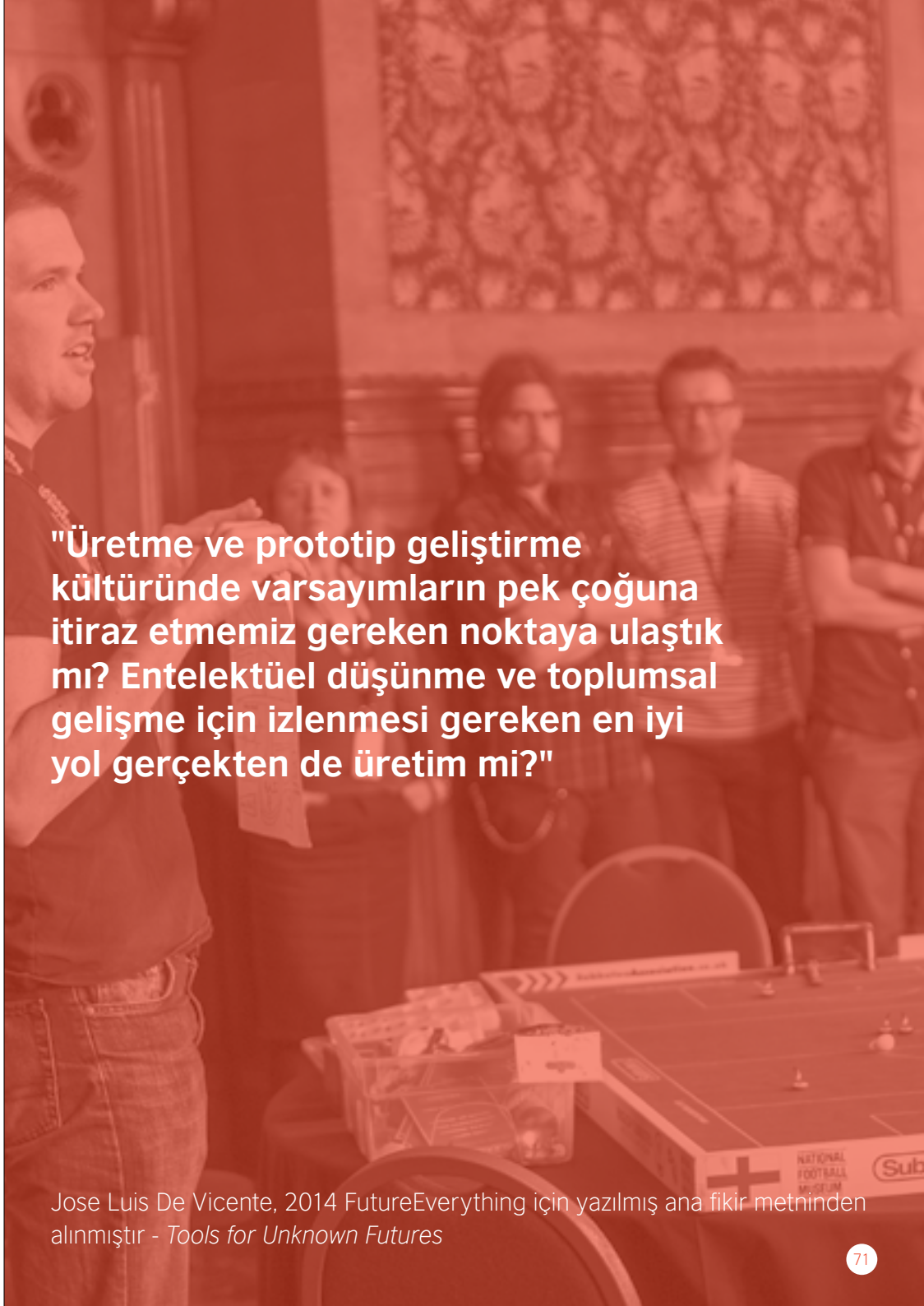
"Gerçek anlamda işbirliğine dayalı işlerle hakikaten ilgileniyoruz. Bizi kurtarmak üzere buraya gelmiş, kahramanlardan oluşan bir grup olduğunu zannetmiyorum. Gerçekten harika ve çevik bir ekibin tıpkı bir orkestra ya da dans topluluğu gibi birlikte hareket edebilmesini hala son derece heyecan verici ve ilginç buluyorum; çünkü bir ekip olarak yaratım sürecine birlikte dahil oluyorlar, daha ilginç şeyler yaratabilmek için birbirlerinin becerilerinden yararlanıyorlar."

Rachel Coldicutt, Culture Hack
http://www.culturehack.org.uk

Etkin prototipler, farklı beceriler seferber edildiğinde ortaya çıkar; bu da ancak işbirliği sayesinde gerçekleştirilebilir. Pek çok kültür endüstrisi çalışanının bir dijital teknoloji uzmanıyla birlikte çalışma fırsatı ya da olanağı asla olmayacaktı; aynı durumun tersi de geçerli. Hack günleri yeni fikirlerin ve prototiplerin üretilebilmesi için olumlu işbirliğini destekleyen ve besleyen bir ortam yaratır. Farklı disiplinlerden gelen insanlar birlikte çalışmak için bir yöntem geliştirdiklerinde ve bu işbirliğinin düşünme biçimlerini olumlu anlamda farklı etkilediğini gördüklerinde, yeni bilgiyi verimli bir şekilde özümseyecekler.

Ayrıca bu işbirlikleri birden fazla sektörün temsilcisinin yer aldığı, yeni ve kalıcı ilişkilerin kurulması için bir sıçrama tahtası işlevi görecek.

Sonraki Adım Ne Olacak?



"Üretme ve prototip geliştirme kültüründe varsayımların pek çoğuna itiraz etmemiz gereken noktaya ulaştık mı? Entelektüel düşünme ve toplumsal gelişme için izlenmesi gereken en iyi yol gerçekten de üretim mi?"

Jose Luis De Vicente, 2014 FutureEverything için yazılmış ana fikir metninden alınmıştır - *Tools for Unknown Futures*

Sanat genel anlamda hack ilkelerinden neler öğrenebilir? Hacker etiği ya da hack uygulamalarıyla ilgili hepinizin kendimizi yakın hissettiği bir takım etmenler var mi? Bu, kurumlar ve onları destekleyen altyapılar için potansiyel olarak yeni işletim modellerini ortaya çıkartabilir mi?

"Şu anda ihtiyacımız olan şey finansman sağlayan kuruluşların hack günlerinde geliştirilen prototipleri alıp bir sonraki aşamaya taşımada bizlere yardımcı olmaları; klasik finansman döngüsünün dışında, çok daha ilginç bir takım üretimlerle karşılaşabilirler."

Rachel Coldicutt, Culture Hack
http://www.culturehack.org.uk

Finansörler yetkinlikleri son derece yüksek olan teknoloji uzmanlarının kültür endüstrisinin geleceği açısından vazgeçilmez olduğuna inanıyor. Üstelik stratejik yatırımlar sıklıkla farklı becerilere sahip kişilerin işbirliği yapmalarını ve ortak çalışmayı şart koşuyor.

"Finansörler kültür kurumlarının teknoloji uzmanlarıyla çalışmaları gerektiğini endişe verici bir biçimde vurgular oldu. Bu vurgu, kültür kurumlarının etkinliğe kattıkları içeriğe ve çalışma biçimine hak ettikleri değeri vermiyor- oysa karşılıklı yardımlaşma olmalı."

Clare Reddington, I-Shed

Değişimi Yaratmak

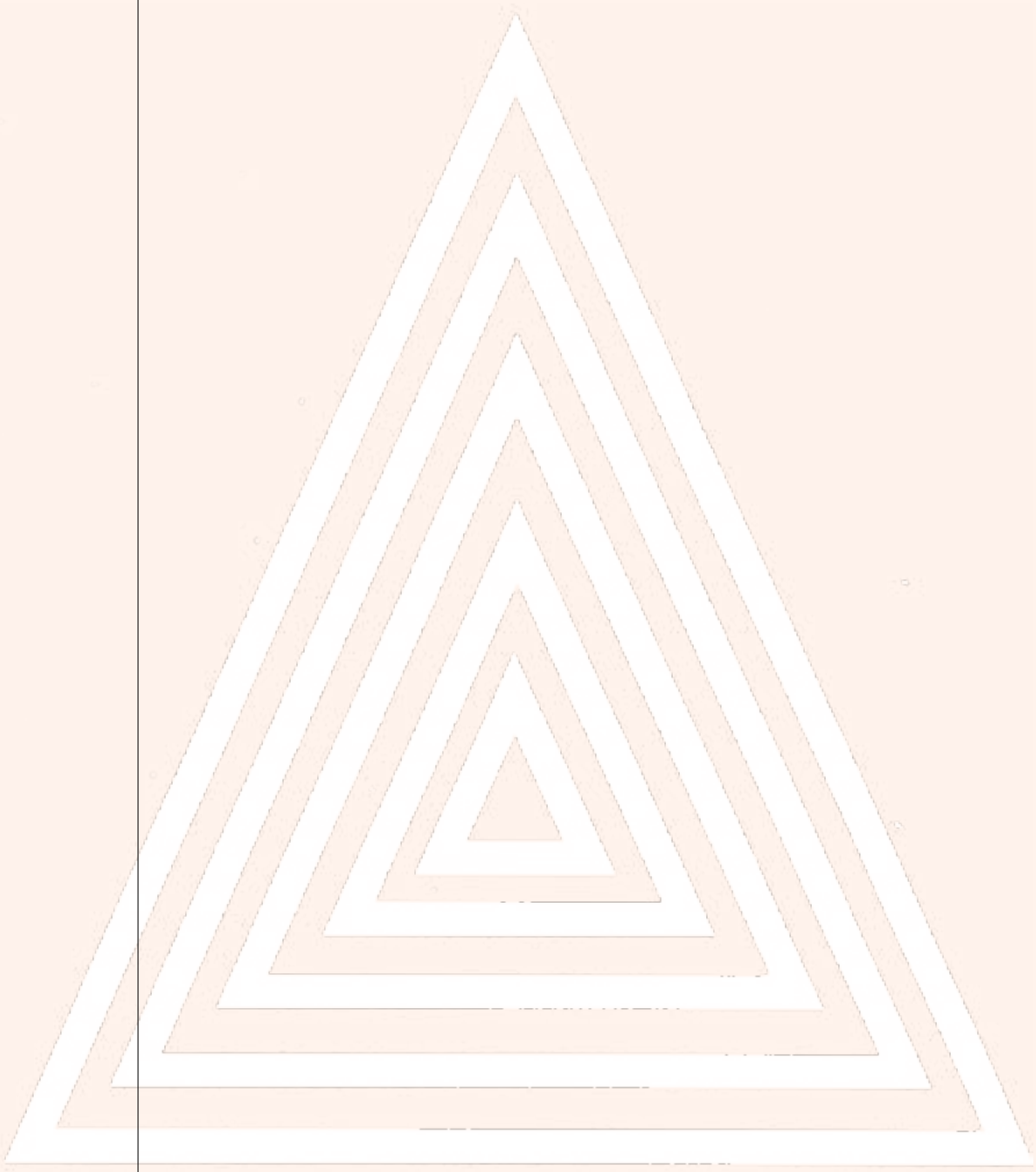
Hack etkinlikleri sonuç olarak değişim yaratmayı amaçlar. Öğrenme yoluyla değişim, üretim yoluyla değişim, işbirliği yoluyla değişim. Kültür kurumları açısından bu değişim hepimizin çalışma koşullarını belirleyen yeni dijital ortama ayak uydurabilmek için gereklidir.

Hack etkinlikleri hemen yarın uygulamaya geçirilebilecek yeni ve inovatif sonuçlar, hizmetler ya da ürünler ortaya koyma iddiasında değildir. Ya da bir kurumu bir çırpıda bu yeni dijital dünyada etkin bir şekilde faaliyet göstermesini sağlayacak bilgi ve becerilerle donatması da söz konusu değildir. Değişim süreci kaçınılmaz olarak yavaştır; bazen pek de bariz ya da gözle görülür değildir. Genellikle ilişkiler ve bilgi birikimi adım adım hatta bazen tesadüf eseri oluştuğu ve elle tutulur olmadığı için etkin mekanizmalar tarafından yansıtılmaz.

Hack uygulamaları derinlemesine düşünme ve değerlendirme gerektirir; tam da bu konu üzerine yoğun ve ilginç tartışmalar yaşanmıştır. İlişkilerin gelişimi, adım adım gerçekleşen değişim, yaratıcı olma fırsatı gibi konulardan bahsedebiliriz ama bu kadarı yeterli mi? Tartışmalar devam ettikçe hack etkinlikleri modelinin yeni uyarlamalarının ortaya çıkması olasılığı yüksek. Zaman içinde, başka yöntemler ortaya çıktıkça ya da teknolojiler ve çalışma pratikleri değiştikçe, hack uygulamaları etkinliğini yitirebilir ve gözden düşebilir. Ama şu an için hackathonların katılanlara çok ciddi değer kattığı bir gerçek. Her halükarda eğer doğru hack etkinliğini bulursanız, denemeye ve eğlenmeye de hazırsanız, hiç şüphesiz bu süreçten keyif alacaksınız.

Ekler

Röportajlar
Hack Etkinliği: Örnek UygulamalarDiğer Bağlantılı Projeler



Yararlı Veri kaynakları

- Sağlık, ulaşım, ekonomi, haritalama ve topluma ilişkin veriler: http://www.data.gov.uk/data/search
- Eğitim verileri: http://www.education.data.gov.uk
- Hava durumu verileri: http://www.metoffice.gov.uk/education/teachers/weather-data
- Ulusal İstatistik Kurumu: http://www.nomisweb.co.uk
- Merkezi Hükümete bağlı Bakanlıklar: http://www.gov.uk/ government/statistical-data-sets
- GPS verileri: http://www.openstreetmap.org/#map=5/51.500/-0.100
- Visit Britain verileri: http://www.visitbritain.org/ insightsandstatistics/inboundvisitorstatistics/regions/ regiontrends.aspx
- Çeşitli ilginç kamuya açık ve özel veri setleri: http://www.infochimps.com/marketplace
- Avrupa Kültür verisi: http://www.europeana.eu/portal
- Çevre verileri: http://www.environment.data.gov.uk ve: http://www.geostore.com/environment-agency
- Uluslararası yardım verileri: http://www.iatiregistry.org
- Sanat izleyicileri ve iletişim: http://www.artscouncil.org.uk/ what-we-do/research-and-data/arts-audiences

Yerel Veri Depoları

- Manchester: http://www.datagm.org.uk ve http://gmdsp.org.uk
- Leeds: http://www.leedsdatamill.org
- Nottingham: http://www.opendatanottingham.org.uk
- Open Data Institute - Nodes: http://www.theodi.org/nodes

Fikri Mülkiyet ve Telif Hakları- Ek okuma

- Fikri Mülkiyet Kurumu: http://www.ipo.gov.uk/home.html
- *Digital Opportunity, a review of Intellectual property and growth* by Professor Ian Hargreaves (2011): http://www.ipo.gov.uk/ipreview-finalreport.pdf
- Connected Digital Economy Catapult: https://www.cde.catapult.org.uk
- The Copyright Hub: http://www.copyrighthub.co.uk
- AB telif kurallarının gözden geçirilmesiyle ilgili Kamu İstişare raporu: http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/2013/copyright-rules/index_en.html

Teşekkürler

Projeyi başlatan: British Council Yaratıcı Ekonomi
http://creativeconomy.britishcouncil.org

Yazar: Joeli Brearley, CultureCode
http://www.culturecode.co.uk

Araştırma ve röportajlar: Joeli Brearley, CultureCode

Genel Yayın Yönetmeni: Dr. Drew Hemment
http://www.futureeverything.org

Tasarım: Supanaught
http://www.supanaught.com

Yayıncı: FutureEverything, 2014
http://www.futureeverything.org

Çeviri: Sezin Tekin Özsakınç

Editoryel katkılarından ötürü özel olarak teşekkür ederiz:

FutureEverything'ten Tom Higham'a
British Council'dan Lynsey Smith'e
Caper'dan Katy Beale ve Leila Johnston'a,

Bu çalışma Creative Commons Attribution-NonCommercial 3.0 Unported Lisansı kapsamında yayımlanmıştır.

British Library CIP Verisi: British Library'de CIP Kaydı mevcuttur.

Projeyi başlatan:
British Council Yaratıcı Ekonomi
http://creativeconomy.britishcouncil.org

Yayıncı:
FutureEverything
http://www.futureeverything.org