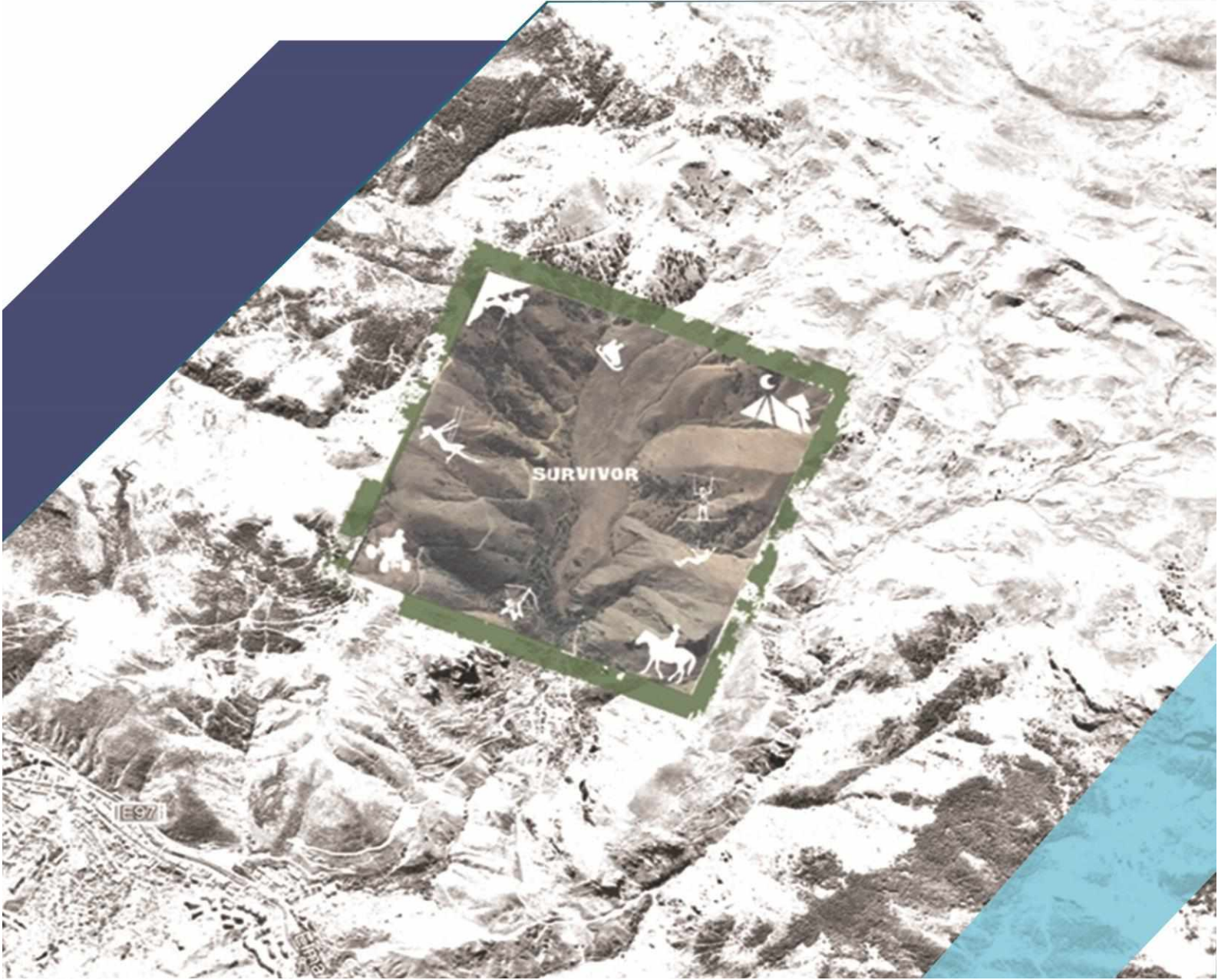




T.C. SANAYİ VE  
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI



# Gümüşhane İli Macera Parkı Ön Fizibilite Raporu







T.C. SANAYİ VE  
TEKNOLOJİ BAKANLIĞI



# Gümüşhane İli Macera Parkı Ön Fizibilite Raporu



**2021**  
ŞUBAT

## RAPORUN KAPSAMI

---

Bu ön fizibilite raporu, turizm ve eğlence sektörünü geliřtirmek amacıyla Gümüşhane ilinde macera parkı kurulmasının uygunluęunu tespit etmek, yatırımcılarda yatırım fikri oluşturmak ve detaylı fizibilite çalışmalarına altlık oluşturmak üzere Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı koordinasyonunda faaliyet gösteren Doęu Karadeniz Kalkınma Ajansı tarafından hazırlanmıştır.

## HAKLAR BEYANI

---

Bu rapor, yalnızca ilgililere genel rehberlik etmesi amacıyla hazırlanmıştır. Raporunda yer alan bilgi ve analizler raporun hazırlandığı zaman diliminde doęru ve güvenilir olduğuna inanılan kaynaklar ve bilgiler kullanılarak, yatırımcıları yönlendirme ve bilgilendirme amaçlı olarak yazılmıştır. Raporadaki bilgilerin deęerlendirilmesi ve kullanılması sorumluluęu, doğrudan veya dolaylı olarak, bu rapora dayanarak yatırım kararı veren ya da finansman saęlayan şahıs ve kurumlara aittir. Bu rapordaki bilgilere dayanarak bir eylemde bulunan, eylemde bulunmayan veya karar alan kimselere karşı Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı ile Doęu Karadeniz Kalkınma Ajansı sorumlu tutulamaz.

Bu raporun tüm hakları Doęu Karadeniz Kalkınma Ajansına aittir. Raporunda yer alan görseller ile bilgiler telif hakkına tabi olabileceğinden, her ne koşulda olursa olsun, bu rapor hizmet gördüğü çerçevenin dışında kullanılamaz. Bu nedenle; Doęu Karadeniz Kalkınma Ajansı'nın yazılı onayı olmadan raporun içerięi kısmen veya tamamen kopyalanamaz, elektronik, mekanik veya benzeri bir araçla herhangi bir şekilde basılamaz, çoęaltılamaz, fotokopi veya teksir edilemez, dağıtılamaz, kaynak gösterilmeden iktibas edilemez.

## İÇİNDEKİLER

<b>1. YATIRIMIN KÜNYESİ .....</b>	<b>3</b>
<b>2. EKONOMİK ANALİZ.....</b>	<b>5</b>
2.1. Sektörün Tanımı .....	5
2.2. Sektöre Yönelik Sağlanan Destekler .....	6
2.3. Sektörün Profili .....	7
2.4. Kapasite ve Talep Tahmini.....	12
2.5. Pazar ve Satış Analizi .....	14
<b>3. TEKNİK ANALİZ .....</b>	<b>15</b>
3.1. Kuruluş Yeri Seçimi.....	15
3.2. İnsan Kaynakları .....	17
<b>4. FİNANSAL ANALİZ .....</b>	<b>20</b>
4.1. Sabit Yatırım Tutarı .....	20
4.2. Yatırımın Geri Dönüş Süresi .....	20
<b>5. ÇEVRESEL ve SOSYAL ETKİ ANALİZİ.....</b>	<b>21</b>

## TABLULAR

---

Tablo 1. Yatırıma Konu Hizmetlerin NACE Kodları .....	5
Tablo 2. Doğu Karadeniz Bölgesi İllerinde Konaklama Tesisi ve Yatak Sayıları, 2020.....	8
Tablo 3. Dünyada Öne Çıkan Bazı Macera Parkları ve Özellikleri .....	9
Tablo 4. Türkiye’de Faaliyet Gösteren Bazı Macera Parkları ve Özellikleri .....	10
Tablo 5. Sektörün İleri ve Geri Bağlantılı Olduğu Sektörler .....	12
Tablo 6. Gümüşhane İli ve Çevresindeki İllerin Nüfusu, 2019 .....	13
Tablo 7. Tesisin Tahmini Kapasite Verileri.....	14
Tablo 8. İşletme Kapsamında Öngörülen 5 Yıllık Satış ve Gelir Tahminleri .....	15
Tablo 9. Gümüşhane İl Nüfusu, 2015-2019 .....	17
Tablo 10. 2020 Yılına Ait Gümüşhane İl Nüfusunun Yaş Gruplarına Göre Dağılımı ve Nüfusa Oranı .....	17
Tablo 11. Gümüşhane İlinde 15-24 Yaş Genç Nüfusunun 15-64 Yaş Çalışma Çağındaki Nüfusa Oranı, 2015-2019 .....	17
Tablo 12. Gümüşhane İli Eğitim Düzeyi (6+Yaş), 2015-2019.....	18
Tablo 13. Planlanan İnsan Kaynakları Bilgileri .....	18
Tablo 14. Tesiste Yer Alacak Donatı ve Aktivite Elemanları ile Teknik Özellikleri .....	19
Tablo 15. Tahmini Sabit Yatırım Tutarı Tablosu .....	20

## ŞEKİLLER

---

Şekil 1. Tesis Uygulama ve Etkinlikleri Araziye Dağılımı.....	16
---	----

## GÜMÜŞHANE İLİ MACERA PARKI ÖN FİZİBİLİTE RAPORU

## 1. YATIRIMIN KÜNYESİ

Yatırım Konusu	Macera Parkı Kurulumu	
Üretilecek Ürün/Hizmet	Eğlence ve Aktivite	
Yatırım Yeri (İl - İlçe)	Gümüşhane-Merkez	
Tesisin Teknik Kapasitesi	1.000.000 kişi/yıl	
Sabit Yatırım Tutarı (USD)	4.161.591,65 \$	
Yatırım Süresi	1 yıl	
Sektörün Kapasite Kullanım Oranı	% 50	
İstihdam Kapasitesi	27	
Yatırımın Geri Dönüş Süresi	8,5 yıl	
İlgili NACE Kodu (Rev. 3)	55.30.36 - Kamp alanlarının, motorlu karavan, vb. için park yerlerinin faaliyetleri (çadır veya karavan ile kamp kurma amaçlı açık hava tesisi sağlanması, yetişkinler veya çocuklar için kamp programlarında ve avcılık kamplarında konaklama hizmetinin sağlanması, vb.) 56.10 - Lokantalar ve seyyar yemek hizmeti faaliyetleri 90.0 - Yaratıcı sanatlar, gösteri sanatları ve eğlence faaliyetleri 93.21.01 - Eğlence parkları ve lunaparkların faaliyetleri 93.29.10 - Dinlenme (rekreasyon) parklarının faaliyetleri (konaklamalı olanlar ile eğlence parkları ve lunaparkların işletilmesi hariç)	
İlgili GTİP Numarası	-	
Yatırımın Hedef Ülkesi	Türkiye	
Yatırımın Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarına Etkisi	Doğrudan Etki	Dolaylı Etki
	Amaç 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar Amaç 15 : Karasal Yaşam	Amaç 8: İnsana Yakınsır İş ve Ekonomik Büyüme
Diğer İlgili Hususlar		

<b>Subject of the Project</b>	Adventure Park Setup	
<b>Information about the Product/Service</b>	Entertainment and Activity	
<b>Investment Location (Province-District)</b>	Gumushane-Center	
<b>Technical Capacity of the Facility</b>	1.000.000 person/year	
<b>Fixed Investment Cost (USD)</b>	4.161.591,65 \$	
<b>Investment Period</b>	1 year	
<b>Economic Capacity Utilization Rate of the Sector</b>	50%	
<b>Employment Capacity</b>	27	
<b>Payback Period of Investment</b>	8,5 years	
<b>NACE Code of the Product/Service (Rev.3)</b>	55.30 - Camping grounds, recreational vehicle parks and trailer parks 56.10 - Restaurants and mobile food service activities 90.0 - Creative arts, performing arts and entertainment activities 93.21 - Entertainment and amusement parks activities 93.29 - Other amusement and recreation activities	
<b>Harmonized Code (HS) of the Product/Service</b>	-	
<b>Target Country of Investment</b>	Turkey	
<b>Impact of the Investment on Sustainable Development Goals</b>	Direct Effect	Indirect Effect
	Goal 11: Sustainable Cities and Communities Goal 15 : Life on Land	Goal 8: Decent Work and Economic Growth
<b>Other Related Issues</b>		



## 2. EKONOMİK ANALİZ

### 2.1. Sektörün Tanımı

Macera parkının doğrudan bir tanımını yapmak zordur. Dünyadaki uygulamalara bakıldığında bu tür parklar; macera parkı, adrenalin park, tema parkı, ekstrem park gibi farklı isimlerle adlandırılmaktadır. Genel uygulamalara ve yaygın literatüre bakılarak yapılabilecek en temel tanım şöyledir:

*“Doğaya ve ağaç gövdelerine zarar vermeden, kullanıma uygun ağaçlar üzerinde sabit direklere veya çelik / alüminyum konstrüksiyonlara sabitlenen platformlar arasında; heyecan veren açık hava spor, dinlence ve eğlence aktivitelerinden oluşan alan veya tesistir. “*

Macera parkları, içindeki aktivite elemanlarının türlerine ve sundukları adrenalin seviyelerine göre farklılaşmaktadır. Bu nedenle standart bir formu bulunmamaktadır. Dünyada en yaygın macera parkı örneklerinde doğa ve orman içerisinde yapılan ipli parkurlar, zipline, ağaç yolu, dev merdiven, tırmanma duvarı gibi insanın fiziki mücadelesini güdüleyen unsurlar içerdikleri görülmektedir.

Son yıllardaki macera parklarında dağ kızıağı, zipline, yüksek atlama, dev salıncak, abseiling, kuru kızak gibi adrenalin seviyesi yüksek aktiviteler de dahil edilmiştir. Bu sayede macera parkları, macera kompleksler haline gelmiştir.

Macera parklarının popülerliği tüm dünyada giderek artmaktadır. Buradaki aktiviteler başta çocuklar ve gençler olmak üzere her yaşta bireylerin ilgisini çekmektedir. Bulunduğu bölgelerde çekim merkezleri olan macera parkları, turizmi için yeni deneyim ve çekicilikler yaratırken şehirlerin de rekreasyon imkanlarını artırarak yaşanabilirliğine katkı sunmaktadır. Bu bakımdan macera parklarını hem macera turizmi kapsamında hem de kentsel bir rekreasyon olarak değerlendirmek doğru olacaktır.

Özellikle doğa turizmi bakımından zengin kaynaklara sahip olan bölgeler, doğanın içinde macera parkları planlarken büyükşehirlerde de yerleşim yeri çevresinde ve içerisinde benzer yatırımların yapıldığı görülmektedir.

Macera turizmi, dünyada değişen müşteri talepleri doğrultusunda gelenekselleşmiş kitle turizminden farklılaşmış ürün ve hizmetler sunan alternatif bir turizm türüdür. Açık alanda doğal veya doğala yakın şekilde tasarlanmış alanlarda etkinlik, fiziksel aktivite ve deneyim imkanları sunan, doğa ile barışık ve sürdürülebilir bir model olarak gelişme göstermektedir.

Projeye konu olan tesiste macera aktivitesi elemanları, piknik alanı, kafe-restoran bölümleri, kamp alanları farklı niteliklerde işletme bileşenleri öngörülmektedir.

İşletmenin konusu sektörlerin NACE kodları Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1. Yatırıma Konu Hizmetlerin NACE Kodları**

NACE Kodu	Tanımı
55.30.36	Kamp alanlarının, motorlu karavan, vb. için park yerlerinin faaliyetleri (çadır veya karavan ile kamp kurma amaçlı açık hava tesisi sağlanması, yetişkinler veya çocuklar için kamp programlarında ve avcılık kamplarında konaklama hizmetinin sağlanması, vb.)
56.10	Lokantalar ve seyyar yemek hizmeti faaliyetleri
90	Yaratıcı sanatlar, gösteri sanatları ve eğlence faaliyetleri
93	Kültür, sanat, eğlence, dinlence ve spor faaliyetleri
93.21.01	Eğlence parkları ve lunaparkların faaliyetleri
93.29.10	Dinlence (rekreasyon) parklarının faaliyetleri (konaklamalı olanlar ile eğlence parkları ve lunaparkların işletilmesi hariç)

## 2.2. Sektöre Yönelik Sağlanan Destekler

### 2.2.1. Yatırım Teşvik Sistemi

Ön fizibiliteye konu olan yatırıma turizm yatırım belgesi alındığı takdirde “Yatırımlarda Devlet Yardımları Hakkında Karar” kapsamında aşağıda belirtilen genel teşvik destek unsurları uygulanmaktadır.

**KDV İstisnası:** Teşvik belgesine sahip yatırımcılara bu belge kapsamında satın alacakları yerli ve ithal makine ve teçhizat için KDV istisnası uygulanır.

**Gümrük Vergisi Muafiyeti:** Teşvik belgesine sahip yatırımcılara bu belge kapsamında satın alacakları ithal makine ve teçhizat için Gümrük Vergisi Muafiyeti uygulanır.

### 2.2.2. Diğer Destekler

#### 2.2.2.1. 2634 Sayılı Turizmi Teşvik Kanunu ile Sağlanan Teşvikler

2634 sayılı Turizmi Teşvik Kanunu'nun 13 üncü maddesi hükümlerine istinaden turizm sektöründe faaliyet gösteren işletmelere teşvik ve destek sağlanmaktadır. Buna göre 2634 sayılı Kanun'da yer alan teşviklere ilişkin hükümler aşağıda yer aldığı şekildedir:

**Taşınmaz Malların Turizm Amaçlı Kullanımı Amacıyla Yapılan Tahsisler:** Turizmi Teşvik Kanunu'nun 8'nci maddesine göre, hazine ve orman arazilerinin kanunda belirtilen sürelerde turistik tesis yatırımlarına tahsisi sağlanmaktadır. Bu konuda 21/07/2006 tarihli ve 26235 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanarak yürürlüğe giren “Kamu Taşınmazlarının Turizm Yatırımlarına Tahsisi Hakkında Yönetmelik” ile 22/07/2007 tarihli ve 26470 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanarak yürürlüğe giren “Orman Arazilerinin Tahsisi Hakkında Yönetmelik” uyarınca işlem tesis edilmektedir.

**Orman Fonuna Katkının Taksitlendirilmesi:** Turizm konaklama tesisleri yatırımları için en çok 49 yıl, kamping yatırımları için en çok 20 yıl süre ile kamu arazisi tahsisi yapılabilmektedir. Turizm Teşvik Kanunu'nun 15. maddesi, Ormanlarda yer alacak turizm yatırımı belgeli tesislerin, 6831 sayılı Orman Kanunu'nun Ek-3'ncü maddesinin (c) fıkrası uyarınca “Ödemek zorunda oldukları bedel, tahsis tarihini takip eden üçüncü yıldan itibaren, beş yıl vade ve beş eşit taksitte alınır.” hükmü ile turizm yatırımcılarını desteklemektedir.

**Elektrik, Havagazı ve Su Ücretleri:** Turizmi Teşvik Kanunu'nun 17. maddesindeki “Belgeli yatırım ve işletmelerin telefon ve teleks taleplerine ilişkin her türlü işlem ve tahsis öncelikle yapılır” hükmüne göre işletmelere haberleşme kolaylığı sağlanmaktadır. Turizmi Teşvik Kanunu'nun 16. maddesinde geçen, “Turizm belgeli yatırım ve işletmeler elektrik, gaz ve su ücretlerini o bölgedeki sanayi ve meskenlere uygulanan tarifelerden en düşüğü üzerinden öderler.” hükmüne istinaden işletmelere elektrik enerjisi desteği sağlanmaktadır.

**Haberleşme Kolaylıkları:** Turizmi Teşvik Kanunu'nun 17'nci maddesindeki “Belgeli yatırım ve işletmelerin telefon ve teleks taleplerine ilişkin her türlü işlem ve tahsis öncelikle yapılır.” hükmüne göre işletmelere haberleşme kolaylığı sağlanmaktadır.

**Yabancı Personel ve Sanatkar Çalıştırılması:** Turizmi Teşvik Kanunu'nun 18'nci maddesine göre; “Belgeli işletmelerde, Bakanlık ve İçişleri Bakanlığı'nın görüşü alınarak Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı'nca verilen izinle yabancı uzman personel ve sanatkarlar çalıştırılabilir...” hükmüne dayanarak yabancı personel ve sanatkar istihdam eden işletmelere destek sağlanmaktadır.

#### 2.2.2.2. 1319 Sayılı Emlak Vergisi Kanunu'nda Yer Alan Muafiyetler

1319 sayılı Emlak Vergisi Kanunu'nun “Geçici muafıklar” başlıklı 5. maddesinin (b) fıkrasına göre; Turizmi Teşvik Kanunu'nun “Turizm Endüstrisini Teşvik Kanunu hükümleri dairesinde turizm müessesesi belgesi almış olan Gelir veya Kurumlar Vergisi mükelleflerinin adı geçen kanunda yazılı maksatlara tahsis ettikleri ve işletmelerine dahil binaları, inşalarının sona erdiği veya mevcut binaların bu maksada tahsisi halinde turizm müessesesi belgesinin alındığı yılı takip eden bütçe yılından itibaren

5 yıl süre ile geçici muafiyetten faydalandırılır.” hükümlerine göre işletmeler emlak vergisinden muaf tutulmaktadır.

### 2.3. Sektörün Profili

#### 2.3.1. Dünyada ve Türkiye’de Turizm

Dünya Turizm Örgütü verilerine göre, 2019 yılında dünya genelinde turist sayısı 2018’e göre %3,8 oranında artarak 1,461 milyar olmuştur. Toplam turizm gelirleri de 1,55 trilyon dolara ulaşmıştır. Dünyanın en büyük sektörlerin biri olarak turizm, dünya gayrisafi milli hasılasının %8,9’una sahiptir. Turizm sektörü, 330 milyon kişilik istihdam sağlamakta olup bu sayı, dünya toplam istihdamının onda birine denk gelmektedir.

Turist sayıları bakımından 2019 yılında dünyada en fazla turist çeken ilk 5 ülke sırasıyla; Fransa (9,2 milyon), İspanya (83,8 milyon), ABD (78,7 milyon), Çin (67,5 milyon) ve İtalya (64,6 milyon) olmuştur. Türkiye, 52,5 milyon turist ağırlayarak 6. sırada yer almıştır.

Türkiye turizm sektörü, 2019 yılında 41 milyar dolar turizm geliriyle şu ana kadarki en yüksek seviyeyi yakalamıştır. Türkiye dünyanın en önemli turizm destinasyonlarından biri haline gelmiştir. Ancak, turist sayısında dünyada 6. sırada yer almasına rağmen Türkiye, dış turizm gelirlerinde 13. sırada kalmıştır.

Türkiye’nin turizm gelirlerini artırmak için yenilikçi ve katma değerli turizm ürünü yaratmak ve üst gelir gruplarını çekmek üzere politikalar geliştirilmektedir. Bu konuda doğa temelli alternatif turizm türleri öne çıkmaktadır. Macera turizmi de alternatif türlerden biri olarak potansiyel taşımaktadır.

Dünya genelinde değişmekte olan turist profili; kültür, doğa ve kırsal turizm kaynaklı, deneyimi öne çıkaran, destinasyonun geleneksel ve doğal yaşam tarzını yansıtan yeni turizm tür ve faaliyetlerine olan ilgiyi artırmaktadır. İnsanların alternatif turizm değerlerinin yoğunlaştığı yörelere gitmelerinin temelinde, doğa koruma bilinci ile doğal, kültürel ve geleneksel yaşantıya ilişkin bilgileri elde etmeleri, yerel halk ile iletişimde bulunarak onların yaşantılarını anlamaları ve düzenlenen etkinliklere katılarak tatillerini bu yörelerde geçirmek istemeleri yatmaktadır.<sup>1</sup> Bu anlamda doğa içerisinde farklı aktivitelerin yer aldığı aktivite alanları turizmin sürdürülebilirliği açısından büyük önem taşımaktadır.

Doğa ve macera turizmi geleneksel turizm türlerine göre hızlı gelişim göstermektedir. Dünya genelinde turizm sektörü ortalama %4 oranında büyürken, doğa ve macera turizmi ise yaklaşık turizmden 5 kat hızla büyümektedir.

Dünyada toplam turizm harcamalarının 1/3’ü doğa turizmi faaliyetlerine yapılmaktadır ve bu 500 milyar dolarlık bir büyüklüğe denk gelmektedir. Doğa turizminin bir alt türü olan macera turizmine yapılan harcamaların tutarı ise 325 milyar dolar olarak tahmin edilmektedir.

Son yıllarda turizmle ilişkisi gittikçe artan sportif aktiviteler, Türkiye’nin turizmde gelişme potansiyeli olan alanlarından biri olarak ortaya çıkmaktadır. Yakın zamana kadar, çok fazla bilinmeyen rafting, parasailing, trekking, diving gibi pek çok doğa sporu, Türkiye’nin alışlagelmiş yaygın sporları haline gelmiştir.

Türkiye’de doğa ve macera turizmine hitap edebilecek nitelikte birçok yer bulunmaktadır. Yaklaşık 850 bin hektar alan ve 40 milli parkın yanı sıra 90 bin hektarı aşan büyüklüğüyle 192 tabiat parkına sahip olan Türkiye’de doğal sit sayısı 1,273’tür. Tarım ve Orman Bakanlığı, doğa turizmini geliştirmek için 81 ilde 527 adet doğa turizm alanı belirlemiştir.

#### 2.3.2. TR90 Doğu Karadeniz Bölgesi’nde Turizm

Doğu Karadeniz Bölgesi turizm türleri bakımından oldukça zengindir. Bölge, sahip olduğu kültürel ve coğrafi zenginliği sayesinde doğa turizmi, dağ turizmi, yayla turizmi, kültür turizmi gibi alternatif turizm türleri potansiyeli ile doğa ile özdeşleşmiştir.

<sup>1</sup> Kızılırmak, 2006

Doğu Karadeniz Bölgesi'nde yaklaşık 750 adet yayla bulunmaktadır ve bunlardan 26'sı turizm merkezi niteliğine sahiptir. Bölge, otantik yayla kültürü ve yaşamıyla özdeşleşmiştir. Dolayısıyla, turizm faaliyetleri de çoğunlukla yaylacılığın teşvik ettiği doğa turizmi yönlü gelişmiştir. Ayder, Uzungöl, Kafkasör, Zigana, Kümbet ve Çambaşı bölgede turistlerce en çok ziyaret edilen yaylalardır.

Bölge illerinin tamamı Doğu Karadeniz destinasyonu içerisinde anılmaktadır. Bölgenin en önemli kenti ve merkezi konumundaki Trabzon bölgenin tipik özelliklerinin tamamını yansıtırken havayolu ulaşımı, konaklama imkanları, tarihi ve doğal turistik varlık ve kaynakları nedeniyle turizm hareketinin de merkezi konumundadır.

2010-2019 yılları arasında Doğu Karadeniz Bölgesi'nde turizm sektörü hızlı gelişme göstermiştir. Özellikle yabancı turist sayısını artırması bölge genelinde konaklama yatırımlarını artırmıştır. Tablo 2'de 2020 yılındaki turizm konaklama tesisi ve yatak sayıları verilmiştir.

**Tablo 2. Doğu Karadeniz Bölgesi İllerinde Konaklama Tesisi ve Yatak Sayıları, 2020**

İller	Tesis Sayısı	Yatak Sayısı
Artvin	99	5.876
Giresun	80	4.033
Gümüşhane	21	1.148
Ordu	78	5.210
Rize	56	5.081
Trabzon	133	14.849
<b>Toplam</b>	<b>467</b>	<b>36.197</b>

Kaynak : Kültür ve Turizm Bakanlığı

Gümüşhane ilinde turizm, Trabzon ilindeki turizmin gelişmelerine paralel olarak gelişmektedir. Trabzon'daki turist hareketliliği Gümüşhane ilini de olumlu etkilemektedir. Trabzon otel ve acenteleri müşterilerini memnun etmek ve kalış sürelerini artırmak için Gümüşhane il sınırları içerisindeki destinasyonları da tanıtıp pazarlamaktadır.

2020 yılında, COVID-19 salgını tüm dünyada etkisini göstermiş ve turizmi büyük zarar vermiştir. Toplam turist sayısı %74 oranında azalmıştır. COVID-19 sonrası turizmde "V" tipi bir toparlanma beklenmekle birlikte turist tercihlerinde de önemli değişikliklerin olacağı öngörülmektedir. Konaklama tercihlerinin izole tesislere kayması, kapalı alan aktivitelerinin açık alana dönmesi, doğa temelli turizm anlayışının daha da yaygınlaşması, yeni tür macera ve aktivite arayışlarının çoğalması gibi öngörüler mevcuttur. Bu sebeple macera parkı türü tesislere talebin artması beklenebilir.

### 2.3.3. Dünyada ve Türkiye'de Macera Parkları

Macera parkları, dünya genelinde farklı formasyonlarda uygulanmaktadır. Tematik parklar(su parkı, çizgi karakterleri, ülkeler, lego vs.), ekstrem parklar(roller coaster, bungee jumping vb.), adrenalin parkları(ipli parkur, dağ kızıağı, dev salıncak vs.) gibi formlarda olabilmektedir. Bu tür parklar dünya genelinde eğlence sektörü kapsamında değerlendirilmektedir. Dünyada sektörün büyüklüğü 2019 yılı itibarıyla 2 trilyon dolara ulaşmıştır.

Dünyada tema ve macera parklarında öne çıkan ülkeler Almanya, İspanya, Danimarka, Abu Dhabi (Birleşik Arap Emirlikleri), Singapur, Fransa ve Amerika Birleşik Devletleri'dir. ABD'de eğlence ve tema parklarının 2019 yılı hasılatının 22 milyar doların üzerinde olduğu tahmin edilmektedir.

**Tablo 3. Dünyada Öne Çıkan Bazı Macera Parkları ve Özellikleri**

Tesisin Adı	Ülke	Tema ve Özellikleri
Euro-Park	Almanya	Avrupa'nın ülkelerinin canlandırılmakta ve içerisinde ekstrem aktiviteler yer almaktadır. Avrupa'nın en büyük açık alan eğlence parklarından biridir.
Port Aventura World	İspanya	İspanya'nın en büyük eğlence parkıdır. Avrupanın en hızlı roller coasterı bulunur. Akdeniz kasabalarının canlandırıldığı Meditterrania ve Egzotik Adaların canlandırıldığı Polynesia da dahil olmak üzere 6 farklı temalı alan, 41 aktivite, günlük 40'tan fazla gösteri, 47 yeme-içme alanı ve 44 mağaza bulunmaktadır.
Tivoli Bahçeleri	Danimarka	1843'ten beri faaliyette olan dünyanın en eski eğlence parklarından biridir. Tivoli Gardens'ta hız trenlerinden dönme dolaplara, serbest düşüş kulelerinden çarpışan arabalara 40'tan fazla adrenalin seviyesini artıracak eğlence alanı bulunmaktadır. Göl kenarında yürüyüş parkuru, kafe, restoran, konser alanı, gösterilerin yapıldığı bir tiyatro, suni göl, ve çok sayıda dükkan da bulunmaktadır.
Disneyland	Fransa	Disney karakterlerinin gösterilerini izleyip, geçit törenlerine katılan, 50'den fazla oyun alanında eğlenilip, Disney dükkanlarından alışveriş yapılabilen bir eğlence merkezidir.
Legoland Billund	Danimarka	Lunaparkın yanı sıra 20 milyondan fazla yap-boz parçası ile yaratılmış dünyanın en ünlü yapılarını da içeren küçük ölçekli bir park, sualtı dünyası, 4D sinema, legolardan yapılmış heykel ve yapılara ev sahipliği yapmaktadır.

TEA(Themed Entertainment Association)/AECOM tarafından hazırlanan Theme Index 2019 raporuna göre, dünyada en çok ziyaret edilen tema ve eğlence parklarının ilk 25 tanesinin toplam ziyaretçi sayısı 2019 yılında 253 milyonu geçmiştir. En çok ziyaretçi alan park ise 20 milyon ziyaretçisi ile Magic Kingdom Themepark At Walt Disney World Resort olmuştur<sup>2</sup>.

İstatistik portalı "Statista" tarafından yayınlanan ve eğlence sektörünün Türkiye'deki gelişimini ortaya koyan araştırmaya göre, tema park ve eğlence merkezlerinin 2009 yılında 16 milyon dolar seviyesinde olan geliri, 2017 sonunda tahmini olarak 131 milyon dolara yükselmiş durumdadır. Sektörün geliri, aradan geçen 8 yılda yüzde 700'ün üzerinde artarmıştır.

Ön fizibiliteye konu olan tesis, tematik ve eğlence parklarıyla bir kısım benzer işlevlere sahip olsa da, sözkonusu parkın daha çok doğa temelli bir macera parkı olması planlanmıştır. Bu nedenle Tablo 4'te Türkiye'de iyi uygulama örnekleri olarak sayılabilecek olan bazı macera parkları araştırılmış ve bunlara dair bazı özellikleri verilmiştir.

<sup>2</sup> <https://aecom.com/wp-content/uploads/2020/07/2019-Theme-Index-web-1.pdf>

**Tablo 4. Türkiye’de Faaliyet Gösteren Bazı Macera Parkları ve Özellikleri**

Macera Parkı Adı	Şehir	Özellikleri
Bursa Extrempark	Bursa	2000 m <sup>2</sup> alan üzerine kurulu çocuklar için ipli parkur ve macera alanı, 15 metre yüksekliğinde yarışma yapılabilecek tırmanma duvarı, serbest atlayış, dev salıncak, dev trambolin, salto trambolin, bungee trambolin, suni kayak merkezi, 1.000 metrelik Türkiye'nin en uzun dağ kızıağı-alpin croster, zipline ve tubing ile seyir terasları bulunmaktadır. Toplam 1.240.000 m <sup>2</sup> 'lik alana sahip ve içerisinde, piknik alanları, 3,5 kilometre parke yol, 6,5 kilometre yürüyüş yolu ve bisiklet yolu mevcuttur.
Xtrem Adventures Macera Parkı	İstanbul	UNIQ İstanbul içinde 8 dönümlük orman üzerine kurulan Xtrem Adventures Türkiye'de; ip parkuru, ağ parkuru, zip-line ve quick jump gibi birçok aktivite türü bulunmaktadır.
Forest Kemberburgaz	İstanbul	Yüksek ip parkuru, tırmanma duvarı, zip-line, dev salıncak, serbest düşüş gibi birçok aktivite türü bulunmaktadır. 65 dönüm alana sahiptir.
Kepez Macera Ormanı	Antalya	70 dönümlük arazi üzerine kurulu olan macera ormanı içinde 15 farklı macera parkuru bulunmaktadır. Restaurant, survivor parkuru, paintball, binicilik,miniclub ve labirent etkinliklerini barındırmaktadır.
Keçiören Macera Parkı	Ankara	20 dönüm alanı ile doğa tanıtımı, kültür faaliyeti ve macera park etkinlikleri yapmaktadır. Otel, çadır kamp alanı, restoran, orman içindeki macera park etkinlikleri (yüksek ip parkuru – dev salıncak – zipline – tırmanma duvarı-ok ve tüfek atışı), trekking, müze gezisi, kamping, piknik, balık tutuma, oryantiring, dağ bisikleti ve paintball hizmetlerini kapsamaktadır.
Macera Parkı	İzmir	30 dönüm üzerine kurulan macera parkında açık hava sporlarının yanı sıra kaya tırmanışı, dağcılık, zipline, tırmanma duvarı vb. aktiviteleri gerçekleştirme alanları bulunmaktadır. Ayrıca aktivite alanlarının yanında yaklaşık olarak 4 dönümlük bir alana yayılan gölet, seyir terası, seyir kulesi, süs havuzu bulunmaktadır.

### 2.3.4. Sektöre Ait Ürün Yelpazesi ve Ürünlerin Kullanım Alanları

Macera parkları içerisinde çok çeşitli aktivite ve elemanlar barındırabilmektedir. Bu aktive ve elemanlar, ürün ve hizmetin kendisidir. Eğlenmek ve iyi zaman geçirmek isteyen müşteriler, tesisi ziyaret ederek arzu ettikleri hizmeti tesiste bu araçlar vasıtasıyla alabilmektedir. Bu amaçla macera parkında kurulacak olan aktivite elemanları ve donatılar ile bunlara ait işlev ve özellikler bu bölümde verilmiştir.

**Dağ Kızıağı:** Raylı sistem üzerinde hareket eden vagonlu eğlence sistemidir. Bu sistemde vagonlar önce makaralar yardımıyla yaklaşık olarak yatay olarak 150, dikey olarak 20 metre yüksekliğe çıkarılır. Ardından oluşan potansiyel enerji kontrollü olarak hıza dönüşür. Bu sistemin sadece yükseğe çıkma aşamasında elektrik kullanıldığı için hızlandırıcı işlev gören bir kol yoktur. Bunun yerine durmak için mekanik bir fren kolu bulunur. Kişilerin bindiği vagonlar 2 kişiliktir. Vagonun hızını arkada oturan kişi fren kolu yardımıyla ayarlar. Kızak pistini 3 yaş üstü çocuklar bir yetişkin ile birlikte, 8 yaş üstü çocuklar ise yalnız başlarına kullanabilirler.

**Zipline:** Yüksek bir noktadan daha alçak bir noktaya gerilen çelik halat ya da iplerle kayma sporudur. Tekerekli makaralara bağlanan çelik halatlar kaygan yapıları ile sporcuların aşağıya doğru kaymasına yardımcı olur. Çıkış ve varış noktaları arasına kurulan sistemin güvenli olabilmesi için son derece kaliteli

materyallerin kullanılması gerekir. İpte kayma hatları farklı uzunluklara sahiptir. Sporcular kısa, orta ve uzun hatlardan istediklerini tercih ederek adrenalin yaşayabilir. 50-100 metre arasında değişen hatlar kısa, 100-250 metre arasındaki hatlar orta, 250 metreden 3 kilometreye kadar olan hatlar ise uzun parkur olarak tanımlanır. Uzun hatlarda genellikle geçiş ünitelerine de yer verilir. Orta uzunluktaki parkurlar en sık tercih edilen parkurları oluşturur. Sporcuların kontrollü bir iniş yapmasına yardımcı olmak amacıyla varış noktalarında yay sistemleri bulunur. Hızı yavaşlatan ve sporcuları durduran yay ve fren sistemlerine güvenlik açısından da mutlaka yer verilmesi gerekir.

**Çocuk Macera Parkuru:** Yaşayarak öğrenme kapsamında çocuklara yönelik belirli yaş gruplarında parkur, tırmanma ve serbest düşüş platformu gibi ürünlerden oluşan heyecanlı bir parkurdur. İletişim yeteneğini geliştirme, kendi sınırlarını bilme, takım halinde çalışabilme, rekabet edebilme, özgüven ve cesaret geliştirme, risk alabilme ve odaklanma gibi yetenekleri geliştirmesinin yanı sıra çocuk katılımcılarına eğlence, heyecan, adrenalin, başarı gibi duyguları yaşatması bakımından önemli bir deneyimdir.

**Ağ Trambolin-Salto:** Büyükten küçüğe birçok ebatı bulunan trambolin, yaylı zemin üzerinde zıplamaya ve takla atmaya yarar. Zıplamayı, havada takla atmayı, koşmayı, yürümeyi kısacası spor yapmayı seven herkesin kullanabileceği trambolin, vücudu güçlendiren ve beyni geliştiren bir jimnastik aletidir.

**Tırmanma Duvarı :** Dikey olarak konumlandırılmış ahşap veya kompozit platformların üzerine rekli tutamakların yerleştirilmesi ile bireylerin fiziki güçlerini kullanarak güvenlik elemanları eşliğinde tırmanmalarını esas alır. Proje alanında ağ trambolin salto, çocuk çacera parkuru, survivor parkuru ve salıncak ile ilişkilendirilmiştir.

**Survivor Parkuru :** Doğadaki zorlukların görsel hafıza, matematik ve kelime oyunları, kişisel yetenekler ile bütünleşmesinden oluşan survivor parkurları kum, yeşil alan, ahşap platform ve EPDM yüzeylere zorluk derecelerine göre farklı oyun çeşitleri ve uzunlukları ile sabit veya mobil alternatifli olarak uygulanabilir. Yetişkinler için yarışma ve takım çalışması, çocuk kullanıcılar için eğitim ve kişisel gelişim ağırlıklı olarak oluşturulan projelerde Survivor parkurları macera parkı aktivitelerini tamamlayıcı unsur olarak da faaliyet gösterebilir.

**Çocuk Trafik Eğitim Parkı :** Okul öncesi çocuklar ile ilk ve ortaöğretim öğrencilerine derslerde öğrendikleri teorik trafik bilgilerini uygulama fırsatı vermek, okul dışında her an karşı karşıya kalınan trafik ortamını parklarda gerçekleştirerek trafik kurallarına uygun davranış kazandırmak, böylece trafik kültürünün oluşmasına ve trafik kazalarının en aza indirilmesine yardımcı olmak amacıyla kurulmaktadır.

**ATV Safari :** Son yılların en popüler doğa sporlarından olan ATV Safari, macera ve adrenalin tutkunları tarafından tercih edilmektedir. ATV Safari; özel bir araçla yapılan outdoor spor türüdür. Arazi için üretilen ve dağ, tepe gibi zorlu yol şartlarında kullanılabilen araçlar ile yapılan turlar ATV Safari olarak adlandırılmaktadır.

**Yüksek İpli Parkur :** Kullanıcıların cesaret ve iletişim yeteneğinin gelişiminde önemli bir rol oynayan ip parkurları, yükseklik korkusunu yenme ve risk alabilme konusunda son derece önemli katkıları olan bir spor alanıdır. Özgüveni artıran ve bireyin kendi sınırlarını zorlayan bir aktivite olarak çok rağbet görmekte, zorlukları aşma ve el becerisi kazandırmada aktif rol oynamaktadır. Spor ve eğlence anlamında en aktif eğlence alanları olan ip parkurları, açık veya kapalı eğlence alanları olarak tasarlanabilmektedir.

**Dev Salıncak :** İp parkurlarının önemli aktivitelerinden biridir. Dev salıncaklar, yerden metrelerce yükseklikte kurulan ahşap veya metal direkler arasında ziyaretçilerini belirli bir yüksekliğe çıkardıktan sonra boşluğa bırakıp, onların uzun mesafeler kat ederek sallanmasını sağlayan, heyecan ve adrenalin duygusunun yaşatan bir aktivitedir.

**Kuru Kızak :** Kızak benzeri aktivite imkanı sunan kuru kızak, koğal eğime bağlı olarak kurulabilen veya metal konstrüksiyonlar ile istenildiği şekli alabilen kızak pistleri farklı yüzeylere uygulanabilme özelliğine sahiptir.

**Okçuluk Alanı :** Okçuluk sporu Türklerin ata sporu olarak bilinmekte ve son yıllarda amatör seviyelerde özellikle çocuk ve gençler arasında yaygınlaşmaktadır. Göz ve vücut koordinasyonunu artıran, cesaret geliştiren, odaklanmayı artıran ve risk alabilme kabiliyetini artıran bir spor dalı olarak ilgi görmektedir.

**Trambolin :** Kurulu bir çerçeve içerisine yaylarla ara bağlantısının sağlandığı zıplama alanın oluşturduğu spor ve eğlence aletidir. Üzerinde yapılan artistik hareketler ile puanlanması gerçekleştirilen trambolin olimpiyat oyunlarında da yer almaktadır. Dikdörtgen kare ve yuvarlak olarak çeşitleri bulunan trambolinler farklı yaş gruplarına göre imal edilmektedir.

**Piknik Alanı :** Park alanı içerisinde ailelerin ve macera parkından kalan zamanda piknik ve dinlenme aktivitelerinin yapılabilmesi için piknik alanları yerleştirilmektedir. Bu alanlar ziyaretçilerinin kolaylıkla ulaşabildiği, piknik yaparken ihtiyaç duyacakları altyapı imkanları ve destek ünitelerini sağlayan planlı alanlardır.

**Gösteri-Etkinlik Alanı(Amfi) :** Ziyaretçiler için özel olarak sunulacak gösteriler ve etkinlikler için tasarlanan alanlardır. Çeşitli kapasite ve boyutlarda, açık veya kapalı olarak inşa edilebilmektedir. Macera parkını ziyaret edecekler için ekstra zaman geçirme imkanı sunar.

**Kamping Alanı :** Doğa ve macera turizmi kapsamında meraklılarının ilgisini çekecek unsurlardan biri de doğada konaklama olmaktadır. Bu amaçla gün aşırı ziyaretler için organize edilmiş ve konaklayanlara hijyenik altyapı imkanı veren kamping alanları macera parklarına dahil edilmektedir.

**Kafe-Restoran :** Yeme-içme aktivitesi artık turistik ve günübirlik gezip görme ve eğlenme aktivitelerinin ayrılmaz bir parçası olmuştur. Ziyaretçiler, nezih ortamlarda yöresel ve geleneksel mutfak ürünlerini tüketebilecekleri nezih ve kaliteli mekanlar talep etmektedirler. Macera parkını ziyaret edenlerin yeme ve içme ihtiyaçlarını giderebilecekleri, aynı zamanda sadece yemek yemek için tesise gelecek olan müşterilerin kullanımı için kafe-restoranlar konulmaktadır.

**Tablo 5. Sektörün İleri ve Geri Bağlantılı Olduğu Sektörler**

Geril Bağlantılı Sektörler	İleri Bağlantılı Sektörler
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Macera ve Tema Parkı Aktivite Elemanları ve Komponentleri İmalat ve Montajı</li> <li>• Gıda Üretimi ve Perakendesi</li> <li>• İnşaat ve İnşaat Malzemeleri İmalatı</li> <li>• Mekanik Bakım ve Onarım</li> <li>• Eğitim</li> <li>• Mobilya İmalatı</li> <li>• Park ve Bahçe Mobilyaları İmalatı</li> <li>• Açık Alan Oyun Grubu İmalat ve Montajı</li> <li>• İş Sağlığı ve Güveniliği</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konaklama</li> <li>• Seyahat Acenteciliği</li> <li>• Tanıtım, Pazarlama ve Reklamcılık faaliyetleri</li> <li>• Yaratıcı Görsel Sanatlar</li> <li>• Etkinlik Yönetimi</li> <li>• Ulaştırma ve taşımacılık</li> <li>• Pestil-Köme Üretim ve Satış</li> <li>• Yeme-İçme Faaliyetleri</li> </ul>

#### 2.4. Kapasite ve Talep Tahmini

Gümüşhane ilinde turizm kapsamında yerli ve yabancı dış turiste hitap eden rekreasyon bağlamında hali hazırda çok sayıda önemli turizm destinasyonu bulunmaktadır. Karaca Mağarası, Tomara Şelalesi Tabiat Parkı, Torul Kalesi Cam Seyir Terası, Limni Gölü Tabiat Parkı, Çağlayandibi Şelalesi Tabiat Parkı, Tarihi Süleymaniye Mahallesi, Kurum-İmera Tarihi Yerleşimleri, Santa Harabeleri, Satala Antik Kenti en önemli destinasyonlardır.

2019 yılında sadece Gümüşhane'deki turistik destinasyonlara 500 bin üzerinde turist/ziyaretçi gelmiştir. 2019 yılı verilerine göre Gümüşhane ili merkezini ziyaret eden turistler 130 bin üzerinde geceleme gerçekleştirmişlerdir. Gümüşhane'ye yapılan ziyaretlerin büyük çoğunluğu Trabzon merkezli günübirlik ziyaretler olarak gerçekleşmektedir.

Trabzon ili bölgede en çok turist çeken ildir. Bunda ulaşım, konaklama ve pazarlama faaliyetlerin etkili olduğu söylenebilir. 2019 yılında, Trabzon ilini 600 bini yabancı turist olmak üzere toplam 1.660.061 kişi



ziyaret etmiştir. Bu bakımdan Trabzon'u ziyaret eden turistlerin coğrafi yakınlık avantajı sayesinde Gümüşhane'yi de turlarına dahil ettikleri; bu sayede her geçen yıl Gümüşhane ilinin turist sayılarının arttığı gözlenmektedir. Bu durumda gelecekte Tabzon üzerinden yıllık 1 milyon yerli ve yabancı turist macera parkına da gelebileceği söylenebilir.

Ayrıca, Gümüşhane Üniversitesine kayıtlı 18.932 öğrenci bulunmaktadır. Gümüşhane ilindeki rekreatif faaliyetlerin eksikliği burada okuyan öğrenciler için olumsuz bir durum oluşturmaktadır. Macera parkı, bu bakımdan, üniversite öğrencileri için çekim merkezi olabilir.

Gümüşhane ilinin 2019 nüfusu 164.521'dir. Çevresindeki illerin nüfus sayıları ile birlikte toplam 3,5 milyonluk bir nüfus oluşmaktadır. Bu nüfus içerisinde 25 yaş altı nüfus 1,5 milyon civarındadır. Dolayısıyla macera parkından faydalanabilecek aktif 1,5 milyonluk nüfustan bahsedilebilir.

**Tablo 6. Gümüşhane İli ve Çevresindeki İllerin Nüfusu, 2019**

İller	2019
Trabzon	807.903
Gümüşhane	164.521
Artvin	170.875
Ordu	771.932
Giresun	392.716
Rize	286.925
Erzurum	674.058
Erzincan	168.383
Bayburt	65.379
<b>Toplam</b>	<b>3.502.692</b>

Kaynak : TÜİK

TÜİK verilerine göre Doğu Karadeniz Bölgesi'nde ortalama yıllık nüfus artışı ve turist sayısındaki artışın yaklaşık %10 olduğu söylenebilir. Ancak mevcut durumda hem Türkiye'de hem de dünyada döviz kuru artışlarının olağan dışı seyretmesi, COVID-19 pandemisinin belirsizliği göz önünde bulundurulduğunda yapılan hesaplamalar ve öngörülerde gelecek 5 yıl için turist ve nüfus artış hızı öngörüsünün sabit tutularak bir talep tahmini yapılmıştır.

Tablo 7'de tesisteki her bir aktivite elemanı için kapasite tahmini verilmiştir. Kapasite kullanım oranı %50 üzerinden verilmiş ve karşısında adet bazında birim satış miktarı verilmiştir. Örneğin, günlük kapasitesi 150 kişi olan dağ kızıağı için yıllık tam kapasite 45.000 kişi olarak hesaplanmıştır. %50 kapasite kullanım oranı öngörüldüğünden dağ kızıağının yıllık ekonomik kapasitesi 22.500 kişi/yıl olacaktır. Tesiste yıllık kapasite 300 gün esas alarak hesaplanmış olup aşırı soğuk ve kar günleri, tadilat ve bakım günleri vs. hizmet verilemeye günleri çıkarılmıştır..

**Tablo 7. Tesisin Tahmini Kapasite Verileri**

Gelir Kaynağı	Günlük Kapasite (Kişi)	Yıllık Kapasite (Kişi)	Kapasite Kullanım Oranı	Birim Satış (Adet)
Dağ kızıağı	150	45.000	50%	22.500
Zipline	75	22.500	50%	11.250
Çocuk macera parkuru	100	30.000	50%	15.000
Ağ trambolin salto	80	24.000	50%	12.000
Tırmanma duvarı	80	24.000	50%	12.000
Dev salıncak	120	36.000	50%	18.000
ATV safari	150	45.000	50%	22.500
Yüksek ipli parkur	120	36.000	50%	18.000
Trambolin	75	22.500	50%	11.250
Restaurant	1.000	300.000	50%	150.000
Kamping	200	60.000	50%	30.000
Piknik Alanı	500	150.000	50%	75.000

## 2.5. Pazar ve Satış Analizi

Gümüşhane ilinde ve çevresinde adrenalin tutkusu olan insanlara hitap edecek tesis bulunmamaktadır. Uzungöl, Ayder, Tomara gibi yerlerde bazı küçük macera aktiviteleri uygulanmasına rağmen tam anlamıyla macera kompleksi denebilecek bir merkez bulunmamaktadır. Bu sebeple hazırlanan avam proje kapsamında bir macera parkının bölgeye kazandırılması halinde Doğu Karadeniz Bölgesi'nde ilk olacaktır. Bu bakımdan söz konusu tesis önemli bir avantaja sahip olacaktır.

Böyle bir yatırım turizmde de önemli bir eksikliği giderecektir. Bölge turizminde son yıllarda yerli ve yabancı turistlerde artış yaşanmaktadır. Özellikle Körfez Bölgesi(GCC) ülkelerinden gelen yabancı turistler ve çocukları için güzel vakit geçirebilecekleri bir tematik eğlence parkının olmaması bölgenin turizm pazarlamasında ve tutundurmasında öne çıkan bir sorun olarak dikkat çekmiştir.

Doğu Karadeniz Kalkınma Ajansı tarafından hazırlanan Arap Turizmi Raporu'nda Arap turistlerin tatil kararlarında %47 oranında çocuklarının tercihlerinin belirleyici olduğu belirtilmektedir. Bölgeyi ziyaret edecek olan ailelerin çocuklarının eğlenebilecekleri tematik eğlence parkı talep ettikleri tespit edilmiştir. Nitekim, bölgede bir macera parkının olmaması sözkonusu Arap pazarı için önemli bir dezavantaj olarak ortaya çıkmaktadır.

Aynı çalışmada Arap turistler arasında gençlerin yoğunlukta olduğu ve gençlerin hareketli, heyecanlı ve maceracı karaktere sahi oldukları; bu nedenle gidilen yerin sunduğu aktivite imkanlarını önemsedikleri belirtilmiştir. Bu amaçla öneri olarak Doğu Karadeniz Bölgesi illerinde rekreasyonel alanların ve eğlence merkezleri yatırımlarının yapılması önerilmiştir. Bölgedeki Arap turist yoğunluğu dikkate alındığında turizm gelirlerinin sürdürülebilirliği açısından macera parkı türü yatırımlar önemlidir.

Söz konusu proje, Gümüşhane ve bölge illerinin rekreatif unsurlarını çeşitlendireceğinden yaşanabilirlik düzeyini artırırken turizm gelirlerini de artıracaktır.

**Tablo 8. İşletme Kapsamında Öngörülen 5 Yıllık Satış ve Gelir Tahminleri**

Gelir Kaynağı	Kapasite Kullanım (Kişi)	Birim Fiyatı	İlk yıl (₺)	Beş Yıllık Gelir (₺)
Dağ kızıağı	22.500	75	1.687.500,00	10.302.356,25
Zipline	11.250	25	281.250,00	1.717.059,38
Çocuk macera parkuru	15.000	20	300.000,00	1.831.530,00
Ağ trambolin salto	12.000	20	240.000,00	1.465.224,00
Tırmanma duvarı	12.000	15	180.000,00	1.098.918,00
Dev salıncak	18.000	20	360.000,00	2.197.836,00
ATV safari	22.500	50	1.125.000,00	6.868.237,50
Yüksek ipli parkur	18.000	50	900.000,00	5.494.590,00
Trambolin	11.250	15	168.750,00	1.030.235,63
Restaurant	150.000	50	7.500.000,00	45.788.250,00
Kamping	30.000	20	600.000,00	3.663.060,00
Piknik Alanı	75.000	15	1.125.000,00	6.868.237,50
<b>Toplam</b>			<b>14.467.500,00</b>	<b>88.325.534,25</b>

### 3. TEKNİK ANALİZ

#### 3.1. Kuruluş Yeri Seçimi

##### 3.1.1. Yatırımın Yapılacağı İlin Mevcut Durumu ve Coğrafi Özellikleri

Gümüşhane ili, doğusunda Bayburt, batısında Giresun, kuzeyinde Trabzon ve güneyinde Erzincan ile komşudur. Gümüşhane ilinin yüzölçümü 6.575 km<sup>2</sup> olup deniz seviyesinden yüksekliği ortalama 1210 metredir. Yeryüzü şekilleri bakımından Köse, Kelkit ve Şiran ilçelerinin yer aldığı güney kesimi yüksek bir plato özelliği gösterirken, Merkez, Torul ve Kürtün ilçelerini kapsayan kuzey kesimi oldukça engebelidir. Dar ve derin vadilerle birbirinden ayrılmış yüksek dağlar kuzeyin belirleyici özelliğidir. Gümüşhane'nin ünlü yaylaları da bu kesimde yer alır.

Gümüşhane ili iklim özellikleri bakımından Doğu Anadolu Bölgesi ile Karadeniz Bölgesi iklim özelliklerini taşır. İlin orta ve güney kısımları karasal iklim özelliklerine sahip iken kuzey bölgesi Doğu Karadeniz bölümü mevsim şartlarını taşımaktadır.

Gümüşhane'de açık ve güneşli geçen gün sayısı ortalaması 79'dur. Kapalı geçen gün sayısı ortalaması ise 68 gündür. En bol güneşlenme Temmuz, en az güneşlenme Ocak ve Aralık aylarında olmaktadır. İlde kış ve bahar ayları yağışlı mevsimlerdir. Ancak, yağışlar, kışın genellikle kar şeklinde, baharda ise yağmur şeklindedir.

Gümüşhane'ye ulaşım yalnızca karayolundan yapılmaktadır. Şehirde Trabzon-Rize-Artvin, Erzurum-Erzincan, Giresun-Ordu-Samsun istikameti olmak üzere üç karayolu ağı vardır. İl sınırı İstanbul'dan 1.108 km, İzmir'den 1.368 km, Ankara'dan 788 km, Trabzon'dan 109 km, Bayburt'tan 127 km,

Erzurum'dan 254 km, Rize'den 174 km uzaklıktadır. Ayrıca inşaatı devam eden yeni Zigana Tüneli ile Trabzon'dan ulaşım 89 km'ye düşecek ve ulaşım zaman aralığı da ortalama 40 dakika olacaktır.

Diğer altyapı hizmetleri olarak, Gümüşhane il merkezinde 2011 yılından itibaren doğalgaz verilmeye başlamıştır. İlçelerde de doğalgaz hatları yapımına devam edilmektedir. İlerleyen yıllarda Gümüşhane'nin tamamında doğalgaz hizmeti verilmesi beklenmektedir.

### 3.1.2. Yatırımın Yapılacağı Alan

Yatırımın yapılacağı alan olarak Gümüşhane şehir merkezine 2 km mesafede bulunan ve şehir merkezinin batı tarafında yer alan bulunan tarihi yerleşim yeri olan Süleymaniye Mahallesi'ne bitişik alan seçilmiştir. Süleymaniye mahallesi sınırları içerisindeki bu alan mahallesinin kuzey tarafından batısına kadar uzanarak çevrelemektedir. Alanın toplam büyüklüğü 528 ha'dır. Macera parkının kurulacağı alan ise bu alan üzerinde yapılacak etüt çalışması ile netleştirilecektir.

Süleymaniye Mahallesi, içerisinde 35 adet taşınmaz kültür varlığının bulunduğu, 3. derece kentsel ve doğal sit niteliği taşımaktadır. Bu tarihi yerleşim ve çevresinin turistik bir çekim merkezi olması amacıyla çok sayıda proje uygulanmış olup söz konusu alanda yatırım çalışmalarına devam edilmektedir.

Süleymaniye Mahallesi'nin, yakın gelecekte Doğu Karadeniz Bölgesi'nin en önemli tarih ve kültür destinasyonlarından biri olması beklenmektedir. Ayrıca Süleymaniye Bölgesi'ni de içine alan alanda, mahallenin üst kotlarında bir kayak merkezi yatırımı için fizibilite raporu ve master planı hazırlanmıştır.

Gümüşhane İl Özel İdaresi'nin uhdesinde ilk etabına başlanması düşünülen yatırım ile bölgenin en büyük kayak merkezi projesinin inşa edilmesi hedeflenmektedir. Kayak merkezinin, tüm etaplar tamamlandığında günlük 7000 kişi kapasiteye sahip olması planlanmaktadır. Bu sayede tüm alanın kayak-kış turizmi ile tarih ve kültürün turizminin yanısıra macera turizmi ile de büyük bir turizm destinasyonu olacağı öngörülmektedir.

Seçilen bölgenin arazisinin niteliği çoğunlukla ham toprak olup orman ve mera arazilerinden oluşmaktadır. Yani, yatırım yapılacak olan arazilerin tamamı kamu arazisidir ve yatırım için herhangi bir kamulaştırma maliyeti doğmayacaktır. Bölgede orman ve mera gibi çeşitlilikte alanların olması, yapılacak olan uygulamalarda yatırım kolaylığı sağlayacaktır.

Ön fizibilite kapsamında uygun çıkan alana yapılacak olan yatırımlar için önerilen etkinlikler Şekil 1'de gösterilmiştir.

**Şekil 1. Tesis Uygulama ve Etkinlikleri Araziye Dağılımı**



### 3.2. İnsan Kaynakları

Tesiste 27 kişinin istihdam edilmesi planlanmaktadır. İhtiyaç duyulan insan kaynağı Gümüşhane ilinden temin edilecektir. Bu kapsamda ilin nüfus ve eğitim verileri dikkate alınacaktır.

2019 yılı Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi verilerine göre ilin toplam nüfusu 164.521 kişi olarak belirlenmiştir. Bu nüfus, 83.196 erkek ve 81.325 kadından oluşmaktadır. Yüzde olarak ise: %50,57 erkek, %49,43 kadındır.

**Tablo 9. Gümüşhane İl Nüfusu, 2015-2019**

Yıl	2015	2016	2017	2018	2019
<b>Toplam Nüfus</b>	151.449	172.034	170.173	162.748	164.521

Kaynak : TÜİK

**Tablo 10. 2020 Yılına Ait Gümüşhane İl Nüfusunun Yaş Gruplarına Göre Dağılımı ve Nüfusa Oranı**

Yaş Grubu	Nüfus	Nüfus Yüzdesi
15-19 Yaş	13.245	% 8,05
20-24 Yaş	19.087	% 11,60
25-29 Yaş	14.344	% 8,72
30-34 Yaş	11.695	% 7,11
35-39 Yaş	10.529	% 6,40
40-44 Yaş	9.812	% 5,96
45-49 Yaş	10.036	% 6,10
50-54 Yaş	9.257	% 5,63
55-59 Yaş	9.500	% 5,77
60-64 Yaş	8.129	% 4,94

Kaynak : TÜİK

**Tablo 11. Gümüşhane İlinde 15-24 Yaş Genç Nüfusunun 15-64 Yaş Çalışma Çağındaki Nüfusa Oranı, 2015-2019**

	2015	2016	2017	2018	2019
<b>15-24 Yaş Genç Nüfus</b>	33120	36713	36141	32516	32332
<b>15-64 Yaş Çalışma Çağındaki Nüfus</b>	104521	120101	119756	114368	115634
<b>Yüzdelik Oran</b>	%31,69	%30,57	%30,18	%28,43	%27,96

Kaynak : TÜİK

**Tablo 12. Gümüşhane İli Eğitim Düzeyi (6+Yaş), 2015-2019**

Yıllar	Okuma Yazma Bilmeyen	İlkokul	İlköğretim	Ortaokul	Lise	Üniversite	Yüksek Lisans	Doktora
2015	6507	35974	16343	12804	31068	14658	738	273
2016	6214	38126	16122	16558	34521	16985	797	279
2017	5729	35087	15174	15973	33467	17345	1.148	385
2018	5669	34805	16898	16992	34791	18893	1.260	400
2019	5166	31874	10970	20809	34588	19211	1.417	389

Kaynak: : TÜİK

2019 yılında Gümüşhane ili nüfusu 164.521 iken çalışma çağındaki nüfus 115.634'tür. İl nüfusunun %70'lik kısmı çalışma çağındadır.

Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2019 yılı istihdam ve işsizlik verilerine göre Gümüşhane ili için Doğu Karadeniz Bölgesi ortalamaları değerlendirilecektir. Bölgede işgücüne katılma oranı %56,3; istihdam oranı %50,8; işsizlik oranı ise %9,9 olarak tespit edilmiştir. Bu verilere göre ilde istihdama yönelik ihtiyacın karşılanabilmesi öngörülmüştür.

Ayrıca, ilde Gümüşhane Üniversitesi faaliyet göstermekte olup 2020 yılı itibarıyla 18.932 kayıtlı öğrencisi bulunmaktadır. Her yıl ortalama 4 bin öğrenci mezun etmektedir. Ayrıca üniversite bünyesinde turizm fakültesi ile beden eğitimi ve spor yüksekokulunun olması tesisin ihtiyaç duyacağı eğitilmiş ve nitelikli personelin teminini de kolaylaştıracaktır.

**Tablo 13. Planlanan İnsan Kaynakları Bilgileri**

Personel Ünvanları	Ünvana Göre Personel Sayısı	Aylık Brüt Maaş (₺)	Yıllık İşveren Maliyeti (₺)
Genel Müdür	1	12.000,00	169.200,00
İşletme Müdürü	1	9.000,00	126.900,00
Pazarlama Müdürü	1	9.000,00	126.900,00
Dağ Kızağı Personel	2	7.000,20	98.702,40
Zipline Personel	2	7.000,20	98.702,40
Çocuk Macera Parkuru Personel	1	3.500,10	49.351,44
Dev Salıncak Personel	1	3.500,10	49.351,44
Atv Safari Kiralama Personel	1	3.500,10	49.351,44
Yüksek İpli Parkur Personel	1	3.500,10	49.351,44
Bekçi	2	7.000,20	98.702,40
Wc- Lavabo Personel	2	7.000,20	98.702,40
Tamir – Bakım Personel	3	10.500,30	148.054,32
Restaurant Müdürü	1	9.000,00	126.900,00
R. Aşçı	2	7.000,20	98.702,40

Personel Ünvanları	Ünvana Göre Personel Sayısı	Aylık Brüt Maaş (₺)	Yıllık İşveren Maliyeti (₺)
R. Garson	5	17.500,50	246.757,20
R Temizlik Elemanı	1	3.500,10	49.351,44
<b>Toplam (₺)</b>	<b>27</b>	<b>140.415,06</b>	<b>1.684.980,72</b>
<b>Toplam (\$)</b>	<b>27</b>	<b>17.994,55</b>	<b>215.934,58</b>

1 \$= 7,8032 TL

### 3.3. Macera Parkı Donatılarının Teknik Özellikleri

Tesiste yer alacak macera parkı elemanlarının ve donatıların teknik özellikleri Tablo 14'te verilmiştir.

**Tablo 14. Tesiste Yer Alacak Donatı ve Aktivite Elemanları ile Teknik Özellikleri**

Donatı ve Aktivite Elemanı Türü	Yaklaşık Teknik Detayları
Dağ Kızağı	En az 320 m iniş, en az 140 m çıkış parkuru, 4 veya 6 raylı sistem, 20 araç, krom yada krom kaydırak
Zipline	Min. 300 m
Çocuk Macera Parkuru	2 parkur – 12 Oyun
Ağ Trambolin-salto	12 m <sup>2</sup> - 4'lü
Tırmanma Duvarı	10,5 m duvar üzerine, 6 farklı tırmanış
Survivor Parkuru	10 standart modül
Çocuk Trafik Eğitim Parkuru	Akülü araçlar, pist uzunluğu en az 200 m
ATV Safari	10 adet araç
Yüksek İpli Parkur	Genç ve yetişkinler için, 3 parkur toplam 36 oyun
Dev Salıncak	10,5 m yükseliş, 4 m serbest düşüş, 110 kiloya kadar
Kuru Kızak-DryTubing	Sert plastik zemin, 3x30 m pist, 9 adet simit
Okçuluk alanı	Min. 5 hedef, kullanım ve güvenlik elemanları
Trambolin	8+8 toplam 16 adet zıplama alanı, max. 90 kilo
Piknik alanı	500 kişilik, 30 adet kamelya, 30 adet piknik masası, 30 adet barbekü, temiz su altyapısı ve peyzaj
Gösteri-etkinlik alanı	Açık amfi düzeni, mak.1.000 kişi kapasite
Kamp alanı	50 adet 4 kişilik çadır, max kapasite 200 kişi, elektrik ve su altyapısı, peyzaj
Çocuk parkı	Ahşap materyal gövde, plastic ve ipli/urgan ara malzemeler, en az 3 farklı oyun grubu
Restoran	İki katlı, 800 m <sup>2</sup> kullanım alanı, maks. 1000 kişi/gün kapasiteli
Tuvaletler	Bay-Bayan ve engelli tuvaleti yapılacaktır
Spor aletleri	Park-bahçe tipi

## 4. FİNANSAL ANALİZ

### 4.1. Sabit Yatırım Tutarı

Projenin toplam yatırım tutarı 32.473.732,00 TL'dir. Toplam yatırım tutarını oluşturan giderler ve yapılan çalışmalar sonucunda elde edilen maliyet unsurlarının değerleri Tablo 8' de gösterilmektedir.

Proje için seçilen alan kamu arazisi olduğundan bedelsiz tahsisi olabileceği göz önüne alınarak bedel öngörülmemiştir. Tabloda proje alanı içindeki unsurların inşaat ve yapım tutarları gösterilmiştir. Ekipmanların tamamında yurtiçi tedarik öngörülmektedir.

**Tablo 15.Tahmini Sabit Yatırım Tutarı Tablosu**

Maliyet Kalemi	Maliyet Tutarı (₺)
Macera Parkı	6.106.500,00
Çocuk Macera Parkı	1.309.800,00
Kulvar	327.450,00
Dev Salıncak	407.100,00
Salto Trambolın	115.050,00
Zipline	1.416.000,00
Dağ Kızağı	14.248.500,00
Kuru Kızak	1.595.832,00
Restaurant	1.160.000,00
Tuvalet	150.000,00
Tefrişat Vs.	2.400.000,00
ATV Araçları	900.000,00
Piknik Alanı	437.500,00
Kamping Alanı	400.000,00
Etüt-Proje Maliyeti	1.500.000,00
<b>Toplam Sabit Yatırım Tutarı (₺)</b>	<b>32.473.732,00</b>
<b>Toplam Sabit Yatırım Tutarı (\$)</b>	<b>4.161.591,65</b>

1 \$= 7,8032 TL

### 4.2. Yatırımın Geri Dönüş Süresi

Tabloda gösterildiği gibi, proje yatırımının tahmini geri dönüş süresi 8,5 yıl olarak hesaplanmıştır.



## 5. ÇEVRESEL ve SOSYAL ETKİ ANALİZİ

Yatırım konusu tesis için ekonomik, sosyal ve çevresel değişim etki analizinin kaçınılmaz bileşenlerdir. Her ne kadar gelişmişlik ve ilerlemenin amacı olumlu etkiler oluşturmak olsa da farklı açılardan bakıldığında olumsuz etkilerinin varlığı da zaman zaman kabul edilmektedir. Yapılacak olan macera parkının bulunduğu konum itibarıyla sit alanı içinde yer alsa da rekreasyon amaçlı faaliyetler yürütüleceğinden “Çevresel Etki Değerlendirmesi (ÇED)” gerekli olmayacaktır.

Önerilen alanlar üzerine yapılacak olan çeşitli faaliyetleri barındıran macera parkı ile hem kentin hem de bölgenin eğlence kültürü zengileşecektir. Buradaki çeşitli faaliyetlerin uygulanması ile gençlerin ve çocukların kimlik gelişimi ve sosyalleşmelerine katkı sağlanacaktır. Böylelikle kendilerine olan güvenleri artacak ve hayatı uygulamalı olarak öğrenmeleri sağlanmış olacaktır. Eğlence, dinlence ve eğitsel uygulamaları barındıracak olan macera parkına yerelde erişilebilir olması Gümüşhane ili ve yakın çevresi ile Doğu Karadeniz Bölgesinde yaşayan çocuk ve gençlerin sosyal gelişimlerine katkı sağlayacaktır.

Bu kapsamda önerilen uygulamalar ile macera parkının faaliyete geçmesi ile doğayı, çevresini, tarihini, kültürünü tanıyan, sosyal ilişkilerinde ve iletişimde başarılı, gelecek ile ilgili hedefleri olan ve yaşayarak öğrendikleriyle hayatlarını şekillendiren bireyler olmalarına katkı sağlanması beklenmektedir.

## KAYNAKLAR

---

TURSAB, Doğa ve Macera Turizmi Raporu, 2014 [Çevrimiçi] Erişilebilir: [https://www.tursab.org.tr/dosya/12896/tursab-dogamaceraturizmi\\_12896\\_5091237.pdf](https://www.tursab.org.tr/dosya/12896/tursab-dogamaceraturizmi_12896_5091237.pdf)

TEA(Themed Entertainment Association)/AECOM, Theme Index 2019 [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://aecom.com/wp-content/uploads/2020/07/2019-Theme-Index-web-1.pdf>

Kültür ve Turizm Bakanlığı. Turizm Teşvikleri, Yatırım İşletmeleri Genel Müdürlüğü [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://yigm.ktb.gov.tr/Eklenti/62123,kulturveturizmbakanligincasaglanandesteklerpdf.pdf?0>

Orman Genel Müdürlüğü, Mesire Alanları ve Şehir Ormanları Listesi [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.ogm.gov.tr>

Dev Salıncak Kurulumu, Forest Concenpt, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.forestconcept.com/urunlerimiz.php?kategori=dev-salincak>

Macera Parkı Nedir, Ne Yaparız, Ne İşe Yarar, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://extremeworks.com.tr/>  
[Çevrimiçi]. Erişilebilir: <http://www.aktivoutdoor.com/tr/macera-parki-atolyesi/macera-atolyesinde-neler-uretiyoruz>

Dağ Kızağı, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dağ\\_Kızağı](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dağ_Kızağı)

Zipline, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.flypgs.com/ekstrem-sporlar/ipte-kayma-zipline>

Salto Trambolin, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.extrempark.com/web/oyunlar/saltotrambolin>

Tırmanma Duvarı, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <http://maceraatolyesi.com.tr/mobil-parklar/mobil-tirmanma-duvari.html>

Mobil Survivor Parkuru, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <http://maceraatolyesi.com.tr/mobil-parklar/mobil-survivor-parkur.html>

ATV Safari Nedir, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <http://belgradsports.com/atv-safari-nedir-nasil-yapilir>

İp Parkuru, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.skyparkur.com/ip-parkuru.html>

Sky Parkur [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.skyparkur.com/urunler/dev-sal%C4%B1ncak.html>

Karsız Kayak Pisti [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <http://maceraatolyesi.com.tr/macera-parklari/karsiz-kayak-pisti.html>

Trambolin Nedir, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.trambolin.com/trambolin-nedir/>

Dağ Kızağı Hakkında, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: [https://www.PDF-1:wiegand\\_rodewelt\\_tr\\_dağ\\_kızağı.pdf](https://www.PDF-1:wiegand_rodewelt_tr_dağ_kızağı.pdf)

Dünyanın En Güzel Tema Parkları, [Çevrimiçi]. Erişilebilir: <https://www.skyscanner.com.tr/haberler/dunyanin-en-guzel-tema-parklari>

## Ek-1: Fizibilite Çalışması için Gerekli Olabilecek Analizler

Yatırımcı tarafından hazırlanacak detaylı fizibilitede, aşağıda yer alan analizlerin asgari düzeyde yapılması ve makine-teçhizat listesinin hazırlanması önerilmektedir.

- Ekonomik Kapasite Kullanım Oranı (KKO)

Sektörün mevcut durumu ile önümüzdeki dönem için sektörde beklenen gelişmeler, firmanın rekabet gücü, sektördeki deneyimi, faaliyete geçtikten sonra hedeflediği üretim-satış rakamları dikkate alınarak hesaplanan ekonomik kapasite kullanım oranları tahmini tesis işletmeye geçtikten sonraki beş yıl için yapılabilir.

Ekonomik KKO= Öngörülen Yıllık Üretim Miktarı / Teknik Kapasite

- Üretim Akım Şeması

Fizibilite konusu ürünün bir birim üretilmesi için gereken hammadde, yardımcı madde miktarları ile üretimle ilgili diğer prosesleri içeren akım şeması hazırlanacaktır.

- İş Akış Şeması

Fizibilite kapsamında kurulacak tesisin birimlerinde gerçekleştirilecek faaliyetleri tanımlayan iş akış şeması hazırlanabilir.

- Toplam Yatırım Tutarı

Yatırım tutarını oluşturan harcama kalemleri yıllara sari olarak tablo formatında hazırlanabilir.

- Tesis İşletme Gelir-Gider Hesabı

Tesis işletmeye geçtikten sonra tam kapasitede oluşturması öngörülen yıllık gelir gider hesabına yönelik tablolar hazırlanabilir.

- İşletme Sermayesi

İşletmelerin günlük işletme faaliyetlerini yürütebilmeleri bakımından gerekli olan nakit ve benzeri varlıklar ile bir yıl içinde nakde dönüşebilecek varlıklara dair tahmini tutarlar tablo formunda gösterilebilir.

- Finansman Kaynakları

Yatırım için gerekli olan finansal kaynaklar; kısa vadeli yabancı kaynaklar, uzun vadeli yabancı kaynaklar ve öz kaynakların toplamından oluşmaktadır. Söz konusu finansal kaynaklara ilişkin koşullar ve maliyetler belirtilebilir.

- Yatırımın Kârlılığı

Yatırımı değerlendirmede en önemli yöntemlerden olan yatırımın kârlılığının ölçümü aşağıdaki formül ile gerçekleştirilebilir.

Yatırımın Kârlılığı= Net Kâr / Toplam Yatırım Tutarı

- [Nakit Akım Tablosu](#)

Yıllar itibariyle yatırımda oluşması öngörülen nakit akışını gözlemek amacıyla tablo hazırlanabilir.

- [Geri Ödeme Dönemi Yöntemi](#)

Geri Ödeme Dönemi Yöntemi kullanılarak hangi dönem yatırımın amorti edildiği hesaplanabilir.

- [Net Bugünkü Değer Analizi](#)

Projenin uygulanabilir olması için, yıllar itibariyle nakit akışlarının belirli bir indirgeme oranı ile bugünkü değerinin bulunarak, bulunan tutardan yatırım giderinin çıkarılmasıyla oluşan rakamın sıfıra eşit veya büyük olması gerekmektedir. Analiz yapılırken kullanılacak formül aşağıda yer almaktadır.

$$NBD = \sum_{t=0}^n (NA_t / (1-k)^t)$$

NAt : t. Dönemdeki Nakit Akışı

k: Faiz Oranı

n: Yatırımın Kapsadığı Dönem Sayısı

- [Cari Oran](#)

Cari Oran, yatırımın kısa vadeli borç ödeyebilme gücünü ölçer. Cari oranın 1,5-2 civarında olması yeterli kabul edilmektedir. Formülü aşağıda yer almaktadır.

$$\text{Cari Oran} = \frac{\text{Dönen Varlıklar}}{\text{Kısa Vadeli Yabancı Kaynaklar}}$$

Likidite Oranı, yatırımın bir yıl içinde stoklarını satamaması durumunda bir yıl içinde nakde dönüşebilecek diğer varlıklarıyla kısa vadeli borçlarını karşılayabilme gücünü gösterir. Likidite Oranının 1 olması yeterli kabul edilmektedir. Formülü aşağıda yer almaktadır.

$$\text{Likidite Oranı} = \frac{\text{Dönen Varlıklar} - \text{Stoklar}}{\text{Kısa Vadeli Yabancı Kaynaklar}}$$

Söz konusu iki oran, yukarıdaki formüller kullanılmak suretiyle bu bölümde hesaplanabilir.

- [Başabaş Noktası](#)

Başabaş noktası, bir firmanın hiçbir kar elde etmeden, zararlarını karşılayabildiği noktayı/seviyeyi belirtir. Diğer bir açıdan ise bir firmanın, giderlerini karşılayabildiği nokta da denilebilir. Başabaş noktası birim fiyat, birim değişken gider ve sabit giderler ile hesaplanır. Ayrıca sadece sabit giderler ve katkı payı ile de hesaplanabilir.

$$\text{Başabaş Noktası} = \frac{\text{Sabit Giderler}}{\text{Birim Fiyat} - \text{Birim Değişken Gider}}$$

**Ek-2: Yerli/İthal Makine-Teçhizat Listesi**

İthal Makine / Teçhizat Adı	Miktarı	Birimi (Adet, kg, m <sup>3</sup> vb.)	F.O.B. Birim Fiyatı (\$)	Birim Maliyeti (KDV Hariç, TL)	Toplam Maliyet (KDV Hariç, TL)	İlgili Olduğu Faaliyet Adı

Yerli Makine / Teçhizat Adı	Miktarı	Birimi (Adet, kg, m <sup>3</sup> vb.)	Birim Maliyeti (KDV Hariç, TL)	Toplam Maliyeti (KDV Hariç, TL)	İlgili Olduğu Faaliyet Adı





Gazipaşa Mahallesi, Nemliođlu Sk. No:3 Ortahisar/Trabzon  
Tel.: 444 82 90

E-Posta: [doka@doka.org.tr](mailto:doka@doka.org.tr) | [www.doka.org.tr](http://www.doka.org.tr)

---

**Kalkınma Ajansı Yayınları Bedelsizdir, Satılmaz**