



Toasocial Eğitim ve Danışmanlık Ltd. Şti.  
Medipol TTO Kavacık / İstanbul

M 543 502 0097  
M 537 691 1031

burcu@toasocial.com  
zulfikar@toasocial.com

www.toasocial.com

## Toasocial Eğitim ve Danışmanlık Eğitim Portföyü

---

### Amaç

Bu doküman ile “toasocial eğitim ve danışmanlık ltd. şti.” uzmanlık alanları ile alakalı eğitim ve eğitmen bilgilerini ayrıntılı olarak listeler.

### İçindekiler

- Çevik Liderlik (Management 3.0®) Eğitimi
- Temel Scrum Eğitimi
- Product Owner / Agile Project Management Eğitimi
- İnsan Odaklı Tasarım (Design Thinking) Programı
- Girişimcilik ve İnovasyon Programı
- Hepsi Seninle İlgili Programı
- İş Tasarımı ve Dönüşümü (Biz Design And Transformation) Eğitimi
- Eğitmenler Hakkında
- Teklif

# ÇEVİK LİDERLİK (MANAGEMENT 3.0®) EĞİTİMİ

---

EĞİTİM İÇERİĞİ (Süre : 2 Gün - 16 Saat)

Çevik yöntemlerin benimsenmesi ve organizasyon bünyesinde yaygınlaşması yöneticilerin desteği olmadan mümkün değildir. Bu bağlamda yöneticilerin, yönetici adaylarının, takım liderlerinin, insan kaynakları ekibinin, bu değişim hareketindeki rollerini, çevik kültürün yaygınlaşması için ne yapmaları gerektiğini iyi bilmesi, takımların kurulması ve yetkilendirilmesi ile ilgili pratik bilgilere sahip olması gerekmektedir.

---

## EĞİTİMİN GAYESİ

Management 3.0® Eğitiminin gayesi kurumlarımızı çalışmaktan zevk duyacağımız kurumlar haline getirmek için size yardımcı olmaktır. Bu hedefe ulaşmak için nasıl dönüşmeliyiz? Nasıl daha sağlıklı kurumlar haline gelebiliriz?

---

## KİMLER İÇİN?

Bu eğitim, üst düzey yöneticileri, birim, proje ve ürün yöneticilerini, yönetici adaylarını, insan kaynakları ekibini, agile koçları, scrum master'ları, ürün sahiplerini (product owner) ve alanında uzman olan lider adayı çalışanları hedef almaktadır.

Yönetim yalnızca yöneticilere bırakılmayacak kadar önemlidir. Bu hepimizin işi! Bu sebeple Management 3.0® eğitimi tüm çalışanlara hitap eder.

---

## NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Çevikliğin ölçeklendirilmesi sırasında kurumsal gelişim
- Yüksek motivasyonlu ve kendini yönetebilen ekipler yetiştirme
- Çevik liderlik pratikleri
- Üst Yönetim ve İnsan Kaynakları için yeni fikirler
- Çevik Koçlar ve Scrum Master'lar için ilham veren uygulamalar
- Proje ve Ürün Yöneticileri için tavsiyeler
- Birim Yöneticileri, Takım Liderleri ve Yaratıcı Çalışanlar için pratikler

Çevik Liderlik Eğitimi, 6 temel bakış açısıyla organizasyon bünyesinde takımların nasıl kurulması ve büyütülmesi gerektiğini derinlemesine inceler. Bilim dünyasından ispatlar getirir ve hem teorik hem de pratikte çok faydalı bilgiler sunar. Eğitimden çıktığınız anda hemen uygulamaya geçirebileceğiniz (take-away) bir sürü pratik sunar. Bu 6 temel bakış açısı şöyle sıralanır :

- Ekipleri Yetkilendir - Empower Teams
  - Yetki devrinin 7 seviyesi
  - Yetkilendirme nasıl ve ne zaman yapılır?
  - Ekipleri yetkilendirerek nasıl daha sağlıklı kurum yapıları meydana getirebiliriz?
  - Yetkilendirme sadece yöneticiden çalışana tek yönlü mü çalışır?

- Sorumluluk ve inisiyatif alırken görünmez duvarlara çarpmaktan nasıl kaçınılırız?
- Ekip çalışmasını ve etkileşimleri nasıl geliştiririz?
- Yönetimin öz-örgütlenen ekiplere güvenmesini nasıl sağlarız?
- İnsanları Harekete Geçir (Motivasyon) - Energize People
  - İnsanları nasıl harekete geçirebiliriz?
  - Motivasyon ve tutkuyu nasıl arttırırız?
  - İnsanları adil yollarla rahatsız etmeden nasıl teşvik ederiz?
  - Müdahillik nasıl sağlanır?
- Sınırları Belirle - Align Constraints
  - Ürün sahibi olan takımları yönetimle nasıl hizalarız?
  - Bir ekibi kendisine ait hedefe nasıl odaklarız?
  - Ekiplerin ve kurumun hedeflerinin örtüşmesini nasıl sağlarız?
- Yetkinlik Geliştir - Develop Competence
  - İnsanların yetkinliklerini ve becerilerini geliştirmesine nasıl yardımcı olabiliriz?
  - Kaliteyi nasıl arttırırız ve bunu nasıl ölçeriz?
- Yapıyı Büyüt - Grow Structure
  - Kurumsal yapıları nasıl çevikleştirebiliriz?
  - Birden fazla proje ve ürün sahibi ile nasıl çalışabiliriz?
  - Ekipler arası bağımlılıkları nasıl çözümleyebiliriz?
- Her şeyi Sürekli İyileştir - Improve Everything
  - Kurum kültürünü nasıl değiştirebiliriz?
  - Çevik olmayan ortamda nasıl çevik ekipler barındırabiliriz?
  - İnsanlara kendilerini geliştirmesi konusunda nasıl yardımcı olabiliriz?
- Değişim Yönetimi - Change Management
  - Sistem ile Dans, İnsan Odaklılık, Ağ Harekete Geçir, Çevreyi Değiştir (Dance with The System, Mind The People, Stimulate The Network, Change The Environment)

PRATİKLER	OYUN ve ETKİNLİKLER
Kudo Cards & Box / Wall	Personal Maps
Personal Maps	Merit Money
Delegation Boards	Delegation Poker
Identity Symbols	X theory - Y theory
Exploration Days	Meddlers
Brown Bag Sessions	Moving Motivators
OKRs	Proof of Collaboration
Work Profiles, Project Credits	
Merit System	
Reward System	
One-on-One Meetings	
Market of Skills	
Celebration Grid	
Slack Time	
Value Stories	

# TEMEL SCRUM EĞİTİMİ - YERİNDE EĞİTİM

EĞİTİM İÇERİĞİ (Süre : 2 Gün - 16 Saat)

International Scrum Institute™

Scrum Master Accredited Certification™ (SMAC)

Scrum Team Member Accredited Certification™ (STMAC)

AJANDA	KONU BAŞLIKLARI
I. GÜN SABAH	Team Diversity Magic Ball Empirical Process Control Agile Values & Principles
I. GÜN ÖĞLEDEN SONRA	Scrum Values Project Path Marshmallow Challenge Iterative & Incremental Lean Principles
II. GÜN SABAH	Daily Meeting Myths & Facts Scrum Roles Scrum Flow Team Dynamics
II. GÜN ÖĞLEDEN SONRA	Product Vision Product Backlog User Stories Agile Estimation Definition of Done Sprint Retrospective

## KİMLER İÇİN?

Agile Team Members, Scrum Master, Scrum Development Team, Product Owner

# TEMEL SCRUM EĞİTİMİ - ÇEVİRİMİÇİ EĞİTİM

EĞİTİM İÇERİĞİ (Süre : Toplam 16 Saat)

## KONU BAŞLIKLARI

- 01-What is Scrum
- 02-Scrum Framework
- 03-Agile Principles
- 04-Sprints
- 05-Requirements and User Stories
  - 05.1-Story Splitting
- 06-Product Backlog
- 07-Estimation and Velocity
- 09-Scrum Roles
  - 09.1-Product Owner
  - 09.2-Scrum Master
  - 09.3-Development Team
- 10-Scrum Team Structures
- 11-Managers
- 12-Scrum Planning Principles
- 13-Sprint Planning
- 14-Sprint Execution
- 15-Sprint Review
- 16-Sprint Retrospective

## KİMLER İÇİN?

Agile Team Members, Scrum Master, Scrum Development Team, Product Owner

# PRODUCT OWNER EĞİTİMİ - YERİNDE / ÇEVİRİMİÇİ EĞİTİM

EĞİTİM İÇERİĞİ (Süre : 1 Gün - 8 Saat)

## AJANDA

### Scrum Özeti

- Scrum Roles
- Scrum Flow
- User Stories

### Ürün Vizyonu ve Çevik Hedef Belirleme

#### “SportVision” ürünü ile baştan sona ürün geliştirme

- Portfolio Planning ve Cost of Delay
- Product Vision - Elevator Pitch
- Product Vision Board & Lean Canvas
- User Story Mapping
- Product Owner Board
- Product Roadmap

### Dependency Management

#### Release Planning & Forecast

##### Scrum Planning Principles

##### Multilevel Planning

##### Portfolio Planning

##### Envisioning Product Planning

##### Release Planning

### Önceliklendirme

- MoSCoW
- Business Value Game
- Gecikme Maliyeti (Cost of Delay Divided by Duration - CD3)
- Zaman profilleri
- İş Değeri Pokeri (Business Value Game)
- Kano Model
- Müşteri Memnuniyeti Modeli
- Kullanıcı Hikaye Haritası (User Story Map)

## KİMLER İÇİN?

Scrum Master, Product Owner, Project Managers, Line Managers, Product Managers, Managers

# DESIGN THINKING EĞİTİMİ (Süre : 2 Gün - 16 Saat)

AJANDA	
<b>Eğitimin Amacı</b>	<p>Design Thinking bireyden kuruma birçok uygulama alanı olan yenilikçi bir problem çözme aracı ve yaklaşımıdır. Tüm bilimsel yaklaşımlarla tam uyumlu Design Thinking lider yaklaşımının, özellikle yenilikçi ürün ve proje hedefi olan, yenilikçi vizyona sahip kurumların bir parçası olmayı arzu eden öğrenciler ile tecrübelerini sistematik çözüme ulaştırmada yeteneklerini arttırmak isteyen herkese hem zengin hem de akılda kalıcı içsel metodolojilerle aktarmaktır.</p> <p>Kurumsal hayatta ve bireysel keşiflerde dünyanın en popüler ve başarısı kanıtlanmış problem çözme ve inovasyon yaklaşımı olan design thinking hakkında temel bilgileri edinmek.</p> <p>Hem kurumsal yetkinlikler hem de bireysel farkındalığı desteklemek amacıyla, pratiğe hemen aktarılabilecek bir içerik ve metodoloji ile kurumlar ve bireylerin bu yetkinliği kazanması.</p> <p>Kurumsal olgunluk göstergelerinden olan bu eğitimi iş hayatı öncesinde deneyimlemek ve sertifika sahibi olmak.</p> <p>Arzu eden katılımcıların yetiştirilerek bu alanda eğitimci olmalarının desteklenmesi.</p>
<b>İçeriği</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Keşfetme<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Takımı keşfetme</li><li>1.2 Zorluğu, problemi keşfetme</li><li>1.3 Gözlem &amp; İlham</li></ol></li><li>2. İletişim Tasarımı<ol style="list-style-type: none"><li>2.1 Görüşme ve soru sorma tasarımı</li><li>2.2 Bilgiye ulaşma ve bilgiyi paylaşma</li><li>2.3 Kompleks bilgilerin haritalanması</li></ol></li><li>3. Fikir - Maksimizasyon<ol style="list-style-type: none"><li>3.1 Yaratıcı kasların esnetilmesi</li><li>3.2 Fikir geliştirme ve açıklama</li><li>3.3 Fikir seçme yöntemleri ve seçim</li></ol></li><li>4. Deney Tasarımı<ol style="list-style-type: none"><li>4.1 Deney Tasarlama ve en küçük çalışan ürün belirleme (MVP)</li><li>4.2 Modelleme ve Hikayeleştirme</li><li>4.3 Geri Bildirim Alma, Dokümantasyon seçenekleri ve Uygulama</li></ol></li></ol>

## KİMLER İÇİN?

Bu eğitim, üst düzey yöneticileri, birim, proje ve ürün yöneticilerini, yönetici adaylarını, insan kaynakları ekibini, agile ekipleri yakından ilgilendirmektedir.

Kurumlar, Ar-Ge Proje Takımları, Öğrenciler, Girişimciler ve Girişimci Adaylarına yöneliktir.

# İNSAN ODAKLI TASARIM (DESIGN THINKING) PROGRAMI

PROGRAM İÇERİĞİ (Süre : 6 Gün - 30 Saat)

AJANDA	KONULAR
1. Keşfetme	1.1 Takımı keşfetme 1.2 Zorluğu, problemi keşfetme 1.3 Gözlem & İlham
2. İletişim Tasarımı	2.1 Görüşme ve soru sorma tasarımı 2.2 Bilgiye ulaşma ve bilgiyi paylaşma 2.3 Kompleks bilgilerin haritalanması
3. Fikir-maksimizasyon	3.1 Yaratıcı kasların esnetilmesi 3.2 Fikir geliştirme ve açıklama 3.3 Fikir seçme yöntemleri ve seçim
4. Deney Tasarımı	4.1 Deney Tasarlama ve en küçük çalışan ürün belirleme (MVP) 4.2 Modelleme ve Hikayeleştirme 4.3 Geri Bildirim Alma, Dokümantasyon seçenekleri ve Uygulama
5. Deneyim Haritası ve Vizyon Tasarımı	5.1 Başarının tanımı 5.2 GAP tanımlama 5.3 Vizyon tanımlama
6. Okul içi kapalı ya da kamu ya da özel sektör destekli(sponsor) 1 günlük etkinlik Dönem boyunca edinilen bilgilerin gerçek hayatta ve birlikte kullanımı. Özel sektör tarafından gerçekleşirse, o firmanın ya da kurumun spesifik bir ihtiyacının çözümlenmesi olarak özetlenebilir.	6.1 Tüm gün etkinlik 6.2 Değerlendirme

## KİMLER İÇİN?

Kurumlar, Ar-Ge Proje Takımları, Öğrenciler, Girişimciler ve Girişimci Adaylarına yönelik



# KURUMSAL GİRİŞİMCİLİK VE İNNOVASYON PROGRAMI

PROGRAM İÇERİĞİ (Süre : 10 Gün - 40 Saat)

AJANDA	KONULAR
	<ol style="list-style-type: none"><li>1.Interaction &amp; Collaboration (Creative Confidence, David Kelley)</li><li>2.Design Thinking (www.ideo.com)</li><li>3.Agile &amp; Agility &amp; Agile Leadership (Agile Manifesto, Management 3.0, Jurgen Appelo)</li><li>4.Vision &amp; Mission &amp; Team Building &amp; Competencies (<a href="https://management30.com/practice/competency-matrix/">https://management30.com/practice/competency-matrix/</a>)</li><li>5.Use Case Mapping &amp; MVP (Startup Evolution Guide /Marketing, Donatas Jonikas)</li><li>6.The concept and components of Business Model Generation (Business Model Generation, Alexander Osterwalder &amp; Yves Pigneur)</li><li>7. Experience, UX, CX</li><li>8. Design Sprint (Sprint, Jake Knapp) &amp; Continuous Innovation</li><li>9.Techno-Start up Components</li><li>10. Establishment, expanding and getting investment as an entrepreneur in the national ecosystem</li></ol>

## KİMLER İÇİN?

Ar-Ge Proje Takımları, Öğrenciler, Girişimciler ve Girişimci Adaylarına yönelik

# HEPSİ SENİNLE İLGİLİ (Farkındalık ve Rota) PROGRAMI

## PROGRAM İÇERİĞİ (Süre : 4 Gün - 16 Saat)

Hepsi Seninle İlgili Programı, standart, klişe bilgilerden uzak ve sözel bir eğitimden çok öte, algılama ve çözümleme konularındaki vizyonunuzu geliştiren ve hemen kullanmaya başlanan yaklaşım ve yöntemleri sunar.

"Hepsi Seninle İlgili" Programı inisiyatiflerini hayata geçirmek isteyen her seviyedeki girişimciye ve ekiplerine yönelik hazırlanmıştır. Girişimlerin öz kontrolünü sağlarken sonrasında da kısa vadede ihtiyacınız olan ve orta vadede eksikliğini hissededeceğiniz konulardaki bilgi ve farkındalığın yükseltilmesi hedeflendi.

Hızlandırılmış 1 günlük (8 saatlik) eğitim programı seçeneği tüm programın öz çalışmasız tek günlük versiyonudur.

AJANDA	KONULAR
İnsan Odaklı Tasarım	<ul style="list-style-type: none"><li>- Öz farkındalık</li><li>- 2. ve 3. Seviye kişisel etkileşimler</li></ul>
Deneyim	<ul style="list-style-type: none"><li>- Haritalama</li><li>- Keşfetme</li></ul>
Oyunlaştırma (Gamification)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Motivasyon Faktörleri</li><li>- Oyun tasarımı</li><li>- Sürdürülebilirlik</li></ul>
Hikayeleştirme (Storytelling)	<ul style="list-style-type: none"><li>- İletişim tasarımı</li><li>- Etkili hikaye bileşenleri ve tasarımı</li></ul>

## KİMLER İÇİN?

Kurumlar, Ar-Ge Proje Takımları, Öğrenciler, Girişimciler ve Girişimci Adaylarına yönelik

# İŞ TASARIMI ve DÖNÜŞÜMÜ (Biz Design and Transformation)

EĞİTİM İÇERİĞİ (Süre : 1 Gün - 8 Saat)

AJANDA	KONULAR
İnsan Odaklı Tasarım ve Yeni Bakış Açıları	<ul style="list-style-type: none"><li>- Design thinking</li><li>- Girişimin ruhunu keşfetmek</li></ul>
İşin Tasarımı	<ul style="list-style-type: none"><li>- İş bileşenleri</li><li>- İş modelleri tasarım ve test</li><li>- Etkileşim tasarımı</li></ul>
Tasarım ve Dönüşüm	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tasarımda olgunluk bileşen ve delilleri</li><li>- Kültür tasarımı</li></ul>
Hikayeleştirme	<ul style="list-style-type: none"><li>- İletişim tasarımı</li><li>- Etkili hikaye tasarımı</li></ul>

## KİMLER İÇİN?

Ar-Ge Proje Takımları, Öğrenciler, Girişimciler ve Girişimci Adaylarına yönelik

---

# EĐİTMEN

## **Burcu Karakaya**

**Founder**

Business Design Coach, CSP, Trainer

### **KISA ÖZGEÇMİŐ**

Gazi Üniversitesi İstatistik, Hacettepe Üniversitesi ve Ankara Üniversitesi Biyoistatistik Yüksek Lisans mezunu. Üretim, Bilgi Teknolojileri, kamu ve özel sektör projelerinin yanı sıra Teknopark'larla işbirliğine ve Akademik çalışmalarına devam etti. İnsan odaklı tasarım, yalın yönetim, inovasyon, Ar-Ge proje yönetimi, ürün yönetimi, çevik dönüşüm alanlarında kurumsal ve uluslararası çalışmalarla birlikte eğitim ve koçluk yaptı.

Medipol Mühendislik Fakültesinde İnovasyon ve Girişimcilik dersi veriyor. Sosyal gelişime destek olmak amacıyla her yaş grubundan öğrenci ve kadınlarla eğitim programları tasarlıyor ve yürütüyor. Kurumsal girişimcilik ve sürekli inovasyon alanlarında koçluk ve eğitimler veriyor.

### **SERTİFİKALAR / KURSLAR**

Train the Trainer

Design, UCD, Ideo

Scrum Product Owner

Management 3.0

Agile Leadership

Scrum Master

UX, Design Thinking Workshops, IDEO, Stanford d.School, IBM, Deloitte

Leadership Mindset

Product Design

Learning Design

Design of Workshop Design

Gamification

### **YAYINLAR / SOSYAL MEDYA**

Email : burcu@toaosocial.com

Web Site : www.toaosocial.com

Blog : www.toaosocial.com/blog

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/burcukarakaya/>

---

# EĞİTMEN

## Zülfikar Karakaya

### Founder

Agile Coach, CSP, Management 3.0 Facilitator

### KISA ÖZGEÇMİŞ

Hacettepe Bilgisayar Mühendisliği mezunu. 15 yılı aşkın bir iş deneyimine sahip. Havelsan, Sebit, Aksigorta, Sony gibi kurumsal firmalarda görev aldı. Farklı sektörlerde uzun süren çevik uygulama tecrübelerinin ardından Çevik Koç'luğa yöneldi. Scrum Alliance CSP, CSPO, CSM sertifikaları sahibi, Management 3.0 (Agile Leadership ve Agile HR) eğitmeni. Çevik Organizasyon Yönetimi, Takım Yönetimi, Ürün Yönetimi ve Danışmanlığı yapıyor.

Çevik Yazılım Geliştirme konularında seminerler, eğitimler veriyor. Sosyal etkinliklerin organizasyon komitelerinde yer alıp bilginin ücretsiz yayılması için çalışıyor. Kurumların çeviklik dönüşümlerini yapabilmeleri için yol gösteriyor. Karmaşıklık dünyasında değişimle nasıl baş edilebileceği konusunda bilgi ve tecrübe sahibi.

### SERTİFİKALAR / KURSLAR

Scrum Alliance, CSP (Certified Scrum Professional)  
Scrum Alliance, CSPO (Certified Scrum Product Owner)  
Scrum Alliance, CSM (Certified Scrum Master)  
Management 3.0 Training (Created by Jurgen Appelo)  
Advanced Agile Team Coaching Course (agile42)  
Agile Estimating and Planning (Mike Cohn)  
Lean Kanban University Certificate (Altuğ Bilgin Altıntaş)  
Kanban for Software Development (Saket Bansal)

### YAYINLAR / SOSYAL MEDYA

Email : [zufikar@toaosocial.com](mailto:zufikar@toaosocial.com)  
Web Site : [www.toaosocial.com](http://www.toaosocial.com)  
Blog : [www.toaosocial.com/blog](http://www.toaosocial.com/blog)  
LinkedIn : <https://tr.linkedin.com/in/zulfikarakaya>  
Slideshare : <http://www.slideshare.net/zulfikarakaya>



## TEKLİF

EĞİTİM *	GÜN	AZAMI KİŞİ SAYISI	EĞİTMEN	ÜCRET (KDV Hariç)
ÇEVİK LİDERLİK (MANAGEMENT 3.0®)	2 gün	15	Zülfikar Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
ÇEVİK LİDERLİK (MANAGEMENT 3.0®) - ÇEVİRİMİÇİ	16 Saat	-	Zülfikar Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
TEMEL SCRUM EĞİTİMİ	2 gün	15	Zülfikar Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
TEMEL SCRUM EĞİTİMİ - ÇEVİRİMİÇİ	16 saat	-	Zülfikar Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
PRODUCT OWNER (AGILE PROJECT MANAGEMENT) EĞİTİMİ	1 gün	15	Zülfikar Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
PRODUCT OWNER (AGILE PROJECT MANAGEMENT) EĞİTİMİ - ÇEVİRİMİÇİ	16 Saat	-	Zülfikar Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
DESIGN THINKING EĞİTİMİ	2 gün	15	Burcu Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
İNSAN ODAKLI TASARIM (DESIGN THINKING) PROGRAMI	6 gün (30 saat)	15	Burcu Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
GİRİŞİMCİLİK ve İNOVASYON PROGRAMI	10 gün (40 saat)	15	Burcu Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
HEPSİ SENİNLE İLGİLİ (Farkındalık ve Rota Programı)	4 gün (16 saat)	15	Burcu Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz
İŞ TASARIMI ve DÖNÜŞÜMÜ (Biz Design and Transformation) EĞİTİMİ	1 gün	15	Burcu Karakaya	Lütfen iletişime geçiniz

\* Tüm eğitimler küme düzeni şeklinde yapılacaktır. Tüm eğitimler için eğitim dili Türkçe'dir. Eğitmen katılımcıların seviyesine ve/veya durumuna göre eğitim içeriğini değiştirebilir.

