

GİRİŞİMCİLİK EĞİTİMİNDE YENİ METOTLAR: GİRİŞİMCİLİK OYUNU ÖRNEĞİ

Ibrahim Efe Efeođlu

Adana Bilim ve Teknoloji Üniversitesi
Doçent Dr.
e.efeoglu@gmail.com

Nazmiye Ülkü Pekkan

Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi
Doktora Öğrencisi
nazmiyeulku.pekkan@gmail.com

Selahattin Ciritci

Adana Bilim ve Teknoloji Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrencisi
selahattinciritci@gmail.com

Tuğba Çanşali

Öğrenme Tasarımları
cansalilearning@gmail.com

Özet

Bu çalışmanın amacı, girişimcilik eğitimlerinde uygulanan metotların girişimcilik faaliyetlerinde verdiği katkıyı arttırmak için yaratıcı ve yenilikçi yeni uygulamaların yaygınlaşmasının girişimcilik faaliyetlerine nasıl önemli katkılar sağlayacağını gözler önüne serilmesidir. Çalışmamız girişimcilik eğitimi ve eğitimlerde kullanılan yeni bir metot olan girişimcilik oyunu Türkiye ve Avrupa Birliği tarafından finanse edilen Sivil Toplum Diyalogu Programı dördüncü döneminde Antalya Avrupa Birliği Çalışmalarını Destekleme Merkezi Derneği tarafından hayata geçirilen 'İş'te Gençlik' projesi için masa oyunu olarak tasarlanmış bir oyun üzerine yoğunlaşmıştır. Söz konusu oyun ile gençlerin girişimciliği oyunlaştırma metodu ile öğrenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla yola çıkılarak yapılan bu çalışmada, girişimcilik oyununun girişimcilik faaliyetlerine yapacağı katkı ile ilgili bir literatür taraması yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Girişimcilik, Yenilikçi Eğitim Uygulamaları, Girişimcilik Oyunu Örneği.*

Alan Tanımı: Girişimcilik (İşletme ve Yönetim)

NEW METHODS in ENTREPRENUERSHIP EDUCATION: A SAMPLE ENTREPRENUERSHIP PLAY

Abstract

The aim of this study is proving will how make an important contribution to the creative and innovative new applications spread the entrepreneurial activities to increase the contribution to the implementation of the methods of entrepreneurial activity in entrepreneurship training. Our study has been focused on ‘Youth at Work’ project which is funded by Turkey & European Union Civil Society Dialogue Programme IV. This project is organized by Antalya EU Works and Supporting Association, aimed to use new and innovative method for entrepreneurship training. Young people will learn entrepreneurship using gamification method by this game. Literature research was conducted about entrepreneurship game’s impact through entrepreneurship activities by this study.

Key Words: *Entrepreneurship, İnnovative Education Applications, Entrepreneurship Game Sample.*

JEL Code: *M1, M10*

1. GİRİŞ

Girişimcilik, her ne kadar son yıllarda üzerinde daha çok durulan ve önemi gittikçe artan yeni bir alanmış gibi izlenim yaratsa da aslında sanayi devrimiyle birlikte ortaya çıkan sanayi toplumunun yerini küreselleşme ile birlikte bilgi toplumuna bırakmasıyla birlikte giderek önem kazanan bir konudur. Nitekim üretim faktörleri sıralaması yapıldığında doğal kaynaklar, sermaye ve işgücünün ardından girişimcilik akla gelmektedir. Günümüzde rekabetin yaygınlaşması bu üretim faktörlerinden nitelikli iş gücü ve girişimciliği hızla diğerlerinden daha fazla ön plana çıkarmaktadır. Öyleyse denilebilir ki; ekonomik kalkınma, sosyal gelişme ve istihdam yaratmanın önemli bileşenlerinden birisi de girişimciliktir. Girişimcilik yeni iş alanları yaratmakta ve girişimcilik uygulamaları

yaygınlaştıkça gelişmiş bölgelerde toplumsal ve ekonomik istikrarın devam etmesi, geri kalmış bölgelerde ise toplumsal ve ekonomik uyumun güçlendirilmesi, ekonomik faaliyetlerin canlanması söz konusu olmaktadır. Girişimciliğin ekonomik büyümeye katkı sağlaması girişimcilik potansiyeline sahip kişilerin ortaya çıkarılmasını zorunluluk haline getirmiştir. Girişimci potansiyelin ortaya çıkarılmasında en önemli unsurlardan biri olarak eğitim görülmektedir. Girişimcilik eğitimlerinin amacı bireylerin bağımsız olarak kendi işlerini kurarak çalışmalarını sağlamaktır.

Girişimcilik eğitim programlarının amacı bireylerin kendi işlerini kurmaları için, gerekli temel girişimcilik ve işletmecilik bilgilerinin bireylere verilerek, girişimcilik eğitimi alan bireylerin özel sektöre geçişini sağlamak ve özel sektörde işlerini sürekli ve başarılı bir şekilde yürütmelerini sağlamaktır (Tekin, 2005:447).

2. GİRİŞİM, GİRİŞİMCİ VE GİRİŞİMCİLİK KAVRAMI

Girişim kavramı genel olarak ifade edildiğinde, girişimcilerin ticari faaliyetlerini gerçekleştirmek için kurdukları ekonomik birimlerdir. Diğer bir ifadeyle, girişim “belli bir ünvanı, bir yeri, belirli bir sermayesi ve belirli bir organizasyonu olan ekonomik birim” olarak da tanımlanmaktadır (Parıltı ve Aydın, 2008: 352). Girişimci; girişimde bulunan, bağımsız, yenilikçi, risk alan, fırsatları önceden öngörebilen ve buna göre uygun davranışlarda bulunarak başarıyı yakalayan kişidir (Kirby, 2003: 210). En kısa tanımıyla girişimci, mal ve hizmet üretmek üzere kar ve zarar riskini göze alarak, sahip olduğu sermayeyi yatırma dönüştüren kişidir. Bu yönü ile girişimciler küçük işletme sahiplerine benzetilmektedir. Ancak girişimciler zannedilenin aksine, küçük işletme sahiplerinden farklıdır. Birçok küçük işletme sahibi girişimci ile aynı motivasyona aynı yaratıcı enerjiye ve aynı başarıya isteğine sahip olmasına rağmen; girişimci ana amacı bakımından küçük işletme sahiplerinden ayrılmaktadır. Girişimci sürekli büyüme ve gelişmeyi temel hedefi haline getiren kişidir. Oysaki küçük işletme sahiplerinin çoğu girişimcilere kıyasla işletmelerinin küçük ölçekli olarak kalmasını tercih etmektedir (Boone ve Kurtz, 2016:184). Girişimci ise büyüme ve gelişme yolunda değişikliğin ve yeniliğin kurucusudur. Girişimci ruhuna sahip bireyleri diğerlerinden ayıran belli başlı belirgin özellikleri mevcuttur. Bu özelliklerin başında başarı arzularının yüksek olması gelmektedir. Bu ruha sahip bireyler, monoton işlerden pek hoşlanmazlar, bunun yerine yeni fikirler yaratmayı tercih ederler. Uzun süreli çalışma saatlerine uyumludurlar ve emeklilikten hoşlanmazlar; devamlı çalışma ve yeni bir şeyler üretme arzusu içindedirler. Pek

çok girişimci, genellikle yetki devretmekten hoşlanmadığı için; yoğun iş temposu arasında, stratejik önemi bulunan işler için yeterli zaman ayıramamaktadır. Yapılan tüm araştırmalar, girişimcinin en önemli özelliğinin kar ve zararı üstlenerek risk alma olduğunu göstermektedir (Balaban ve Özdemir, 2008: 136; Çelik ve Akgemci, 1998: 21-22).

Girişimcilik gereken zaman ve emeği ayırarak; mali, fiziksel ve sosyal riskleri göze alarak yeni değer oluşturma sürecidir. Bu değer parasal ödül, kişisel tatmin ve bağımsızlık elde etmenin bir sonucudur (Uğur, 2015: 5). Geçmiş çalışmalarda girişimcilik ile ilgili yapılan tanımlar incelendiğinde girişimciliğin daha çok kâr amacı ile kendi işini kurma ve büyütme olarak tanımlandığı görülmektedir. Gelişen ve değişen dünya düzeni ile birlikte girişimciliğe bakış da farklılaşmış ve artık günümüzde girişimcilik daha çok risk alma, yenilikleri yakalama, fırsatları değerlendirme ve bunları hayata geçirme süreci olarak tanımlanmaktadır (Çetinkaya Bozkurt, 2011: 5). Bir başka tanıma göre girişimcilik, yeni oluşmuş ya da hali hazırda var olan bir organizasyon yapısı içinde risk alma, yaratıcılık ve yenilikleri güçlü ve etkin bir yönetim sistemiyle birleştirerek ekonomik faaliyet yaratma ya da geliştirme zihniyeti ve süreci olarak belirtilmektedir (Doğaner, 2014: 19). Bu bakımdan bir ülkenin ekonomik ve toplumsal kalkınma düzeyi ile sahip olduğu girişimcilik performansı arasında oldukça güçlü bir ilişki bulunduğu söylenebilir. Girişimcilik, yeni iş alanları yaratıp ekonomik büyüme ve gelişmeye katkıda bulunmaktadır. Bunun yanı sıra ülkenin ekonomik hayatına getirdiği yeniliklerle ekonominin rekabet gücünü artırarak ülkenin dünya ekonomisindeki yerini belirlemektedir (Karadeniz, 2010: 43).

3. GİRİŞİMCİLİK EĞİTİMİNE BAKIŞ

Küreselleşme ile birlikte bilgiye erişimin kolaylaşması ile bilgi toplumuna geçiş tüm dünyada girişimciliğin önem kazanması ve ekonominin itici gücü olarak görülmesine sebebiyet vererek girişimcilik araştırmalarının da hız kazanmasına olanak sağlamıştır. Yapılan araştırmaların ana konularından biri, girişimci potansiyelin ortaya çıkarılmasında en önemli unsurlardan biri olarak görülen girişimcilik eğitimidir (Özdemir, 2016: 4). Girişimcilik eğitiminin göze çarpan bir konu olarak karşımıza çıkmasındaki en önemli sebeplerden biri girişimciliğin, sadece bireysel bazı özelliklerin meydana gelmesiyle değil; aynı zamanda eğitim ve çevrenin etkisiyle de bireye kazandırılabilmesinin farkına varılmasıdır (Erarslan, 2011: 84). Girişimciliğin oluşumunda gerekli olan özelliklerin bir kısmını bireysel özelliklerin oluşturduğu bilinen bir gerçektir. Ancak bireysel

özelliklerin yanı sıra eğitim yoluyla bireye kazandırılacak olan değerler, bireyde var olan fakat henüz bireyin farkına varılmayan özelliklerini ortaya çıkarmasını sağlayacaktır. Bu nedenle eğitimin girişimcilik üzerindeki etkisinin oldukça büyük olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır (Uğur, 2015: 22). Girişimciliği destekleyen eğitim programlarının hazırlanması, yaygınlaştırılması ve bu programların uygulanmasında oyunusal taktiklerin kullanılması ile öğrenmenin desteklenmesi başarılı girişimciler yetişmesinde son derece önemli olacaktır. Bu yol ile hem girişimcilik bir kariyer olarak algılanarak küçük işletmelerin sağlıklı bir şekilde gelişimine olumlu katkılar sağlayacak hem de başarılı girişimcilerin ülkeye kazandırılması ülke ekonomisinin canlanmasıdaki temel taşlardan biri olacaktır.

Bir iş fikrine sahip olup herhangi bir girişime başlamadan önce girişimci ruha sahip bireylere girişimcilik eğitiminin verilmesi bireylerin gelecekte yapacakları girişimlerin başarı şansını arttırması açısından son derece önemlidir. Özellikle gençlerin girişimsel ve tutumsal davranışlarının oluşmasında girişimcilik eğitiminin büyük önem taşıdığı, söz konusu eğitimin öğrencilerdeki girişimcilik potansiyelini ortaya çıkarmaya yardımcı olduğu ve gençleri kendi işlerini kurmaya yönlendirdiği ifade edilmektedir. Girişimcilik kültürünün oluşturulması, girişimciliğin öğretilmesi ve etkin bir şekilde hayata geçirilmesinde eğitim kurumlarının önemi büyüktür. Eğitim kurumları tarafından öğrencilerin girişimcilik farkındalıklarının oluşturulması, girişimcilik özelliklerinin geliştirilmesine dair eğitimlerin verilmesi, iş dünyası profesyonelleri ve öğrencilerin bir araya gelebilecekleri ortamların oluşturulmasına yönelik veriler girişimcilik ve eğitim arasında güçlü bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Yelkikalan vd., 2010: 53-54). Girişimcilik eğitimi bireyin yaşına, eğitim geçmişine, ilgilerine ve beklentilerine göre farklılık gösterebilecek bir süreçtir ve girişimcilik bireylere farklı ortamlarda, farklı yöntemlerle öğretilmektedir (Valerio vd., 2014: 17). Girişimcilik eğitimi ile bireylere bazı yetenekler kazandırılırken bireylerde hali hazırda var olan bazı yeteneklerin ise geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bireylerin eğitim ile geliştirebilecekleri yetenekler arasında risk alma, sorumluluk üstlenme, yönetme becerileri gibi yetenekler yer almaktadır. Bunun yanı sıra mesleki eğitimle kazandırılacak beceriler hem bireylerden girişimci çıkması, hem de girişimcilere kaliteli, yetenekli, iyi yetişmiş iş gücü sağlaması açısından önemlidir. Öte yandan girişimcilik sürecinin farklı aşamaları için farklı becerilerin ön planda olması gerektiği de unutulmamalıdır (Özdemir, 2016: 11).

Günümüzde girişimcilik eğitimleri üniversiteler tarafından ders olarak örgün eğitimle verilmekle birlikte bir fikri olan, kendi işini kurmak isteyen ya da girişimciliğe ilgi duyan kişilere yol göstermek ve gerekli becerileri kazandırmak amacıyla farklı kurum ve kuruluşlar tarafından da yaygın eğitimle verilmektedir.

4. GİRİŞİMCİLİK OYUNU ÖRNEĞİ

Oyunun öncelikli amacı girişimcilik ve sosyal girişimcilik kavramlarının anlaşılmasını sağlamak, girişimcilik ruhunu geliştirmek ve oyunu oynayan kişilerin iş planı geliştirme, kanvas planı hazırlama konusunda yetkinliklerini artırmaktır.

Oyun Sivil Toplum Diyaloğu programı tarafından fonlanan ve Antalya AB Çalışmaları Merkezi Derneği tarafından yürütülen İş'te Gençlik projesi kapsamında Tuğba Çanşalı Öğrenme Tasarımları tarafından tasarlanmış ve proje eğitmenleri Zeynep Tuğçe Çiftçibaş Güç, Berat Ezel ve Selahattin Ciritci'nin katkılarıyla yapılan iki eğitimin akabinde son halini almıştır. Oyun bir masa oyunu şeklinde tasarlanmıştır, board (oyun tahtası), kartlar, zil ve zardan oluşur. Oyundaki her bir ögenin farklı amaçları bulunmaktadır. Oyunun tasarımı oyuncuların aktif bir şekilde katılımını ve dinamizmini artırmaktadır ve oyun da ana renk olarak yaratıcılığın rengi olan sarıdır kullanılmıştır. Oyun dört etapta oluşmakta ve her etabın ayrı kartları bulunmaktadır. Oyun takım olarak oynanır ve ekipler tüm oyun boyunca birlikte karar verip hareket ederler, tıpkı bir şirket gibi iş bölümü ve ortak aklı kullanabilme becerisi oyunda çok büyük bir öneme sahiptir.

Birinci etapta girişimcilik ve sosyal girişimcilikle ilgili kavramları öğrenmeye yönelik sorular bulunmaktadır. Oyunda ilerleme zarin çift atılması halinde sağlanır. Her çift atan takım soru kartı seçme hakkı kazanır ve 2 dakikalık süre zarfında soruyu cevaplamaya çalışır. Birinci etap kavramların yanı sıra girişimcilikle ilgili yaratıcı sorular ve özgüven gerektiren görevlerde içermekte ve her görevin bir amacı olmaktadır.

İkinci etap girişimcilik ve sosyal girişimcilik hikâyelerinden oluşmaktadır. Bu etapta takımlar ilerledikleri aşamalarda farklı hikâyeye kartları kazanırlar ve bu hikâyeleri analiz edecekleri soruları cevaplamaları gerekmektedir.

Üçüncü etapta ekipler bir yol ayırımına gelir, burada girişimcilik ve sosyal girişimcilik alanında ilerlemek isteyen takımlar farklı etapları takip etmektedirler.

Üçüncü etapta takımlar her bir aşamada iş modellerini ortaya çıkaracakları kanvas tablosunu doldurular ancak bu tablo oyun kapsamında basitleştirilmiş ve oyuna uygun bir hale getirilmiştir.

Kanvas tablosunun her bölümü için yol gösterici sorular bulunmakta ve bu soruları cevaplayarak takımlar ilerleyebilmektedirler. Takımlar isterlerse örnek doldurulmuş kanvasların olduğu QR kartlarına belirlenmiş görevleri yerine getirmeleri karşılığında sahip olabilmektedirler.

Son etapta ise takımlar iş modellerine ilgi çekici bir sunum hazırlayıp fikirlerine destek bulabilmek amacıyla sokağa çıkarlar. Takımlara belli bir süre verilir ve üçüncü etabı bitiren takımlar bu etaba geçme şansı bulurlar.

Bu etapta olabildiğince fazla kişiye gidip fikir almaları ve 1 TL yatırım parası almaları gerekmektedir. Bu aşama öğrenenlerin girişimcilik, sunum yapma, pazarlama ve halkın algısını ölçmeleri için önemli bir etaptır aynı zamanda kendi iş planlarındaki eksik yanları görebilmeleri ve insanların fikirlerini almaları açısından katkı sağlamaktadır.

Son olarak oyuna ve son etaba dair geri bildirimler alınır ve gruplar iş planlarını sunabilirler. Oyun özellikle genç bireyler için geliştirilmiş olup girişimcilik ve sosyal girişimcilik alanlarında bilgi ve yetkinlik kazanmak isteyen farklı yaş gruplarından bireylerinde kullanımına uygun olarak tasarlanmıştır. İş'te Gençlik öğrenenlerin motivasyonlarını kaybetmeden uzun süre oynayarak girişimciliği öğrenebilecekleri bir oyundur. Ayrıca oyun eğitmenin isteğine bağlı olarak sadece belli aşamalar ya da zaman kısıtlamaları (3 saat – 3 gün vb.) ile oynatılabilir. Oyunu en fazla 30 kişi aynı anda oynayabilir. Oyunun aynı sonuçları doğuracak şekilde farklı oynanma şekilleri de bulunmaktadır.

5. SONUÇ

Küreselleşme sonucu daralan dünya sınırları, teknolojiye yaşanan hızlı gelişim ve değişim beraberinde bilgiye ulaşabilme kolaylığı başta olmak üzere pek çok olumlu sonucu beraberinde getirmiş olsa da, kaynakların giderek azalması, işsizlik gibi pek çok olumsuzluğu da ulusların değil küreselleşen dünyanın sorunu haline getirmiştir. Azalan doğal kaynakların etkili ve verimli bir şekilde kullanılması, küreselleşmenin ve beraberinde getirdiği değişimin parçadan bütüne doğru kişi-kent ve nihayetinde ülke düzeyinde gerçekleştirilmesi ve işsizlik sorununun

çözülmesinde girişimci kimlik, girişimci düşünce gibi kavramlar tüm dünyada önemli bir çözüm modeli olarak algılanmaktadır (Yelkikalan vd., 2010: 58).

Bu çalışmada öncelikle girişim, girişimci ve girişimcilik kavramları genel olarak incelenmiş, girişimciliğin önemi, girişimcilik eğitimi gibi konular üzerinde durulmuştur. Özellikle girişimcilik eğitiminin amacı ve önemi vurgulanarak, genel anlamda girişimcilik eğitime bakış özetlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmanın asıl amacı, girişimcilik eğitimlerinde uygulanan metotların girişimcilik faaliyetlerinde verdiği katkıyı arttırmak için yaratıcı ve yenilikçi yeni uygulamaların yaygınlaşmasının girişimcilik faaliyetlerine nasıl önemli katkılar sağlayacağını gözler önüne serilmesidir. Çalışmamız girişimcilik eğitimi ve eğitimlerde kullanılan yeni bir metot olan girişimcilik oyunu Türkiye ve Avrupa Birliği tarafından finanse edilen Sivil Toplum Diyalogu Programı dördüncü döneminde Antalya Avrupa Birliği Çalışmalarını Destekleme Merkezi Derneği tarafından hayata geçirilen ‘İş’te Gençlik’ projesi için masa oyunu olarak tasarlanmış bir oyun üzerine yoğunlaşmıştır. Oyunun öncelikli amacı girişimcilik ve sosyal girişimcilik kavramlarının anlaşılmasını sağlamak, girişimcilik ruhunu geliştirmek ve oyunu oynayan kişilerin iş planı geliştirme, kanvas planı hazırlama konusunda yetkinliklerini artırmaktır.

Günümüzde gittikçe artan bir ilgi gören girişimcilik eğitimleri tasarlanırken teorik eğitimin uygulama ile desteklenmesinin, hem teoriyi pekiştirici bir etki ortaya koyacağı hem de girişimci düşüncenin uygulamaya geçmesine ve kişinin öz yeterlilik algısına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Pek çok çalışmada görülmektedir ki girişimcilik eğitimleri ifade edilirken "yaparak öğrenme" ifadesi kullanılmaktadır. Bu da bizlere göstermektedir ki; bazı bilgiler eğitimle öğrenilebilse bile, açıklanması gereken pek çok bilgi ve yenilik eğilimleri sadece uygulama yapılarak öğrenilebilir. Bu açıdan bakıldığında yenilikçi bir uygulama olduğu düşünülen ve girişimcilik eğitimlerinde yaparak öğrenme kavramını hayata geçirecek olan “Girişimcilik Oyunu” bu alana önemli katkılar sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

Balaban, Özlem ve Yasemin Özdemir, “*Girişimcilik Eğitiminin Girişimcilik Eğilimi Üzerindeki Etkisi: Sakarya Üniversitesi İİBF Örneği*”, Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi. 3:2, 2008, 133–147.

Boone, Louis E., & David L. Kurtz, Çağdaş İşletmecilik, Çeviren Azmi Yalçın, Nobel Akademik Yayıncılık, 2016.

Çelik, Adnan ve Tahir Akgemci, Girişimcilik Kültürü ve Kobi'ler, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 1998.

Çetinkaya Bozkurt, Özlem, Dünya'da ve Türkiye'de Girişimcilik Eğitimi : Başarılı Girişimciler ve Öğretim Üyelerinden Öneriler, Ankara : Detay Yayıncılık, 2011.

Doğaner, Aysan, Girişimcilik Okulu. İstanbul: Kuraldışı Yayıncılık, 2014.

Eraslan, Levent, “İlköğretim Programlarında Girişimcilik Öğretimi (Hayat Bilgisi Dersi Örneği)”, Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi. 27, 2011, 82-94.

Karadeniz, Yasin, “Türkiye’de Girişimcilik Eğitimi”, Anahtar: MPM Yayınları, Temmuz 2010, 42-44.

Kirby, David A., Entrepreneurship, London : McGraw-Hill Education, 2003.

Özdemir, Pınar, Girişimci Üniversiteler ve Türkiye’de Girişimcilik Eğitimi, Doktora Tezi, İstanbul: Maltepe Üniversitesi SBE, 2016.

Özdemir, Şefik, Nahit Yılmaz, Talip Arsu ve Yusuf Polat, “Türkiye’de Girişimcilik Eğitimi Üzerine Bir İnceleme”, International Journal of Human Sciences. 13:1, 2016, 569-581.

Parlıtı, Nurettin ve Belgin Aydıntan, İşletmecilik İle İlgili Genel Bilgiler, Editör, Mithat Üner, Ankara : Detay Yayıncılık, 2008.

Tekin, Mahmut, Girişimcilik : Hayallerin Gerçeğe Dönüşümü, Konya: Günay Ofset Yayınları, 2005.

Uğur, Burcu, Girişimcilik Eğitiminin İlköğretim Programlarına Konulmasına Yönelik Model Önerisi, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir : Anadolu Üniversitesi SBE, 2015.

Valerio, Alexandria, Brent Parton & Alicia Robb, “Entrepreneurship Education and Training Programs around the World: Dimensions for Success, Washington D. C.: The World Bank, 2014.

Yelkikalan, Nazan, Ayten Akatay, Hacı M. Yıldırım, Yasin Karadeniz, Can Köse, Öznur Koncagül, ve Eray Özer, “Dünya ve Türkiye Üniversitelerinde Girişimcilik

Eđitimi: Karşılaştırmalı Bir Analiz”, KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi. 12: 19, 2010, 51-59.