

ANLIK

e-ISSN: 2717-7378

WHAT'S
NEXT.bug TEKMER
L A B

KURUCU DİREKTÖRÜ

DR. GÜVEN ÇATAK ANLATIYOR:

SIRADA HER NE VARSA,
İLK OYUNCULAR DENEYİMLEYECEKOYUNCULAR:
YENİLİĞİN
DENEKLERİDOMiNO
VENTURES

YÖNETİCİ ORTAĞI

MUSTAFA KOPUK ANLATIYOR:

SERMAYENİN YANINDA MUTLAKA
YER ALMASI GEREKENBİLGİ
YATIRIMI

RÖPORTAJLAR: ATIL ÜNAL

Dergimizin bu kısmında sektöre çok farklı noktalardan katkı sunan iki isme aynı soruları sorduk. Cevaplarını art arda okuduğunuzda, ekosistemin her cephesinde aynı amaca hizmet etmek için savaşıldığını görebilirsiniz. Start-up dünyasının konvansiyonel girişimlerden en önemli farkı, bağlantısız bir şekilde aynı amaca hizmet eden insanlardan oluşması belki de. Ortak amaç ise faydalı, verimli, sürdürülebilir çözümler.

Dr. Güven Çatak, oyun tasarımı üzerine senelerdir birçok girişime öncülük eden akademik bir yapının, BUG Lab'ın kurucu ortağı. Birçok start-up teknolojisinin ilk ortaya çıktığı ve deneyimlendiği alan olarak "What's Next?" sorusuna verdiği cevap, bize henüz ayaklarımızın yerden kesilmemesi gerektiğini hatırlattı.

Mustafa Kopuk, adını start-upları yaratacakları domino etkisi üzerinden alan Domino Ventures'ın Yönetici Ortağı. Birçok start-up sermaye eksikliğinden şikayet ediyor ve haklılar. Mustafa beyin hatırlattığı nokta ise, sermaye ile beraber gerekli olan bilgi yatırımı. Bu konudaki eksiklik, sermayeye rağmen başarısız olan projeler ve kararsız yatırımcılar için bariyerler de oluşturuyor olabilir.

İki isme de cevapları için teşekkür ederiz.

Röportaj: Atıl Ünal



EDİTÖRÜN NOTU: Girişimciye ve ona fayda sunan bütün ekosistem paydaşlarına kendilerini ifade edebilecekleri sürekli bir mecra konumuna gelmesi amacı ile düzenlenen Start-Up Day 2022, What's Next teması ile 22 Kasım Salı günü, İstanbul Kongre Merkezi'nde gerçekleşirken, Anlık Normal Dergi de özel What's Next sayıları ile karşınızda olacak. Amacımız bütün ekosistem paydaşlarına kendilerini ifade edebilecekleri bir fırsat daha sunmak.

Haydi birlikte bakalım, sırada ne var?

BUG Lab Kurucu Direktörü Dr. Güven Çatak anlatıyor:
SIRADA HER NE VARSA, İLK OYUNCULAR DENEYİMLEYECEK

OYUNCULAR: YENİLİĞİN DENEKLERİ

SORU

BUG Lab, Bahçeşehir Üniversitesi çatısı altında hayata geçirilen bir oyun laboratuvarı projesi. Siz de bu projenin Kurucu Direktörü pozisyonundasınız. BUG Lab da bir start-up aslında. Start-up'ınızı, iş fikrini ve ne yaptığınızı 3 cümle ile anlatır mısınız?

CEVAP

Evet, 10 yıllık bir yapı olmamıza rağmen, her yıl yeni bir bileşen veya bir proje BUG ailesine eklendiği için, BUG Lab'i halen bir start-up olarak düşünebiliriz. BUG Lab, özellikle İstanbul'da eğitimden, üretime ve inkübasyona, oyun endüstrisinin ve akademisinin buluşma noktası. Oyun Tasarımı lisans ve master programlarımızın yanı sıra BUG Kitchen, VR First ve TEKMER bileşenlerimiz ile bağımsız ve profesyonel ekiplere destek veriyoruz.



Çıkış noktamız “komünite” oldu, halen de eğitimden üretime, iş geliştiriciye, komünite pratiklerini ve dinamikleri odağımıza aldığımızı söyleyebilirim.



SORU

Start-up'ınızın hayata geçme hikayesini dinleyebilir miyiz? Nasıl başladı, nasıl ilerledi?

CEVAP

BUG Lab, bundan 10 yıl önce İstanbul'daki bağımsız oyun sahnesini bir araya getirmek için kuruldu. Oyun tasarımcıları ve oyun geliştiricilerini bir araya getirdiğimiz sayısız etkinlik düzenledik. Aynı zamanda sektör ile akademiye ve diğer paydaşları buluşturmuş olduk. Bu sinerjiden Türkiye'nin ilk oyun tasarımı eğitim programları doğdu. Son olarak da devlet destekli oyuna özel inkübasyon merkezimiz TEKMER açıldı. Çıkış noktamız “komünite” oldu, halen de eğitimden üretime, iş geliştiriciye, komünite pratiklerini ve dinamikleri odağımıza aldığımızı söyleyebilirim.

Yepyeni oyun fikirlerine sahip projeleri dünya oyuncusuyla buluşturabilmeyi, oyunların bir ifade biçimi, bir empati aracı olduğunu çok daha etkili bir şekilde gösterebilmeyi ve yayabilmeyi hedefliyoruz.

BUG Lab hangi ihtiyaca cevap verdi, veriyor?

BUG Lab, başta alana yönelik prodüksiyon eğitimi ve iş geliştirme mentorluğu gibi temel ihtiyaçların yanı sıra ilgili insanları bir araya getirip ekipleştirme, yeni teknolojiler için deneyim ve üretim alanı sunma gibi destekler sağlamak ile bir hayli meşgul. Ayrıca oyun akademisine yönelik uluslararası ve ulusal yayınlar ve projeler çıkararak, oyunların diğer disiplinler ile etkileşimleri üzerine çok kritik bir rolü var.

Uzun vadede hedefiniz nedir?

Öncelikle BUG Lab'in eğitim-üretim-inkübasyon döngüsünü çok daha profesyonel ve global bir hale getirmeyi ve böylece kendine %100 yeten bir sistem kurabilmeyi hedefliyoruz. Elbette bu sistemden birçok IP çıkarabilmek, yani yepyeni oyun fikirlerine sahip projeleri dünya oyuncusuyla buluşturabilmeyi, oyunların bir ifade biçimi, bir empati aracı olduğunu çok daha etkili bir şekilde gösterebilmeyi ve yayabilmeyi hedefliyoruz.



5G ile gelecek olan hızı ve hazzı nasıl zapt edeceğimiz de ayrı bir merak konusu. Muhtemelen yapay zekalar bizi çok daha asiste edecekler.

SORU

Pandemi etkisi ile son 3 yılda e-ticaret, eve teslimat alanlarında çok sayıda start-up ortaya çıktı ve ekosisteme damgasını vurdu. Oyun sektörü bir başka öncü alan oldu. Ayakta kalanlar veya başarısız olanlar, hepsi birden gündeme damga vurdular. Net soralım: SİZCE SIRADA NE VAR?

CEVAP

Pandemi birçok alanda ezberleri bozdu. Oyun sektörü ise tam aksine güçlendi, cirosunu katladı, oyuna, bileşenlerine ve teknolojilerine ihtiyaç bir hayli arttı. Eğitimden pazarlamaya, Metaverse'den Blockchain'e birçok alan için oyunlar artık olmazsa olmaz ki aslında oyun dünyası için çoğu eski hikayeler. "Sırada ne var?" sorusuna cevap vermek kolay değil, zira teknolojiler ve kullanıcı alışkınları çok hızlı değişmekte; adapte olmak, trendleri yakalamak gerek akademi gerek sektör için kolay değil.

Oyunlar ve elbette oyuncuları yeni ne varsa her zamanki gibi ilk deney alanları ve denekler olmaya devam edecek. Bu deneyler sonucu VR, AR gibi yeni teknolojiler ile deneyim tasarımı üzerine yenilikler göreceğimiz kesin. Etkileşim biçimlerimiz değişecek. 5G ile gelecek olan hızı ve hazzı nasıl zapt edeceğimiz de ayrı bir merak konusu. Muhtemelen yapay zekalar bizi çok daha asiste edecekler. Tamamen dijital değil ama hibrit oyun, daha doğrusu "hayat" deneyimleri çok daha baskın olacak. Metaverselerden ancak oyun bileşenlerini içerebilenler ayakta kalacak, diğerleri sanal çöllere dönüşecek. Kozaya tamamen girmemize biraz daha var.



Güven Çatak Kimdir?

İstanbul'da doğan Dr. Güven Çatak, İstanbul Teknik Üniversitesi'nde mimarlık okurken video oyunları dergilerinde (PC Gamer Turkey, Level ve Oyungezer) yazmaya ve kısa filmler çekmeye başladı. Kısa filmleri birçok ödül aldı ve çeşitli festivallerde gösterildi. Kariyerine Bahçeşehir Üniversitesi'nde öğretim görevlisi ve akademisyen olarak devam etti. "Video Oyunlarında Mimarinin Kullanımı" konulu yüksek lisans tezi ve "Tasarım Eğitiminde Video Oyunlarının Kullanımı: Temel Tasarım Oyun Alanı" konulu doktora tezi bulunmaktadır. Medya ağı ve akademik çalışmaları, İstanbul'da bağımsız oyun sahnesini başlatan ve sonunda ön kuluçka ve sanal gerçeklik alanları ile oyun tasarımı üzerine lisans ve yüksek lisans programlarını içeren bir eğitim platformuna dönüşen "BUG Lab"ı kurmasına olanak sağladı. Halen Bahçeşehir Üniversitesi'nde profesör olarak çalışmakta ve BUG Lab ve bileşenlerini yürütmektedir.

Domino Ventures Yönetici Ortağı Mustafa Kopuk anlatıyor:
SERMAYENİN YANINDA MUTLAKA YER ALMASI GEREKEN

BİLGİ YATIRIMI

SORU

Bir start-up yatırımcısı olduğunuz için önce size şu soruyu sormak isteriz; Domino Ventures olarak yatırım yaptığınız start-uplar ne durumda?

CEVAP

Toplam 10 girişime seed ve pre-seed aşamada yatırım yaptık. Yatırım yaptığımız bütün girişimlerin rekabet ettikleri alanlarda ayrıştıkları önemli özelliklerinin olmasına dikkat ediyoruz. Yapılan yatırım şirketlerin stratejilerini ve planlarını gerçekleştirmelerini sağlayan bir araç, bizim ekip olarak katma değerimiz, maddi yatırımın yanı sıra tecrübe yatırımı yapmak. Bir kaç ay olmasına rağmen olumlu bir ivmelenme olduğunu görmek bizleri mutlu ediyor.



Erken aşama start-upların, pazar giriş bariyeri, müşteri kazanımı ve sürdürülebilir iş modeli gibi bir çok farklı konuda zorluk yaşadığını görüyoruz.

SORU

Start-uplarda başarılı ve başarısız olanları değerlendirdiğinizde, başarıyı getiren nedir?

CEVAP

İki kavram arasında kıyaslama yaptığımızda başarıyı getiren en önemli faktörlerden birinin girişimcinin azmi, bir diğerinin ise girişimin adaptasyon kabiliyeti olduğunu söyleyebilirim. Günümüzde erken aşama start-upların, Pazar giriş bariyeri, müşteri kazanımı ve sürdürülebilir iş modeli gibi birçok farklı konuda zorluk yaşadığını görüyoruz. Yatırım yaptığımız ekiplere bunlar gibi birçok farklı konuda destek olarak özellikle global pazarda başarı şanslarını arttırmayı hedefliyoruz.



Dünya genelindeki daralmaya rağmen pandemiden sonra Türkiye’de 2022 yılının ilk yarısında yapılan yatırımların bir önceki yıldan fazla olduğunu görüyoruz.

SORU

Kendi deneyiminizden yola çıkarak, yatırımcılar açısından sektörden beklentileriniz nedir?

CEVAP

Mevcut makroekonomik durum ve resesyon beklentileri ile beraber dünya genelinde bir daralma söz konusu. Bu daralmaya rağmen pandemiden sonra Türkiye’de 2022 yılının ilk yarısında yapılan yatırımların bir önceki yıldan fazla olduğunu görüyoruz. Hedefimiz bu rakamların katlanarak büyümesine destek olmak. Girişimci sayısına paralel olarak artış gösteren VC’ler, hızlandırma programları, kuluçka merkezleri gibi ekosistem oyuncularının artışı çok umut verici. Sektörden en büyük beklentimiz sürdürülebilir bir büyüme ve globalde rekabet etme gücü yüksek startupların sayısının artması.



Yatırım yaparken sermayenin yanı sıra bilgi yatırımı yapmanın da oldukça önemli olduğunu düşünüyoruz.



SORU

Doğru yönlendirme çok önemli. Henüz fikir aşamasından itibaren, ihtiyacın belirlenmesi, pazar analizi derken en sonda gerekiyorsa exit plan aşamasına kadar... Bu bağlamda görüşlerinizi alabilir miyiz?

CEVAP

Özellikle Türkiye ve Doğu Avrupa ülkelerine baktığımızda teknik anlamda çok kuvvetli founderlar görüyoruz. Bu teknik altyapıyı bir iş fikrine dönüştürme ve ölçeklendirme konusunda problemler yaşıyorlar. Bu noktada DOMiNO Ventures olarak yatırım yaparken sermayenin yanı sıra bilgi yatırımı yapmanın da oldukça önemli olduğunu düşünüyoruz. Profesyonel ekibimiz girişimlerimizin büyüme ihtiyaçlarını en ideal şekilde karşılayarak global pazarda rekabet gücü yüksek oyuncular haline getirmeye odaklanmış durumda.

SORU

Yatırım yaptığınız Start-up'ların hayata geçme hikayesini dinleyebilir miyiz? Nasıl başladı, nasıl ilerledi?

CEVAP

DOMiNO Ventures bu senenin başında Türkiye ve Doğu Avrupa'yı odağına alarak yenilikçi teknoloji girişimlerini keşfetme motivasyonu ile kurulmuş Hollanda merkezli bir girişim sermayesi fonu. Metaverse, Gaming gibi sektörler öncelikli olmak üzere Blockchain, AI ve ML gibi teknolojilerin gücüyle desteklenen teknoloji girişimlerine yatırım yapıyoruz. Ekibimiz şu ana kadar 12.000'den fazla girişimi inceledi, yaklaşık 2.000'i taramadan geçti ve 178 tanesi ile birebir ilk görüşme gerçekleştirildi. Haziran ayı itibarıyla toplam 10 girişime seed ve pre-seed aşamada yatırım yaptık. Odaklandığımız alan doğrultusunda yatırım tezimize uyan girişimlerle yolculuğumuza devam etmeyi hedefliyoruz.

**Tüm ekosistem oyuncularını,
birbirini besleyen bir döngü içerisinde!**

SORU

Kendi deneyiminizden yola çıkarak, start-up sahipleri açısından sektörden beklentileriniz nedir? Uzun vadede hedefiniz nedir?

CEVAP

Fon süresi boyunca hedefimiz 26 erken aşama ve 4 büyüme aşamasında olmak üzere toplam 30 teknoloji girişimine yatırım yaparak bu girişimlerin rekabet ettikleri alanlarda stratejik noktalara gelmelerini sağlamak. Ekosistem oyuncularının birbirini besleyen bir döngü içerisinde olduğunu göz önünde bulundurarak aynı hedefler doğrultusunda birlikte çalışabileceğimiz ekiplerle teknolojiyi arkamıza alarak yeni pazarlar yaratmayı hedefliyoruz.

SORU

Ekosistemde yer edinmek isteyen girişimci gençlere tavsiyeleriniz nelerdir?

CEVAP

Girişimcilik ekosistemi her yıl daha da büyüyerek çok önemli başarı hikayeleri çıkarıyor. Önemli olan bu başarı hikayelerini bir kilometre taşı olarak görerek motivasyon ve ilham bulmak. Ekibimiz her hafta çok yetenekli genç founderlar ile tanışarak yeni fikirleri dinliyor. Birçok genç ise parlak bir fikrin başlamak için yeterli olduğunu düşünüyor. Bu noktada asıl önemli olanın, sürekliliği olan, sürdürülebilir bir iş modeli yaratmak, yeni teknolojilerden destek almak ve tabii ki projeye inanan bir ekip ile yola çıkmak olduğunu söyleyebilirim.

Mustafa Kopuk Kimdir?

İşletme alanında yüksek lisans derecesi (MBA) ve Bilgisayar Mühendisliği alanında lisans derecesine sahip olan Mustafa Kopuk, 15 yıl Turkcell, Çelebi Holding ve Nortel Netaş gibi uluslararası operasyonları olan şirketlerin strateji ekiplerinde önemli roller üstlendi. Şirket satın alma ve birleşme işlemleriyle yeni yatırım ve projelere liderlik etti.

Bu önemli deneyimin ardından Tarvenn'i kuran Kopuk, Tarvenn'le Türkiye girişim ekosisteminin en önemli yatırımcıları arasında yer almayı başardı. Şu anda Tarvenn ile birlikte, Techone Venture Capital, We Play Ventures ve Domino Ventures markaları ile birçok projeye yön veriyor.

Teknoloji start-up'larında ve uluslararası şirketlerde deneyimli Yatırımcı, Danışman ve Yönetim Kurulu Üyesi olarak çalışan Mustafa Kopuk 40'tan fazla ülkede teknoloji yatırımları, satın almalar, risk sermayesi finansmanı ve stratejik ortaklıklar konularında bilgi ve deneyime sahip.

ETKİNLİKLER



• BRAND & SUMMIT 2022

Marka ve spor ilişkisi gün geçtikçe güçleniyor, spor ve iletişim, konusunda uzmanlaşmış kişilerce ele alındığında önemli fırsatlar barındırıyor. Brand & Sport Summit iki endüstrinin arasında bir köprü kurarak dünyanın ve ülkemizin en önemli profesyonellerini bir araya getiriyor. Aynı zamanda sürekli değişen ve gelişen spor dünyası içerisinde yeniliklerin, yeni yaklaşımların ve spor dünyasının değişen yüzünün paylaşıldığı yegâne platform olma özelliğini koruyor. 15 - 16 Aralık 2022 tarihlerinde ESA Arena'da. Etkinliği sportstv ve sportstvPLATFORM'dan da canlı olarak izleyebilir ve Brand & Sport Summit'in diğer dijital mecralarından içerikleri takip edebilirsiniz.

Detaylı bilgi ve bilet: [Brand & Summit 2022](#)

• HOW TO START GİRİŞİMCİLİK ZİRVESİ



Bu yıl 6.sı düzenlenecek olan How to Start Girişimcilik Zirvesi, 17-18 Aralık 2022 tarihlerinde gerçekleşecek. Katılımcılara girişimlerin hikayelerinden ilham alarak network kurmalarına ortam hazırlayan etkinlik oturumların dışında renkli bir fuaye alanı da vaat ediyor. Startup Garden ile kendini tanıtmak isteyen girişimler katılımcılar ile buluştururken katılımcılar da bu girişimlerin yolculuğuna tanıklık etmiş olacak. "Create Your Own 9to5" mottosuyla yola çıktığımız etkinliğimiz Boğaziçi Üniversitesi Uçaksavar Kampüsünde yer alan Garanti Kültür Merkezi salonunda düzenlenecek.

Detaylar ve bilet: [How to Start Girişimcilik Zirvesi](#)

ETKİNLİKLER



İSTANBUL MARKETING SUMMIT 2022

Pazarlama dünyasına yepyeni bir soluk getiren İstanbul Marketing Summit 13-14-15 Aralık 2022 benzersiz konuşmacılarla gerçekleşecek. Ünlü markaların ilham veren pazarlama ve iletişim liderleri tecrübelerini aktarırken geleceğe de ışık tutacak. E-ticaret, büyük veri, veri analitiği, perakende, mağaza yönetimi, finansal teknolojiler, dijital oyun dünyası, tüketici ürünleri, yaratıcı sektörler ve daha birçok alanda konu başlıklarının ele alınacağı ve 50'den fazla konuşmacının yer alacağı 3 tam günlük zirvede benzersiz deneyimler yaşayacaksınız.

Detaylı bilgi ve bilet: [İstanbul Marketing Summit 2022](#)

ULUSLARARASI STRATEJİK İLETİŞİM ZİRVESİ 2022 (STRATCOM SUMMIT 2022)

İlki geçtiğimiz yıl gerçekleştirilen “Uluslararası Stratejik İletişim Zirvesi” (Stratcom Summit), bu sene 2-3 Aralık 2022 tarihlerinde “Stratcom in the Age of Uncertainty” temasıyla düzenlenecek. Zirvede stratejik iletişim, hükümet iletişimi, kriz iletişimi, göç iletişimi, dezenformasyonla mücadele, dayanıklılık, liderlik, profesyonellik, yönetim ve yönetişim, açık kaynak istihbaratı, hibrit tehditler ve yeni medya gibi başlıklar ele alınacak.

Uluslararası Stratejik İletişim Zirvesi'ne ilişkin detaylar için: tr.stratcomsummit.com





KİTAP KÖŞESİ

Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı

Türkiye'nin ilk oyun profesörü ve Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden akademisyen Barbaros Bostan, oyunlarda hikâye anlatımı üzerine ilk Türkçe kitap olan Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı ile bu alandaki kaynak eksikliğini bir nebze de olsa gidermeyi amaçlıyor. Otuz yıldır oyunlarla iç içe olan Bostan, yedi bölümden oluşan kitabında interaktif anlatı, kurgusal dünyalar, dramatik yapı, karakterler, seçimler, oyuncu psikolojisi ve oyuncu deneyimine değiniyor. Kişisel oyun deneyimleri ile FRP ekibiyle oynadığı masaüstü rol yapma oyunlarından örnekler paylaşıyor ve dijital oyunlar konusunda uzman kişilerin görüşlerine de yer veriyor.



Yazar: Prof. Dr. Barbaros Bostan
Yayınevi: The Kitap Yayınları

ANLIK NORMAL MÜZİK



Bye Bye Love - The Everly Brothers

Söz Müzik: Antonín Dvořák, Boudleaux Bryant, Felice Bryant, J. Young, S. M. Lewis, W. Donaldson





Normal bir dijital dergi

Normal olan, boş kalınca bir şeyler okumak
Bazı anlarda da en önemli ihtiyaç doğru bilgiyi okumak
Okumak normal ama sıradan olmamalı
Anlık ortaya çıkan bilgi ihtiyacını normal bir şekilde karşılamak istedik
Bilgi vermek dışında tek derdimiz var, normal olmak, normalleşebilmek.
Sıradanlaşan anormallikleri anlatabilmek.
Normal derken ne kastettiğimizi aşağıda kısaca özetlemeye çalıştık ancak,
daha da kısası, ideolojik körlük barındırmayan demek yeterli.
Bu anlık bu kadar...

NEDEN ANLIK?

Şu anda neye ihtiyaç varsa ona cevap verdiği/vereceği için...
Anın ihtiyacı olan bilgileri içerdiği için...
O anlık ruh halimizin yansıması...
veya o anlık tepkimiz...

NEDEN NORMAL?

Normal olanın, olması gerekenin eksikliğini çektiğimiz için...
Popüler olan normal olandan uzaklaştığı için...
Popüler olana dair konuşulanlar normal olmaktan çıktığı için...
Moda, trend kelimelerinin tarif ettiği şeyler normallikten çok uzaklaştığı için...
Sıradanlaşan anormallikleri fark etmek gerektiği için...
Marjinallik normal sanılmaya başladığı için...
Normal olanlar, kendini marjinal sanmaya başladığı için...
Normal olanlar sesini kesip konuşmadığı için...
Marjinaller konuşup normalleştiği için...
Anormalin normalleşmesini anlatabilmek için...
Anormalliğin sıradanlaşması normal olmadığı için...
İdeolojik körleri okumaktan sıkıldığımız için...

Sahibi

Aabir Yayın Dağıtım Danışmanlık Eğitim ve
Araştırma Hizmetleri Ticaret Anonim Şirketi

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
ve Genel Yayın Yönetmeni
Hilmi Atıl Ünal

Editör:

Nuray Günel / Lagalugacılar

Görsel Tasarım:

Serkan Korkmaz / Lagalugacılar

Dijital Altyapı ve Uygulama:
Lagalugacılar
www.lagalugacilar.com

İletişim Adresi

Kısıklı Mahallesi, Alemdağ Caddesi,
No:60 F Blok, Daire 7
Üsküdar / İstanbul

Tel: +90 0216 521 60 11

Email: info@normaldergi.com

Aabir Yayın Dağıtım Danışmanlık
Eğitim ve Araştırma Hizmetleri
Ticaret Anonim Şirketi

Ticaret Sicil No: 930524

Vergi Dairesi: Ümraniye VD.

Vergi No: 0012081908

Mersis No: 0001208190800001