MEKAN 2021

İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

yarışma kitabı



İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

T.C.
İSTANBUL
KÜLTÜR
ÜNİVERSİTESİ

MEKAN 2021

İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

T.C.
İSTANBUL
KÜLTÜR
ÜNİVERSİTESİ

MEKAN 2021

İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması - Yarışma Kitabı

Editör	Gülay Usta
Kapak Tasarımı	Furkan Evliyaoğlu
Grafik Tasarım / Uygulama	Armağan Gülhaş, Furkan Evliyaoğlu, Kadir Yesir, Özge Ilık
Katalog Bilgisi	Mekan 2021: İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması – Yarışma Kitabı /ed.Gülay Usta– İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, 2022. 183s. ; 24 cm. (İstanbul Kültür Üniversitesi Yayın No;289) ISBN: 978-625-8180-05-3 I.İç Mimarlık II. Yarışmalar III. İç dekorasyon
Baskı	**İhlas Matbaacılık** Merkez Mah. 29 Ekim Cad. İhlas Plaza No: 11 A / 41 Yenibosna – Bahçelievler – İstanbul Tel: 0212 454 30 14 Sertifika No:45589
Birinci Baskı	Ağustos 2022, 100 Adet, İstanbul

Bu kitabın her hakkı saklı olup, yayıncının izni olmadan hiçbir yolla kopyalanamaz, çoğaltılamaz.

İçindekiler **Sayfa**

Sunuş **5**
Yarışma Şartnamesi **9**
Jüri Üyeleri **12**
Jüri Değerlendirme Tutanağı **16**
Katılımcıların Listesi **20**
Jüriden **23**
Ödüller ve Mansiyonlar
Birincilik Ödülü **28**
Cansu Erdem - Kadir Has Üniversitesi
İkincilik Ödülü **32**
Tuğba Acar - MEF Üniversitesi
Üçüncülük Ödülü **36**
Aleyna İzmirli - İstanbul Teknik Üniversitesi
Mansiyon **40**
Ceren İzgi - İstanbul Teknik Üniversitesi
Mansiyon **44**
Enes Yerekonmaz - İstanbul Kültür Üniversitesi
Mansiyon **48**
Çağlar Lampir - Altınbaş Üniversitesi
Jüri Teşvik Ödülü **52**
Zeynep Çiftçioğlu - İstanbul Kültür Üniversitesi
Jüri Teşvik Ödülü **56**
Ayşenur Allı- Yaşar Üniversitesi
Jüri Teşvik Ödülü **60**
Şiva Bagdalsadrif Oroush - Bahçeşehir Üniversitesi
Jüri Teşvik Ödülü **64**
Salih Gül - İstanbul Teknik Üniversitesi
Yarışmaya Katılan Diğer Projeler **69**
Ödül Töreninden **182**
Destekleyenler **183**

T.C.
İSTANBUL
KÜLTÜR
ÜNİVERSİTESİ

MEKAN 2021

İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

Katılım

MEKAN2021 / İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması, eğitim süreci ile mesleki formasyona geçiş arasında bir eşik niteliğine sahip olan bitirme / diploma projeleri üzerinden genç iç mimar adaylarına, kendilerini ve tasarım felsefelerini tanıtma anlamında bir açık çağrı niteliği taşımaktadır.

Yarışmaya Türkiye ve KKTC Üniversitelerinin İç Mimarlık / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümlerinde lisans eğitimi gören öğrenciler 2020-2021 Güz, Bahar veya Yaz döneminde hazırladıkları bitirme / diploma projeleriyle katılabilirler.

Danışman Jüri Üyeleri

Hanife Öztürk Akkartal
(Prof. Dr. / İstanbul Kültür Üniversitesi Rektörü)
Neslihan Dostoğlu
(Prof. Dr. / İKÜ Mimarlık Fakültesi Dekanı)
Uğur Özer Özgüven
(Yüksek Mimar, Özgüven Mimarlık)

Asli Jüri Üyeleri

Gülay Usta
(Prof. Dr. / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Rana Kutlu
(Prof. Dr. / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Ervin Garip
(Doç. Dr. / İstanbul Teknik Üniversitesi)
Zeynep Tuna Ultav
(Doç. Dr. / Yaşar Üniversitesi)
Yasemin Arpaç
(İç Mimar / Ofist)
Levent Çırpıcı
(Mimar / Zoom TPU)
Tanju Özelgin
(Tasarımcı / To Design Studio)
Görkem Volkan
(Mimar / Görkem Volkan Design Studio
Ece Yalım
(Endüstriyel Tasarımcı / Artful Interior & Product Design)

Yedek Jüri Üyeleri

Derya Adıgüzel Özbek
(Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Arzu Erçetin
(Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Armağan S. Melikoğlu Eke
(Dr. Öğr. Üyesi / İstanbul Kültür Üniversitesi)

Raportörler

Furkan Evliyaoğlu
(Arş. Gör. / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Armağan Gülhaş
(Arş. Gör. / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Özge Ilık
(Arş. Gör. / İstanbul Kültür Üniversitesi)
Kadir Yesir
(Arş. Gör. / İstanbul Kültür Üniversitesi)

Ödüller

1. Ödül	4000 TL + Plaket
2. Ödül	2500 TL + Plaket
3. Ödül	2000 TL + Plaket
Mansiyon	1500 TL + Plaket
Mansiyon	1500 TL + Plaket
Mansiyon	1500 TL + Plaket

Takvim

Yarışmanın İlanı	23 Haziran 2021
Yarışmaya Son Başvuru Tarihi	04 Ekim 2021
Jüri Değerlendirmesi Başlangıcı	12 Ekim 2021
Sonuçların İlanı	26 Ekim 2021
Ödül Töreni ve Kolokyum	İlan Edilecektir.

özgüven

KUTAHYA SERAMİK

bilgi: icmim.iku.edu.tr/tr/mekan-yarismasi
iletişim : mekanyarismasi@iku.edu.tr

SUNUŞ

Tarihsel süreçte iç mimarlık ve çevre tasarımı anlayışı, her alanda olduğu gibi teknolojideki gelişmelere bağlı olarak farklılaşmış; geçmişte sadece işlevsel bir mekan oluşturmak amacıyla hareket edilirken, günümüzde fiziksel kurgunun yanında mekanın kişiler üzerindeki etkisinin de dikkate alındığı, hatta yapay zeka teknolojisinin uygulanması ile "akıllı" ibaresi kullanılarak teknolojik yöntemlerle tasarlanan mekanın kullanıcı odaklı şekillenmesi büyük önem kazanmıştır. İnsanın yaşamı için bu derece önemli olan bir mesleğin gelişmesi de tüm alanlarda olduğu gibi nitelikli mezunların iş hayatına kazandırılması ile mümkün olacaktır.

İstanbul Kültür Üniversitesi'nin İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öğrencilerinin emekleri ile hazırlanmış bitirme projelerinin, bir yarışma ile teşvik edilerek ardından kitap haline dönüştürülmesi ve alan için ulusal bir bellek oluşturulması amacıyla yayımlanan "MEKAN2021 Yarışma Kitabı", üniversitelerden beklenen nitelikli mezun yetiştirme amacını besleyen oldukça önemli bir projedir. Üniversitemizde, öğrencilerimiz geldikleri ilk günden itibaren müstakbel bir meslektaş olarak görülmektedir. Onları yetiştirme çabasında olan öğretim elemanları olarak, onların meslek hayatlarında yakalayacakları başarıdaki etkimizin, öğrencilikleri döneminde kendilerine sağlayabildiğimiz efektif olanaklar ile mümkün olacağı bilinciyle çalışmalarımızı şekillendirmekteyiz. Bu nedenle öğrencilerimizin yetişmesinde onlara destek veren, MEKAN 2021 gibi önemli bir proje ile bölüm öğrencilerinin öğrenim sürecinde almış oldukları nitelikli eğitimi sergiledikleri bu projeyi hayata geçiren başta Bölüm Başkanımız Sayın Prof. Dr. Gülay USTA olmak üzere emeği geçen tüm Hocalarımıza teşekkür ediyor, eserin asıl sahibi öğrencilerimizi yürekten kutluyor; eserin iç mimarlık eğitimi veren kurumlara, meslek odalarına ve alana ilgi duyan herkese yararlı olmasını diliyorum.

Prof. Dr. Hanife ÖZTÜRK AKKARTAL
İstanbul Kültür Üniversitesi Rektörü

SUNUŞ

Ödüller bir disiplinin gelişmesinde önemli bir rol üstlenir çünkü hem yeni yeteneklerin, hem de o disipline önemli katkıda bulunmuş olanların geniş kesimler tarafından tanınmasını sağlama potansiyeline sahiptir. Ayrıca, kamuoyunun ilgisini o disiplindeki gelişmelere çeker. Mimarlık alanında da ilk mimarlık okullarının kurulmasından itibaren ödüller eğitimde etkili olmuştur. Günümüzde, gerek mimarlık ortamında, gerekse mimarlık eğitiminde giderek artan ve çeşitlenen ödüller, aslında farklı biçimleri olan yarışma süreçleriyle ilişkilidir.

Ülkemizde Mimarlık alanında bitirme projeleri arasında 1996 yılından bu yana Archiprix Mimarlık Öğrencileri Yarışması düzenlenmektedir. Archiprix Yarışması, aslında, 1980 yılında Hollanda'da başlatılmış ve giderek Avrupa'da pekçok ülke tarafından benimsenmiştir. Amaç, bu yarışmayı Avrupa ülkelerinde yaygınlaştırmak ve sonuçları Avrupa ölçeğinde ortak sergi ve yayınlarla birleştirmektir.

İç Mimarlık alanında ise bitirme projeleri arasında yarışma düzenleme fikri ilk kez İstanbul Kültür Üniversitesi'nde geliştirilmiş ve MEKAN İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projesi Yarışması 2012 yılında İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından düzenlenmiştir. Üniversitemiz, 2021 yılında da 8. kez Türkiye ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde yer alan İç Mimarlık Bölümlerinde öğrenim gören öğrencilerin Bitirme projeleri yarışmasına ev sahipliği yapmıştır. 2012'de düzenlenen ilk yarışmaya 21, 2015'teki ikinci yarışmaya 38, 2016'daki üçüncü yarışmaya 50, 2017'deki dördüncü yarışmaya 64, 2018'deki beşinci yarışmaya 55, 2019'daki altıncı yarışmaya 52, 2020'deki yedinci yarışmaya 73 ve son olarak 2021 yılında düzenlenen sekizinci yarışmaya 69 öğrencinin katılmış olduğu ve her seferinde pekçok farklı üniversiteden öğrencinin yarışmaya ilgi gösterdiği değerlendirildiğinde, yarışma sürecinin başarıyla devam ettiği gözlemlenebilmektedir.

MEKAN yarışmaları günümüzde sayıları 80'i geçen iç mimarlık bölümlerinde farklı program ve yöntemlerle öğrencilerin kazanmış oldukları bilgi ve becerilerin yansıtıldığı bir iletişim ve etkileşim ortamı yaratmaktadır. Türkiye'de pekçok alanda olduğu gibi iç mimarlık alanında da sayıları ve kontenjanları büyük bir hızla artan bölümlerin önemli bir kısmında nicelik ve nitelik açısından yetersiz akademik kadrolar ve fiziksel olanaklar bulunmaktadır. Ancak, bu tür yarışmalar tasarım alanında yeni fikirleri ve yeni yetenekleri keşfetmenin en önemli yollarından biri olarak değerlendirilme potansiyeline sahiptir.

Halen Türkçe ve İngilizce programlarıyla, yaklaşık 800 öğrencisi bulunan ve nitelikli akademik kadrosuyla Türkiye'deki eşdeğer Bölümler arasında tercih açısından üst sıralarda yer alan Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nün değerli akademik kadrosuna, yarışmada görev alan jüri üyelerine, yarışmaya katılan yeni mezun iç mimarlara ve onları yetiştiren öğretim elemanlarına teşekkür eder, MEKAN 2021'in iç mimarlık eğitimine ve meslek ortamına olumlu katkılar sağlamasını dilerim.

Prof. Dr. Neslihan Dostoğlu
İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dekanı

MEKAN 2021 İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

Güzel sanatlarda, sporda ya da birçok alanda yarışmalar, rekabet duygusuyla motivasyon yaratan ve özgün fikirlerin ortaya çıktığı ve paylaşıldığı ortamlardır. Birçok alanda olduğu gibi iç mimarlık, mimarlık alanlarında da ulusal ve uluslararası yarışmalar tasarım kültürünün önemli yapı taşlarıdır. Çünkü deneyimli ve deneyimsiz tüm yaratıcı güçleri harekete geçirmenin, eşit koşullarda ve ortak bir platformda buluşturmanın en etkin yollarından biridir. Ayrıca meslek pratiğinin en başında olanlar acısından da yarışma ortamları kendilerini meslek ortamına tanıtmalarının en prestijli yoludur.

Bu bağlamda İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü olarak her yıl düzenli olarak gerçekleştirdiğimiz Mekan - İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışmalarının esas amacı; iç mimarlık alanında yapıcı bir rekabet ortamı yaratarak yarışma geleneğinin oluşumuna katkı sağlamak ve farklı okulların öğrencilerini ortak bir platformda buluşturmaktır.

Mekan2021 yarışması günümüzde sayıları 80'i aşan iç mimarlık eğitimi veren bölümlerin öğrencilerini buluşturarak önemli bir etkileşim ortamı yaratmaktadır. Bilindiği gibi bitirme ya da diploma projesi öğrencilerin öğrenim hayatından meslek hayatına geçişte önemli bir EŞİK niteliğindedir. Bu nedenle farklı ekol ve yaklaşımlara sahip okulların öğrencilerinin bitirme / diploma projeleriyle bilgi ve becerilerini yansıttıkları yarışma ortamı ve sonrasında oluşturulan yarışma kitabı ile iç mimarlık alanında kalıcı bir bellek oluşturulmaktadır.

İlki 2012 yılında bölümümüz tarafından gerçekleştirilen bu yarışmanın sekizincisi olan Mekan2021-İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışmasının iç mimarlık alanında önemli ve prestijli bir yer edindiğini görüyoruz. Bu bizim için çok sevindirici ve onur verici. Yarışmanın kurumsal bir kimlikle sürdürülebilirliği hem bizler için hem de iç mimarlık eğitimi ve meslek pratiği açısından oldukça önemli. Sürdürülebilir olmasında bölüm akademik kadromuzun büyük emekleri var, bu nedenle tüm iç mimarlık ve çevre tasarımı bölümü ailesine teşekkür ediyorum.

Bu yıl Mekan2021 yarışmasına farklı 21 iç mimarlık eğitimi veren okuldan 69 proje katılımı oldu. Yarışmanın en önemli unsuru olan projelerin değerlendirmesinde görev alan asil ve yedek jüri üyelerine zaman ayırdıkları ve destekleri için, yarışma raportörlerine özverili çalışmaları için çok teşekkür ederim. Bunun yanı sıra ödüllerin verilmesindeki katkılarından dolayı ana sponsor ÖZGÜVEN Mimarlık' a, ödül ve mansiyon alanlara her yıl güzel tabaklar hediye eden NG Kütahya Seramik'e, destekleri için rektörlüğümüze, dekanlığımıza ve tüm emeği geçenlere teşekkür ediyorum. Son olarak, en büyük teşekkür yarışmanın gerçekleşmesinde en önemli ve zor görevi üstlenen yarışmanın tüm katılımcılarına. Yarışmalarda ana hedef kazanmaktır, fakat katılmak da bir o kadar değerlidir. Katılan, ödül ve mansiyon, teşvik kazanan tüm öğrencileri / meslektaşlarımızı kutluyor ve başarılarının devamını diliyorum.

MEKAN 2021 Yarışmasının çağdaş iç mimarlık eğitimine olumlu katkılar yapmasını umuyor ve tüm emeği geçenlere teşekkür ediyorum.

Prof. Dr. Gülay Usta



MEKAN 2021
İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

MEKAN 2021
İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından sekizinci kez düzenlenmektedir. Yarışma, eğitim süreci ile mesleki formasyona geçiş arasında bir eşik niteliğine sahip olan bitirme / diploma projeleri üzerinden genç iç mimar adaylarına, kendilerini ve tasarım felsefelerini tanıtma anlamında bir açık çağrı niteliği taşımaktadır.

Bu bağlamda yarışmanın amacı; İç Mimarlık / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümleri öğrencilerini ortak bir etkileşim platformunda buluşturarak, iç mimarlıkta "tasarım" sorunsalına nasıl yaklaştıkları, yaşanan güncel gelişmeler doğrultusunda mekan kültürü oluşumuna nasıl katkı koydukları ve fikirlerini nasıl sunduklarının değerlendirilebileceği yapıcı bir rekabet ortamı yaratmaktır. Bilindiği gibi güzel sanatlarda yarışma kültürü antik dönemlere kadar uzanmaktadır. Yaratıcı, özgün ve yenilikçi fikirlere ve genç yeteneklere ortam sağlaması bağlamında yarışmalar en etkili yöntemlerin başında gelmektedir. İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü bu anlamda MEKAN / İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması ile bu misyona katkı sağlamayı amaçlamaktadır. 2012 yılından bu yana her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen, bu yıl MEKAN2021 olarak açılan yarışma ile hem genç ve yetenekli iç mimarlara fırsat sunmak, hem de iç mimarlık alanında yarışma kültürünün gelişimine katkı sağlamak hedeflenmektedir.

Türkiye ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'ndeki İç Mimarlık / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümü öğrencilerinin Bitirme / diploma projeleri ile katıldıkları bu yarışmanın iç mimar adayları arasında tasarım odaklı düşünme ve ifade etme konusunda farkındalık oluşturduğu, iletişim ve etkileşim ortamı yarattığı, yeni fikirlerin oluşumuna katkı sağladığı düşünülmektedir. Bunun yanı sıra yarışmaya farklı okullardan katılan projeler aracılığıyla iç mimarlık eğitimindeki farklı yaklaşımlar, bitirme projeleri üzerinden okunmakta ve tüm projelerin bir yarışma kitabına dönüştürülmesiyle bu alanda kalıcı bir bellek oluşturulmaktadır.

1. KATILIM KOŞULLARI

İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından düzenlenen yarışmaya Türkiye ve KKTC Üniversitelerinin İç Mimarlık / İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümlerinde lisans

eğitimi gören öğrenciler 2020-2021 Güz, Bahar veya Yaz döneminde hazırladıkları bitirme / diploma projeleriyle katılabilirler. Bitirme / diploma projesi öğrencinin mezun olabilmek için alması gereken son proje dersini ifade etmektedir.

Öğrencinin bu proje dersini başarılı ile tamamlamış olması ve proje yürütücüsü ya da koordinatörünün, öğrencinin bu proje ile yarışmaya katılımını onaylamış olması gerekmektedir. Öğrenciler yarışmaya sadece bir adet projeyle katılabilirler. Yarışmaya katılım ücretsizdir.

2. BAŞVURU SÜRECİ

COVID-19 küresel pandemisi nedeniyle bu yıl elden ya da kargo yolu ile proje teslimi yapılmayacaktır. Yarışmaya başvuru, yarışmanın resmi internet sitesi üzerinden çevrimiçi olarak yapılacaktır. Üç aşamalı olarak gerçekleşecek başvurular, "Başvurunuz tamamlanmıştır" uyarısıyla sonlanmaktadır. Bu uyarıyı görmeyen yarışmacıların başvuru süreci tamamlanmamıştır. Tamamlanmamış başvuru süreçlerinde tüm sorumluluk yarışmacıya aittir. Yarışmacıların başvurularını belirtilen son başvuru tarihine kadar yapmaları gerekmektedir.

Başvurunun ilk aşamasında yarışmacılar, isim, soy isim, telefon, elektronik posta adresi gibi kişisel bilgilerinin yer aldığı formu eksiksiz bir şekilde doldurmalılardır.

İkinci aşamada yarışmacılar, yarışmaya katılmak istedikleri projeyi, yalnızca bir adet yatay A0 [118,9 cm x 84,1 cm.] boyutunda, 150 dpi çözünürlükte PDF ya da JPG formatında olmak koşuluyla çevrimiçi olarak yüklemelilerdir. Teslim edilecek dijital paftanın üst kısmında 3 cm'lik bir bant olmalı, bu bandın sol köşesinde ise "MEKAN2021" ifadesi yer almalıdır. Bandın sağ köşesinde ise 1x5 cm ebatlarında bir kutu içerisinde beş (5) rakamdan oluşan rumuz yer almalıdır. Rumuz dışında proje paftalarının herhangi bir yerinde proje sahibini tanıtan ibare ya da işaret bulunmamalıdır.

Başvurunun son aşamasında ise MEKAN yarışmasının web sitesinden indirebilecekleri "Başvuru Formu" yüklenmelidir. "Başvuru Formu", yarışmacının kimlik bilgilerini içeren bir form olup aynı zamanda yarışmaya katıldığı projenin üniversite, fakülte, bölüm ve proje yürütücüsü / koordinatörü onayı gibi bilgilerini içermektedir. Ayrıca, başvuru formunu imzalayarak katılımcıların yarışma şartnamesini kabul ettiklerini yazılı olarak beyan etmeleri gerekmektedir.

İlgili belge, eksiksiz bir şekilde doldurulup imzalandıktan sonra, yarışmacının bölüm başkanına onaya sunulmalıdır. Bölüm başkanı proje bilgilerinin doğruluğunu teyit ettikten sonra belgeyi imzalamalıdır. COVID-19 pandemi koşulları nedeniyle bölüm başkanı imzası dijital olarak alınabilir. Son olarak başvuru formu PDF formatında sisteme yüklenerek başvuru tamamlanmalıdır.

3. TAKVİM

Yarışmanın İlanı	23 Haziran 2021
Yarışmaya Son Başvuru Tarihi	4 Ekim 2021
Jüri Değerlendirmesi Başlangıç Tarihi	12 Ekim 2021
Sonuçların İlanı	26 Ekim 2021
Ödül Töreni ve Kolokyum	7 Aralık 2021

4. JÜRİ

Danışman Jüri Üyeleri

Hanife ÖZTÜRK AKKARTAL	(Prof. Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi Rektörü)
Neslihan DOSTOĞLU	(Prof. Dr., İKÜ Mimarlık Fakültesi Dekanı)
Uğur Özer ÖZGÜVEN	(Y. Mimar, ÖZGÜVEN Mimarlık)

Asli Jüri Üyeleri

Gülay USTA	(Prof. Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi)
Rana KUTLU	(Prof. Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi)
Ervin GARİP	(Doç. Dr., İstanbul Teknik Üniversitesi)
Zeynep Tuna ULTAV	(Doç. Dr., Yaşar Üniversitesi)
Yasemin ARPAÇ	(İç Mimar, Ofist)
Levent ÇIRPICI	(Mimar, Zoom TPU)
Tanju ÖZELGİN	(Tasarımcı, To Design Studio)
Görkem VOLKAN	(Mimar, Görkem Volkan Design Studio)
Ece YALIM	(Endüstriyel Tasarımcı, Artful Interior & Product Design)

Yedek Jüri Üyeleri

Derya ADIGÜZEL ÖZBEK	(Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi)
Arzu ERÇETİN	(Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi)
Armağan S. MELİKOĞLU EKE	(Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi)

Raportörler

Furkan EVLİYAOĞLU	(Arş. Gör., İstanbul Kültür Üniversitesi)
Armağan GÜLHAŞ	(Arş. Gör., İstanbul Kültür Üniversitesi)
Özge ILIK	(Arş. Gör., İstanbul Kültür Üniversitesi)
Kadir YESİR	(Arş. Gör., İstanbul Kültür Üniversitesi)

5. ÖDÜLLER

Birincilik Ödülü	4000 TL, Plaket
İkincilik Ödülü	2500 TL, Plaket
Üçüncülük Ödülü	2000 TL, Plaket
Mansiyon	3 adet, 1500 TL, Plaket

6. İLETİŞİM

MEKAN2021 yarışması ile ilgili detaylı bilgilere https://icmim.iku.edu.tr/tr/mekan-yarismasi üzerinden ulaşabilir. Bunun dışında yarışma ile ilgili her türlü konuda bilgi almak için yarışma raportörlüğüyle mekanyarismasi@iku.edu.tr adresinden iletişime geçilebilir.

7. DESTEKLEYENLER

ÖZGÜVEN MİMARLIK
NG KÜTAHYA

JÜRİ ÜYELERİ



Gülay Usta, Prof. Dr. [İstanbul Kültür Üniversitesi]

Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık bölümünden 1985 yılında mezun oldu. 1993 yılında Bina Bilgisi- Tasarım anabilim dalında doktorasını tamamlamış, 1996 yılında doçent , 2004 yılında profesör unvanı kazanmıştır. Yurt içi ve yurt dışı çeşitli ulusal ve uluslar arası kongrelere katılmış ve bildiri sunmuş, hakemli dergilerde ve çeşitli mimarlık yayın organlarında makaleleri yayımlanmış olan Usta' nın "Anadolu Türk Mimarlığı İçin Görsel Sözlük" adlı kitabı bulunmaktadır. Prof. Dr. Usta akademik ve bilimsel çalışmalarının yanı sıra çeşitli ulusal ve uluslar arası mimari proje yarışmalarına, mimarlık sergilerine katılmış ve ödüller almıştır. Çeşitli kongre, seminer, sergi, workshop düzenlemiş, bilim kurulu üyeliği, hakemlik, moderatörlük, bilimsel araştırma yöneticiliği, tez yürütücülükleri yapmıştır.



Rana Kutlu, Prof. Dr. [İstanbul Kültür Üniversitesi]

Rana Kutlu 1992 yılında girdiği İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü'nü, 1996 yılında ikincilikle mezun olarak bitirmiştir. 1999 yılında İ.T.Ü. Mimarlık Anabilim Dalı, Bina Bilgisi Programı'ndan Yüksek Lisans derecesini, 2008 yılında İ.T.Ü. Yapı Bilgisi Programı'ndan doktora derecesini alan Rana Kutlu konut, okul, ofis ağırlıklı olmak üzere çeşitli projelerin tasarım ve uygulamasını üstlenmiştir. 2008 yılından itibaren İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde tam zamanlı öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. Ulusal ve Uluslararası Yarışmalara katılan, danışman ve asil jüri üyelikleri bulunan Rana Kutlu'nun çeşitli bilimsel ve mesleki dergilerde yayınlanmış 50 civarında makalesi, ulusal ve uluslararası konferanslarda sunulmuş bildirileri, herkes için tasarım başlığında çeşitli üniversiteler tarafından davetli çok sayıda workshop yürütücülüğü bulunmaktadır.



Ervin Garip, Doç. Dr. [İstanbul Teknik Üniversitesi]

Ervin Garip, 2000 yılında mimarlık lisans derecesini, 2003 yılında ise yüksek lisans İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde tamamlamıştır. 2009 yılında aynı üniversitede "Mimari Tasarım" programında doktora çalışmasını tamamlamıştır. Doktora eğitimi sırasında North Carolina State University College of Design, ABD`de 'visiting scholar' olarak görev almıştır. Projeleri çeşitli yarışmalarda ödüller kazanmış, sergilenmiş, ulusal ve uluslararası farklı kurumlar tarafından yayınlanmıştır. Halen İstanbul`da 1+1 Mimari Tasarım ekibi ile mimari, iç mimari, ve kentsel tasarım alanlarında proje ve çalışmalarını sürdürmekte, İstanbul Teknik Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde Doçent olarak görevine devam etmektedir.



Zeynep Tuna Ultav, Doç. Dr. [Yaşar Üniversitesi]

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü'nde 1999 yılında Lisans ve 2002 yılında Yüksek Lisans eğitimini tamamladıktan sonra, Gazi Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde Doktora eğitimini tamamlamıştır. Reading Manfredo Tafuri: Architecture and Utopia-Design and Capitalist Development" adlı tez çalışmasıyla 2005 yılında Mimarlık Vakfı Ödüllü Seçkisi "Mimarlık Tarihi Bilim Dalı" Yüksek Lisans Tezi Ödülü'ne lâyık görülmüştür. Gazi Üniversitesi'nde yarı zamanlı öğretim görevlisi olarak başladığı akademik görevine, İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde araştırma görevlisi, öğretim görevlisi ve yardımcı doçent olarak devam etmiştir. İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde dekan yardımcılığı, Yaşar Üniversitesi'nde bölüm başkanlığı ve anabilim dalı başkanlığı görevleri yapmıştır. Halen Yaşar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde bölüm başkanlığı-anabilim dalı başkanlığı görevini yürütmektedir.



Yasemin Arpaç, İç Mimar [Ofist]

1994 yılında Tarsus Amerikan Koleji'nden, 1998 yılında Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünden mezun olmuştur. 2004 yılında Sabahattin Emir ile Beyoğlu Tünel'de Ofist'i kurmuştur. Bilgi Üniversitesi'nde Tasarım Kültürü ve Yönetimi okuyor. Yakın zamanda MEF Üniversitesi İç Mimarlık bölümü dördüncü sınıf öğrencilerine İç Mimarlık Stüdyosu dersi vermektedir.



Levent Çırpıcı, Mimar [Zoom / TPU]

1989'da Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nden mezun oldu. 1994 yılında ortağı iç mimar Atilla Kuzu ile hastane, otel, mağaza, okul, ofis ve kongre merkezleri için mimari ve iç mimari projeler üzerine çalışan Zoom / TPU (Tasarım Proje Uygulama) firmasını kurdu. 2001 yılında Figen-Servet Yazıcı Ev projesi ile prestijli Ağa Han Mimarlık Ödülleri'ne aday gösterildi. 2009 ve 2011 yıllarındaysa Maslak Acıbadem ve Liv Ulus projeleriyle WAF ödüllerinde finalist oldu. YAPI-TURKEYBUILD tarafından 2010, 2011 ve 2015 senelerinde fuar standı tasarımları ile üç kere birincilik ödülü aldı. Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım stüdyolarında eğitmen olan, çeşitli üniversitelerin çalıştaylarına sıklıkla katılan ve konuşmacı olarak davet edilen Çırpıcı; İstanbul Üniversitesi'ndeki Sosyoloji eğitimine devam etmekte.



Tanju Özelgin, Tasarımcı [To Design Studio]

1962 yılında İstanbul'da doğan Tanju Özelgin, 1984 yılında Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünden mezun olmuştur. 1987 yılında kendi tasarım ofisi olan Scala Design'ı kuran Özelgin, 1987-1996 yıları arasında Scala Design bünyesinde fuar standları, yat, showroom, konut, ofis, özel tanıtım geceleri, mobilya ve endüstri ürünleri tasarımı yapmış ve uygulamıştır. 1993 ile 1995 yılları arasında IN Mobilya ile kurucu ortak olarak çalışan Özelgin, 1996'da Ertan Binme ile Parlak Kırmızı'yı kurmuştur. Parlak Kırmızı bünyesinde endüstri ürünleri tasarımı, sayısal ve video grafikleri hazırlamış, iç mimarlık proje ve uygulama hizmetleri vermiştir. Özelgin, 2005 yılından itibaren endüstri ürünleri tasarımı ve iç mimarlık proje çalışmalarını TO (Tanju Özelgin Studio) bünyesinde devam ettirmektedir.



Görkem Volkan, Mimar [Gorkem Volkan Design Studio]

Mimarlık eğitimine sırasıyla New York Pratt Institute ve Yeditepe Üniversitesi'nde devam eden Görkem Volkan, 2004 yılında Yeditepe Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden mezun olduktan sonra Lübnan'da Nabil Gholam Architects'te çalıştı. Bu ofis, Katar ve Dubai'deki birçok karma bina için tasarım koordinatörü rolünü üstlendi. 2006 yılında GVDS'yi kuran Görkem Volkan, büyük ölçekli ticari alanların, konut projelerinin ve çeşitli ölçeklerde karma projelerin hem mimari hem de iç mimari projelerini üstlenmektedir.



Ece Yalım, Endüstriyel Tasarımcı [Artful Interior & Product Design]

Ece Yalım 1988 yılında ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı'ndan mezun oldu, 1992 yılında New York Pratt Institute of Technology'de iç mimaride yüksek lisans derecesini tamamladı.1990-1994 yılları arasında çalışmalarına New York'da devam etti. New York'da yaşadığı dönemde 'Naomi Leff and Associates Interior Design' firmasında iç mimar olarak, Pentagram firmasında tasarımcı olarak çalıştı. 1996 yılından bu yana kendi firmalarında iç mimari ve ürün tasarımı projelerini ekip halinde yürütmekteler. Profesyonel işlerinin yanında 2004 yılından itibaren Orta Doğu Teknik Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde "Endüstriyel Tasarım'da Renk" konulu ders vermekte, mezuniyet projelerine destek vermektedir.



Derya Adıgüzel Özbek, Dr. Öğr. Üyesi [İstanbul Kültür Üniversitesi]

Lisans eğitimini İTÜ, İç Mimarlık Bölümü'nden üçüncülük ve yüksek onur dereceleriyle 2009 yılında, Yüksek lisans eğitimini KHÜ, Tasarım Yüksek Lisans Programında burslu olarak 2011 yılında, doktorasını İKÜ, Mimarlık Doktora programında burslu olarak 2016 yılında tamamlamıştır. 2015 yılında doktora çalışmalarına Erasmus+ doktora araştırmacısı bursu ile Ku Leuven Sint-Lucas Gent'de, Mimari Teori ve Tasarım araştırma bünyesinde devam etmiştir. 120K623 nolu "Hayat Eve Sığar" Evi Nasıl Dönüştürecek, COVID-19 Süreci ve Sonrası İçin Konut Tasarım Stratejileri" başlıklı TÜBİTAK 1001 araştırma projesinin yürütücülüğünü yapmıştır. Çok sayıda ulusal, uluslararası yayını, çeşitli editörlük ve hakemlik görevleri, atölye yürütücülükleri ve iç mimari tasarım uygulamaları bulunmakta, çalışmalarını İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde doktor öğretim üyesi olarak sürdürmektedir.



Arzu Erçetin, Dr. Öğr. Üyesi [İstanbul Kültür Üniversitesi]

Eğitimini 2005 yılında T.C.Haliç Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünde, yüksek lisans eğitimini 2007 yılında İstanbul Kültür Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalında, sanatta yeterlilik eğitimini ise 2010 yılında MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim/Anasanat Dalında Dr. unvanı ile tamamlamıştır. Çalışmalarına mekan organizasyonu, renk, tasarım, disipliner arası çalışmalar konuları ile devam etmektedir. Ayrıca tasarım patentleri, ulusal ve uluslararası anlamda kongre sunumları, makaleleri, kitap bölümleri ve projeleri bulunmaktadır. Akademik kimliğinin yanı sıra uygulanmış çok sayıda iç mimari projesi bulunmaktadır. 2007 yılında beri İKÜ bünyesinde çalışmaktadır.



Armağan Seçil Melikoğlu Eke, Dr. Öğr. Üyesi [İstanbul Kültür Üniversitesi]

1982 yılında İzmir'de doğdu. 2005'de KTÜ İç Mimarlık Bölümü'nde lisans eğitimini, 2008'de KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimini ve 2014'te MSGSÜ Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı'nda doktora eğitimini tamamlamıştır. 2005-2008 yılları arasında KTÜ İç Mimarlık Bölümü'nde; 2010-2014 yılları arasında İKÜ İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmıştır. 2021 yılında doçent ünvanını almıştır. Halen İKÜ'de İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde Doç.Dr. olarak görevine devam etmektedir. Mimari, mobilya ve ürün tasarımı yarışmalarına katılmış olup, 2008'de yurtiçinde düzenlenen D.T.M. 1.Ulusal Mobilya Tasarım Yarışmasında "Ofis Mobilyası" kategorisinde Adyton özel ödülünü, 2011'de Bilkent Kültür Girişimi Kültür Ürünleri Tasarım Yarışması Grafik Tasarımı Dalında Ferhan Yalçın ile birlikte ikincilik ödülünü kazanmıştır.

RAPORTÖRLER



Furkan Evliyaoğlu, Arş. Gör. [İstanbul Kültür Üniversitesi]

Lisans eğitimini 2015 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Bölümünde tamamlamıştır. Mezun olduktan sonra iki yıl çeşitli ofislerde deneyim kazanmıştır. 2018 yılında beri İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır. 2020 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimari Tasarım Programında yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır. Halen aynı üniversite ve programda doktora eğitimine devam etmektedir.



Armağan Gülhaş, Arş. Gör. [İstanbul Kültür Üniversitesi]

2013 yılında başladığı İTÜ İç Mimarlık Bölümü'nü 2017'de tamamladı. Lisans sonrası devam ettiği İTÜ Mimari Tasarım Yüksek Lisans programını "Kuir Perspektif: Mimarlığın Çözüm Problemi" başlıklı tez çalışması ile 2020 yılında tamamladı. Bu süreçte çeşitli aralıklarla iç mimarlık ve mobilya tasarımı projelerinde tasarımcı olarak yer aldı. 2019 yılından bu yana İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmakta ve akademik öğrenimine İTÜ Mimari Tasarımda Bilişim Doktora programında devam etmektedir.



Özge Ilık, Arş. Gör. [İstanbul Kültür Üniversitesi]

2018 yılında İTÜ İç Mimarlık Bölümü'nden üçüncülükle mezun oldu. Eğitim hayatına 2019 yılından bu yana YTÜ Rölöve-Restorasyon Yüksek Lisans programında devam etmekte, "Preservation and Rehabilitation Proposal for Istanbul Buyukdere District" başlıklı tezi üzerinde çalışmaktadır. Buna paralel olarak edebiyat (roman), çeviri, çocuk kitabı illüstrasyonları gibi alanlarda da aktif olarak çalışmalarda bulunmaktadır. 2020 yılından itibaren İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır.



Kadir Yesir, Arş. Gör. [İstanbul Kültür Üniversitesi]

2010 yılında başladığı Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nü 2016'da tamamladı. 2013 - 2015 yılları arasında yarı zamanlı, 2016 - 2020 yılları arasında tam zamanlı olarak mimarlık ve iç mimarlık ofislerinde görev alırken, çeşitli mobilya firmalarının hariçten katalog mekan tasarımlarını gerçekleştirdi.2020 yılından bu yana İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmakta ve akademik öğrenimine MSGSÜ Mimari Tasarım Sorunları yüksek lisans programında devam etmektedir.

JÜRİ DEĞERLENDİRME TUTANAĞI

MEKAN 2021 İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışmasına 21 farklı üniversiteden 69 proje katılmıştır. Jüri, yarışmaya katılan projeleri değerlendirmek üzere 22 Ekim 2021 Cuma Günü saat 18.00'de online olarak toplanmıştır.

Yarışmanın asli jüri üyeleri Gülay Usta, Rana Kutlu, Ervin Garip, Zeynep Tuna Ultav ve Ece Yalım değerlendirme aşamasında bulunmuşlar, değerlendirmeye katılamayan Yasemin Arpaç, Levent Çırpıcı, Tanju Özelgin ve Görkem Volkan'ın yerine yedek jüri üyelerinden Armağan Seçil Melikoğlu Eke ve Derya Adıgüzel Özbek jüri değerlendirmesine katılmıştır.

Değerlendirmenin ilk aşamasında yarışmaya katılan ve şartnameye uygun olmayan on iki proje hakkında (3, 5, 18, 34, 36, 38, 44, 42, 45, 54, 57, 65) jüri ortak karar almıştır. Bu projelerden, 44, 45, 57 ve 65 numaralı projelerin rumuzu altı haneli, 54 numaralı projenin rumuzu sadece harflerden, 3 ve 38 numaralı projelerin rumuzu harf ve rakamlardan oluşmaktadır. Jüri ortak kararıyla bu projeler değerlendirmeye alınmıştır. 5, 36 ve 42 numaralı projelerin rumuzu bulunmamaktadır. 18 numaralı projenin ise başvuru formu bulunmamaktadır. 34 numaralı projeye ait başvuru formunda ise bölüm başkanına ait imzanın orijinal olmadığı tespit edilmiştir. Buna göre 5, 18, 34, 36 ve 42 numaralı projeler jüri ortak kararıyla yarışma dışı bırakılmıştır. Alınan kararlar sonucunda 64 proje değerlendirmeye alınmıştır.

Jüri üyeleriyle, kişisel değerlendirmelerin yapılması için, 16 Ekim 2021 tarihinde tüm yarışma paftaları dijital ortamda paylaşılmıştır. Jüri, kişisel değerlendirmelerini yaptıktan sonra, 22 Ekim 2021 saat 18.00'de çevrimiçi platformda bir araya gelerek değerlendirmeye başlamıştır.

1. Turda tüm projelerin nitelik açısında bir sonraki aşama geçmesine karar verilmiştir.

2. Turda; 4, 11, 13, 15, 17, 25, 30, 32, 41, 49, 54, 58, 64, 68 numaralı projeler oy birliği ile 1, 7, 19, 21, 23, 29, 31, 37, 38, 39, 43, 46, 52, 53, 57, 60, 61, 62, 65, 66, 69 numaralı projeler oy çokluğu ile elenmiştir.

3. Turda 2, 3, 10, 27, 44, 47, 50, 56 numaralı projeler oy birliği ile 8, 12, 16, 20, 22, 24, 33, 45, 51, 59, 63 numaralı projeler oy çokluğuyla elenmiştir.

Yapılan 4. tur değerlendirilmesine; 6, 9, 14, 26, 28, 35, 40, 48, 55 ve 67 numaralı projeler kalmıştır. Bu turda puanlama sistemi yöntemi tercih edilmiştir. Jüri üyeleri kalan on projeyi bir; en düşük, on; en yüksek puan olmak üzere puanlamıştır. Bu puanlama sistemine göre ödül grubu belirlenmiştir. İlk üç proje ve mansiyon grubu belirlendikten sonra kalan dört projeye ise jüri teşvik ödülü verilmesi jüri ortak kararıyla kabul edilmiştir.

Ödüllerin Belirlenmesi
Projeler ise puanlarına göre sıralanarak ödül grubu belirlenmiştir. Buna göre;

- 55 numaralı proje, Birincilik Ödülü'ne,
- 67 numaralı proje, İkincilik Ödülü'ne,

- 35 numaralı proje, Üçüncülük Ödülü'ne,
- 26 numaralı proje, Mansiyon Ödülü'ne,
- 28 numaralı proje, Mansiyon Ödülü'ne,
- 9 numaralı proje, Mansiyon Ödülü'ne,
- 40 numaralı proje, Jüri Teşvik Ödülü'ne,
- 14 numaralı proje, Jüri Teşvik Ödülü'ne,
- 6 numaralı proje, Jüri Teşvik Ödülü'ne,
- 48 numaralı proje, Jüri Teşvik Ödülü'ne layık görülmüştür.

ÖDÜL GRUBUNA AİT JÜRİ RAPORU

BİRİNCİ ÖDÜL
CANSU ERDEM – KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ – 55 NUMARALI PROJE

"Neighbor/Ground" ismiyle yarışmada yer alan proje kolektif bir yaşam kurgusunu odağa almaktadır. Bu bağlamda projenin kavramsal alt yapısı oldukça güçlü bulunmuştur. Kavramsal olarak ifade edilen "Neighbor/Ground" kavramının açık alan olarak önerilen sokak fikriyle ifade etmesi projenin olumlu yönleri olarak değerlendirilmiştir. Bunun yanı sıra projedeki ana mekânlar ve buna bağlı olarak çözülen alt mekânlar özgün ve başarılı bulunmuştur. Projenin mekânsal olarak dinamik yapısı, malzeme, renk seçimi ve temsil konusundaki yetkinliği diğer projelerden öne çıkmasını sağlamıştır. Bu görüşler sonucunda proje Birincilik ödülüne layık görülmüştür.

İKİNCİ ÖDÜL
TUĞBA ACAR – MEF ÜNİVERSİTESİ – 67 NUMARALI PROJE

"Collect." ismini taşıyan proje zanaatkârlar için "co-living" ve "co-working" gibi işlevleri barındırmaktadır. Balat'ta yer alan tarihi bir yapının yeniden işlevlendirildiği projede; renk, malzeme ve doku kullanımı oldukça başarılı bulunmuştur. Projedeki bütünsellik ve tutarlı tasarım kararları yine jüri tarafından projenin olumlu yönleri olarak ifade edilmiştir. Ancak projenin devam eden ritmi, bazı iç mekan organizasyonları sıradan bulunmuştur. Bu görüşler doğrultusunda proje İkincilik ödülüne layık görülmüştür.

ÜÇÜNCÜ ÖDÜL
ALEYNA İZMİRLİ – İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ – 35 NUMARALI PROJE

Kapalı bir pazar alanını konu alan proje hem malzeme hem de mekân üzerine oldukça kapsamlı ve detaylı bir araştırmayı içeren "research" projesi olarak nitelendirilmiştir. Bu anlamda proje yeni olasılıkları ve hikâyeleri keşfetmeyi hedeflemektedir. Projenin bu amacı oldukça kıymetli bulunmanın yanı sıra projede yer alan tüm fikirlerin mekânsallaşması jüri tarafından yine olumlu bulunan bir nokta olmuştur. Ancak projenin iç mekân tasarımı ölçeğinde yeterince çözümler üretmediği görüşüne varılmıştır. Bu görüşler doğrultusunda proje Üçüncülük ödülüne layık görülmüştür.

MANSİYON
CEREN İZGİ – İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ – 26 NUMARALI PROJE

İTÜ Mimarlık Fakültesi, Taşkışla Binası'nda yer alan Bilim Merkezi proje kapsamında yeniden ele alınmıştır. Yapının ince uzun formlu olması tasarımcıyı oldukça kısıtlamış olsa da binanın bu formuna yönelik geliştirilen ritmik mekân çözümleri olumlu bulunmuştur. Mekân çözümlerindeki

dengeli ve yalın tavır jüri tarafından olumlu bulunmuştur. Ancak mekân çözümlemesinde görülen bu sakin yaklaşımın projenin tamamına yansımaması olumsuz olarak eleştirilmiştir. Bu nedenlerle proje Mansiyon ödülüne layık görülmüştür.

MANSİYON
ENES YEREKONMAZ – İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ – 28 NUMARALI PROJE

İstanbul Kanyon AVM'de "Generator Lab" olarak tasarlanan projenin mekân çözümleri oldukça tanımlı ve başarılı bulunmuştur. Bununla birlikte projenin iç mekânı zenginleştirmeye yönelik arayışlar projenin olumlu taraflarındandır. Ancak proje malzeme, renk, mobilya seçimi konusunda yetersiz bulunmuştur. Tüm bu görüşler doğrultusunda proje Mansiyon ödülüne layık görülmüştür.

MANSİYON
ÇAĞLAR LAMPİR – ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ – 9 NUMARALI PROJE

İzmir Konak'ta yer alan SGK Dinlenme ve Eğitim Tesisi bu proje kapsamında otel olarak yeniden işlevlendirilmiştir. "Vizkozite" temalı proje jüri üyeleri tarafından iyi bir deneme olarak nitelendirilmiştir. Mekândaki yüzeylerin bir araya gelişi başarılı bulunmuştur. İç mekânlardaki arayış projenin olumlu taraflarındandır. Var olan akışkan biçimlerin mekâna aktarılması noktasında başarılı görülmüş fakat ilham alınan şeylerin gerekçesi yeterli bulunmamıştır. Konsept olarak başarılı olan projede bazı mekan çözümlerinde sorunlar olduğu belirtilerek Mansiyon ödülüne layık görülmüştür.

JÜRİ TEŞVİK ÖDÜLÜ
ZEYNEP ÇİFTÇİOĞLU – İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ – 40 NUMARALI PROJE

İMÇ'nin 6. Bloğunda yapılan proje, bilim ve teknoloji tabanlı bir kullanıcı profiline yönelik LAB konsepti çalışmıştır. Projenin tasarım açısından belirli bir tutarlılığı olduğu düşünülmüştür. Aynı zamanda projede yaratılan atmosfer olumlu bulunmuştur. Üçüncü boyutta sunulan görsel etkiler dengeden uzak, karmaşık olup jüri üyelerince olumsuz değerlendirilmiştir. Bununla birlikte iç mekân oryantasyonu konusunda bazı eksiklikler göze çarpmaktadır. Bu sebeplerle Jüri Teşvik Ödülü alması uygun bulunmuştur.

JÜRİ TEŞVİK ÖDÜLÜ
AYŞENUR ALLI – YAŞAR ÜNİVERSİTESİ – 14 NUMARALI PROJE

İzmir Alsancak'ta yapılan "İzmir Earthquake Museum" projesi, mekânı dış kabuğuyla beraber ele alması bakımından olumlu karşılansa da jüri üyeleri tarafından ölçeğin mimari ölçeğe kaydığı yorumunu almıştır. Projenin iç ve dış mekân kurgusundaki bütüncül düşüncesi beğenilmiştir. Mekânda yaratılan diagonal hatlar iyi çözülmüş. Dil birliği açısından iç mekân uyumlu bulunsa da mekân organizasyonunun bazı noktalarda sorunlara yol açtığı görüşüne varılmıştır. Bu sebeplerle Jüri Teşvik Ödülü alması uygun bulunmuştur.

JÜRİ TEŞVİK ÖDÜLÜ
ŞİVA BAGHALSADRİF OROUSH – BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ – 6 NUMARALI PROJE

İstanbul Barbaros Bulvarı üzerinde yer alan ATV binası proje kapsamında ortak çalışma alanları olarak yeniden değerlendirilmiştir. Tasarımın konsept ile ilişkisinin kuvvetli olduğu belirtilmiştir. Renk ve malzeme kullanımında ve plan çözümünde sorunlar olduğu belirtilmiştir. Bu sebeplerle

Jüri Teşvik Ödülü alması uygun bulunmuştur.

JÜRİ TEŞVİK ÖDÜLÜ
SALİH GÜL – İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ – 48 NUMARALI PROJE

İstanbul Beşiktaş'taki kapalı Pazar alanının çalışıldığı proje, araştırma açısından oldukça teşvik edici bulunmuştur. Masa-tente gibi Pazar donatılarının çözümleriyle projenin mekansal olarak bütüncül bir atmosfere ulaştığı düşünülmüştür. Projenin kavramsal yaklaşımı başarılı bulunmuştur. Projenin yaklaşımı olumlu bulunmakla birlikte, iç mimari mekân tasarımı ve detay konusunda yetersiz bulunması sebebiyle Jüri Teşvik Ödülü alması uygun bulunmuştur.

MEKAN 2021
İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

KATILIMCILARIN LİSTESİ

1	33055	Fatmanur Karabaş, Meltem Güzelyüz, Selen Yılmaz	Selçuk Üniversitesi
2	62482	Sema Eldemir	Kadir Has Üniversitesi
3	HM167	Hilal Mert	Altınbaş Üniversitesi
4	27234	Buket Sezgin	Doğuş Üniversitesi
5	Rumuz Yok	Tuğba Nerse	Haliç Üniversitesi
6	78041	Şiva Baghalsadriforoush	Bahçeşehir Üniversitesi
7	10293	Feyzanur Varol	Karadeniz Teknik Üniversitesi
8	16215	Ayten Erva Turan	Yaşar Üniversitesi
9	26097	Çağlar Lampir	Altınbaş Üniversitesi
10	51022	Mustafa Onur Yenice	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
11	23020	Taha Ramazan Kocaağa	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
12	69324	Zeynep Akpınar	KTO Karatay Üniversitesi
13	77751	Buse Özel	Haliç Üniversitesi
14	68375	Ayşenur Allı	Yaşar Üniversitesi
15	14729	Rümeysa Demirel, İdil Türküsu Erseven	İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi
16	30883	Esra Çetiner	İstanbul Kültür Üniversitesi
17	15315	Devrim Güneşsu	Karadeniz Teknik Üniversitesi
18	119540	Burak Yüksel	İstanbul Esenyurt Üniversitesi
19	13048	Hande Temel	İstanbul Kültür Üniversitesi
20	74532	İpek Şevik	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
21	97452	Ayşe Çelik	İstanbul Kültür Üniversitesi
22	24117	Hazal Vecel	Yaşar Üniversitesi
23	73624	Sena Nur İmir	İstanbul Teknik Üniversitesi
24	28472	Elif Revna Çelik	İstanbul Teknik Üniversitesi
25	82037	Mihriban İlkyaz, Şule Ebru Ayaz	İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi
26	24868	Ceren İzgi	İstanbul Teknik Üniversitesi
27	27519	Beyza Nur Pehlivan, Seyfullah Ahmet Dinç	Selçuk Üniversitesi
28	16009	Enes Yerekonmaz	İstanbul Kültür Üniversitesi
29	15394	Duygu Kahraman	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
30	15813	Tahsin Onur Türkmen	İstanbul Teknik Üniversitesi
31	98686	Zeynep Temür	İstanbul Kültür Üniversitesi
32	27398	Nayiri Özçelik	Kadir Has Üniversitesi
33	48617	Buketnur Yıldırım	Eskişehir Teknik Üniversitesi
34	61952	Efecan Şimşek	Yaşar Üniversitesi
35	63912	Aleyna İzmirli	İstanbul Teknik Üniversitesi
36	Rumuz Yok	Gamze Kuru	İstanbul Kültür Üniversitesi

37	31824	Ezgi Su Demirci	Kadir Has Universitesi
38	Y7NR3	Yüsranur Çalışkan, İlknur Kırbıyık	Selçuk Üniversitesi
39	58197	Öykü Soybelli	Yaşar Üniversitesi
40	93472	Zeynep Çiftçioğlu	İstanbul Kültür Üniversitesi
41	13177	Seçil Yavuz	Işık Üniversitesi
42	Rumuz Yok	Rahma Alioğlu	Bahçeşehir Üniversitesi
43	99321	Laçin Bezirci	Kadir Has Üniversitesi
44	312598	Nazlı Selva Küçük	MEF Üniversitesi
45	483684	İrem Ertan	Işık Üniversitesi
46	82132	Hatice Sinem Biçer	İstanbul Teknik Üniversitesi
47	48172	Burak Karaca	İstanbul Kültür Üniversitesi
48	85613	Salih Gül	İstanbul Teknik Üniversitesi
49	17296	Elif Gencer, Emel Kübra Doğan	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
50	53195	Ayşenur Genç, Fatma Betül Bilir	Selçuk Üniversitesi
51	07864	Asaf Yusuf Yıldız	Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi
52	19911	Osman Canberk Çebi, Gökçe Akdaş	Başkent Üniversitesi
53	98134	Merve Sandıkçı	MEF Üniversitesi
54	ORBIT	Özge Özdemir	Altınbaş Üniversitesi
55	50698	Cansu Erdem	Kadir Has Üniversitesi
56	81567	Evrim Arıkan Berfin Cantekin	MEF Üniversitesi
57	110821	Gizem Nur Eğilmez	Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi
58	48663	Cemrenur Ekizoğlu	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
59	63550	Yağız Ateşoğlu	İstanbul Teknik Üniversitesi
60	91116	Emine Beyza Aktaş, Melike Şevval Kavalcı, Kübra Kul	Marmara Üniversitesi
61	11128	Cansu Çakarlı	MEF Üniversitesi
62	16172	Beril Kantar, Ecem ÇıkrıkcI	TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
63	95135	Ece Kişioğlu	Yaşar Üniversitesi
64	11172	Zehra Çetinkaya	Karadeniz Teknik Üniversitesi
65	198018	Melissa Keçeli	Marmara Üniversitesi
66	43546	Helin Baskın	MEF Üniversitesi
67	82419	Tuğba Acar	MEF Üniversitesi
68	12708	Eren Burak Kuru	MEF Universitesi
69	73082	Ahmet Muhammet Şakalak	Altınbaş Üniversitesi



JÜRİ DEĞERLENDİRME AŞAMASI

MEKAN 2021
İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

JÜRİDEN

Mekan2021 yarışması katılan projelerin Covid19 pandemisi sürecindeki çevrim içi eğitimin çıktıları olması açısından önemliydi. Bu nedenle sosyal ve psikolojik açıdan yorucu bir süreç içinde yarışmaya katılım gösteren tüm katılımcıları kutluyorum ve teşekkür ediyorum.

Bu yılki yarışmaya 21 farklı iç mimarlık eğitimi veren okuldan 69 proje katılımı oldu. Okulların iç mimarlık eğitimine yönelik yaklaşım farklılıkları bitirme projeleri üzerinden de okunuyordu. Özellikle tasarım problemine yönelik ölçek ve konu farklılıkları jüri üyeleri tarafından çeşitlilik olarak değerlendirildi. Yarışmaya katılan projelere bakıldığında 3 farklı kategoride proje olduğu görüldü. 1. Grup, bağlamsal analizlere dayanan araştırma odaklı projeler, 2. Grup, kavramsal kurgusu güçlü projeler, 3. Grup ise araştırma ve kavramsal yönü güçlü olmayan farklı stil denemeleri olan projelerdi. Eleme turları sonucunda kalan son 10 (on) proje iç mekan tasarımı konusunda farklı yönleriyle diğerlerinden öne çıktı. Ödül, mansiyon ve teşvik ödülü kazanan projeler tasarım problemine yaklaşım ve önerdikleri iç mekan çözümleriyle örnek gösterilecek nitelikte projeler oldukları konusu tüm jüri üyelerinin ortak görüşü idi.

Tüm katılımcıları, ödül mansiyon ve teşvik kazananları kutlarken Mekan2021 İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal bitirme Projeleri yarışmasının ve dolayısıyla yarışma kitabının çağdaş iç mimarlık tasarım eğitimine olumlu katkılar sunmasını içtenlikle diliyorum.

Prof. Dr. Gülay Usta
İKÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

2012 yılında başladığımız ve geçtiğimiz sene sekizincisini gerçekleştirdiğimiz MEKAN 2021 Yarışması İç Mimarlık alanında önemli bir yere sahiptir. Her yıl yarışmaya katılan proje sayısı ve üniversite çeşitliliği Mekan yarışmalarına olan ilgiyi açıkça göstermektedir.

Kimi tarihi bir yapının yeniden işlevlendirildiği, kimi modern bir yapının ele alındığı ya da bir kentsel iç mekan projesi olarak karşımıza çıkan farklı projelerde kapsamlı ve detaylı bir araştırmaya dayanan kavramsal çerçevesi, teknoloji, teknik, malzeme ve estetik boyutları ile belli bir düzeyi yakalayan çalışmaların başarılı sonuçlar elde ettiğini görüyoruz. Bu bağlamda fikirler mekâna dönüşürken bütünsellik ve tutarlılık çerçevesinde kuvvetli olan yaratıcı projeler değerlendirmede öne çıkmaktadır.

Mekan Yarışması ile ülkemiz genelinde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde farklı üniversitelerin iç mimarlık alanındaki eğitim yaklaşımlarının, program çıktısı olan diploma projeleri üzerinden bir arada okunabilmesi mümkün olmaktadır. Ayrıca geleceğe yönelik bellek oluşturma potansiyeli yine Mekan Yarışmalarının olumlu sonuçlarından birisidir. İç Mimarlık alanında önemli bir kazanım sunan bu değerli yarışmanın gerçekleştirilmesinde ve sürekliliğinin sağlanmasında emeği geçen herkese teşekkürlerimi sunuyorum.

Prof. Dr. Rana Kutlu
İKÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Bu yarışmanın aralıksız sürdürülerek kurumsallaştırılmış olması, iç mimarlık mezun adaylarının kendi çalışmalarını bölüm arkadaşları dışında daha geniş bir platformda görebiliyor ve karşılaştırabiliyor olmaları çok anlamlı ve çok eğitici. Aynı zamanda farklı bölümlerin de öğrencilerinin projelerini daha geniş platformlarda görebilmeleri çok büyük bir olanak. Tüm bunlara zemin sundukları için de Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünün takdir edilmesini çok önemsiyor, yarışmanın uzun yıllar boyunca devam etmesini içtenlikle umuyorum.

Mekan2021 Yarışmasına katılım gösteren 69 projenin her biri birbirinden değerli idi. Çünkü her birinde katılımcıların 4.sınıfta gerçekleştirdikleri performans üzerine çalışmalarını yarışma formatına taşıyabilmek için ayrı bir çaba bulunmakta idi. Ancak bunlardan, tasarım fikirlerini tek bir sınırlı pafta üzerinde izleyiciye aktarabilmek için dönem boyunca süregelmiş çalışmalarını detaylı bir süzgeçleme işleminden geçirip, tasarım fikirlerini yarışma formatına göre yeniden düzenleyip sunan projelerin jüri üyelerine daha kolay ulaştığını ve bu projelerin 2. elemeyi daha rahatlıkla geçtiklerini gördük. Dolayısıyla tasarım fikri ne kadar güçlü olursa olsun paftanın iletişim gücü bu fikrin aktarımını kolaylaştırdı ve paftanın potansiyel başarısını arttırdı.

İlk 10'da yer alan projelerin sıralaması gerçekleştirme aşamasında jüri olarak çokça tartıştığımız söylemem gerekmekte. Her birinde farklı bir değer olduğu için hepsi aslında gönlümüzde sıralama olarak birbirine çok yakındı. Dolayısıyla bu gruptaki 10 projenin sahibinin aslında sıralama ne olursa olsun kendini önemli bir başarı elde etmiş olarak varsaymasını öneririm.

Sonsöz olarak, yarışmaya katılmış olan 69 mezun içmimarımıza yarışmaya katılarak hem kendi gelişimlerine hem de mesleğe katkılarından dolayı teşekkür eder, her birini ayrı ayrı kutlarım.

Doç. Dr. Zeynep Tuna Ultav
Yaşar Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Bitirme Yarışmasının bu seneki katılımlarına bakıldığında, ölçek, konu ve yaklaşım olarak farklı katılımların varlığı gözlemlenmektedir. Konu ve ölçek farklılıkları her yarışma dönemi karşılaşılan ve özellikle değerlendirme aşamasında jüriyi çokça zorlayan konulardan biri olmuştur herzaman. Lakin projeler temelinde, bu dönem katılımlarının önemli bir özelliği, konuları tematik ve atmosferik olarak ele alan projelerin yanısıra, araştırma (research) bazlı projelerin de yer bulmasıdır. Bu tavır, hem jüriyi heyecanlandırmış, hem de seçkide yer alan projelerin zenginliğini arttırmıştır. Araştırma, proje üretim sürecinde bir alternatif değil, üretimin belkemiği olarak görülmelidir. Böylece projeler, bağlamları, malzemeleri ve genel yaklaşımları ile daha özgün ve yere-konuya bağlı şekilde üretilebilecektir. Yarışmaya katkı sağlayan bütün öğrencileri tebrik eder, İstanbul Kültür Üniversitesi'ni de bütün bu süreç içinde tutturduğu sağlam çizgiyi bozmadan devam ettirmesi dolayısıyla tebrik ederim. Nice yarışmalara...

Doç.Dr. Ervin Garip
İTÜ, İç Mimarlık Bölümü

İstanbul Kültür Üniversitesi kanatları altında yapmış olduğumuz bu değerlendirme sürecinde çok değerli bir jüri grubu ile çalışma imkanım oldu. Beni de katkı sağlamak adına davet ettikleri için

çok memnuniyet duydum. Öncelikle tasarımın farklı ölçeklerinde çalışan, dolayısıyla farklı bakış açılarına sahip zengin bir meslek grubu ile birlikte detaylı değerlendirme imkanımız olması, hem katılımcı projelerin hak ettikleri değeri bulması, hem de ileriye dönük tekrarlanacak bu içerikte diğer yarışmalara alt yapı olması açısından anlamlı bulduğumu söylemek isterim.

Uzun süren bir değerlendirme sürecimiz oldu. Ama genel anlamda, nerdeyse tüm projelerde paralel bakış açıları ile değerlendirme yaptık. Üzerine uzun uzun konuştuğumuz, kısıtlı zamanı göz etmeksizin birbirimize nedenleri ile açıklamalar yaptığımız projeler de oldu ki bu dinamiğin, katılımcıların gönlünü rahatlatmak adına çok anlamlı olduğunu düşünüyorum.

Derece alamayanlar lütfen üzülmesinler, proje başlıkları ve sunum yöntemleri dikkat alınınca okullarında çok iyi eğitimlere tabi tutulduklarını çok rahat görebiliyoruz. İnanılmaz keyifli ve içerikli konu başlıkları ile karşılaştık. Sunumların zenginliği de şahsen beni çok etkiledi. Tüm katılımcıların, geleceklerinin çok parlak olacağına inancım sonsuz.

Burada belki yarışma kurgusunu ileriye dönük iyileştirmek adına bir öz eleştri yapmak gerekir. Çünkü bu kadar içerikli projelerin içinde, pafta sayısı kendilerini anlatmaya yetmeyen ama aslında fazlasıyla güzel detaylandırılmış proje olduğunu hissettik. Tüm fikirlerini kısıtlı paftada anlatmakta zorlananları, biz de okumakta zorlandık. Belki pafta sayısı üzerine bir kez daha düşünülebilir.

Ece Yalım
Artful Interior & Product Design, Endüstriyel Tasarımcı

Tasarım eğitimi kendine özgü gereklilikleri, şartları, yöntemleri olan bir eğitim alanını tanımlamaktadır. Belirsiz, sınırsız ve yaratıcı olmasının yanında hayal gücünü besleyen bir “yaparak öğrenme” edimini kendinde barındıran içmimarlık tasarım eğitimi formal olduğu kadar informal eylemlerle zenginleşmektedir. Entelektüel ve sezgisel anlamda öğrenciyi farklı bilinç düzeyine taşımaları açısından atölye, seminer ve yarışma gibi informal eylemler desteklenmeli ve sürekli hale getirilmelidir. Bu açıdan MEKAN İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması 2012’den itibaren ilerleyen bir ivme ile içmimarlık tasarım eğitimini güçlendirmektedir. Bitirme projeleriyle yarışmaya katılan öğrencilerin rekabet yoluyla yaratıcılıklarını, düşünme biçimlerini, tasarım yöntemlerini geliştirmelerinde MEKAN yarışması itici güç olmayı sürdürmektedir. Bununla birlikte MEKAN yarışması ile içmimarlık tasarım eğitimine ve meslek pratiğine de ışık tutulmaktadır. Farklı ölçeklerde farklı bağlam ve konulara odaklanan bitirme projelerini incelediğimizde ülkemizdeki içmimarlık disiplinine ait zenginliği görmek mümkündür. Bir içmimar ve akademisyen olarak disiplinin gelişmesinde büyük katkıları olduğunu düşündüğüm MEKAN İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması’nı destekleyen tüm akademisyen, meslek insanı ve başta İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımını Bölümü olmak üzere yarışmaya katılım gösteren eğitim kurumlarına ve meslek yaşamlarının eşiğinde duran sevgili öğrencilere teşekkürlerimi sunarım.

Doç.Dr. Armağan Seçil Melikoğlu Eke
İKÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Tasarım temelli disiplinlerde yarışmalar, yenilikçi fikir ve ürün elde etmek için rekabetin itici gücünden motivasyonunu alan, bir üretim yöntemi sunmaktadır. Yarışmalar, mesleki alanda enformel eğitimin sürdürülmesini sağlarken diğer yandan tasarım tarihinin kayıt altına alınan arşivi olmaktadır. Öğrenciler içinse yarışmalar, deneyimsel öğrenme ortamı, mesleki alanla ilişki kurma ve mesleki alana giriş yapma gibi imkanlar sağlamaktadır. Mesleki örgün eğitimi 1925 yılına kadar uzanan iç mimarlıkta, yarışma kültürünün oluşumu kısıtlı kalmış, öğrenci projelerine yönelik yarışmalar da 2000'li yıllara kadar düzenlenmemiştir. Böylesi bir ortamda, İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından 2012 yılından bu yana düzenli olarak organize edilen MEKAN 201XX İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması önemli bir boşluğu doldurmaktadır. Gelenekselleşmiş yapısıyla MEKAN20XX yarışmasının her geçen yıl katılımcı üniversite ve öğrenci profili genişlemekte, çoğulcu yapısı ile yarışma, mesleki alanda bir değer yaratmaktadır.

Yarışmaya katılımın nicel olarak artmasının yanında yarışma içeriği de farklı tasarım ekollerine sahip okullardan gelen, farklı tasarım yaklaşımlarına sahip öğrenci katılımcıların, farklı ölçek ve konularda ürettikleri, proje çeşitliliğini kapsamaktadır. Böylesi bir çeşitlilik, jüri değerlendirmesi açısından bir zenginlik içermesinin yanında kategori etme, karşılaştırma açısından da farklı zorlukları barındırmaktadır. Jürinin değerlendirme sürecinde bu zorlukları aşmak ve eşitlikçi bir bakış açısı geliştirmek için her proje kendi bağlamı özelinde ele alınmıştır. Her proje kendi bağlamı içerisinde tasarım yaklaşımı, konunun ve ölçeğin getirdiği gereksinimleri karşılaması ve bu ilişkileri yeterli görsel anlatım teknikleri ile ifade edebilmesi açılarından değerlendirilmiştir. Projelerin barındırdığı çeşitlilik ödüllere de yansımış, şartnamede altı ödül verilmesi planlanırken, kapsamlı jüri değerlendirmesi sonucu, dört adet de jüri teşvik ödülü verilmesine karar verilerek, ödül sayısı ona çıkarılmıştır. Böylelikle kapsayıcı ve çeşitliliklere imkân veren jüri değerlendirme süreci tamamlanmıştır.

MEKAN20XX İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışmasını, İç Mimarlık alanına kazandırarak düzenli olarak devam etmesini sağlayan İstanbul Kültür Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü başta olmak üzere tüm emek verenlere, projelerini göndererek yarışmayı olanaklı kılan katılımcılara ve katılımcılarımızı destekleyen üniversitelerine meslektaşları olarak teşekkür eder, yarışmanın gelecek yıllarda artan katılımlarla devam etmesini temenni ederim.

Dr. Öğr. Üyesi Derya Adıgüzel Özbek
İKÜ, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

ÖDÜLLER VE MANSİYONLAR

Birincilik Ödülü

Cansu Erdem - Kadir Has Üniversitesi

İkincilik Ödülü

Tuğba Acar - MEF Üniversitesi

Üçüncülük Ödülü

Aleyna İzmirli - İstanbul Teknik Üniversitesi

Mansiyon

Ceren İzgi - İstanbul Teknik Üniversitesi

Mansiyon

Enes Yerekonmaz - İstanbul Kültür Üniversitesi

Mansiyon

Çağlar Lampir - Altınbaş Üniversitesi

Jüri Teşvik Ödülü

Zeynep Çiftçioğlu - İstanbul Kültür Üniversitesi

Jüri Teşvik Ödülü

Ayşenur Allı - Yaşar Üniversitesi

Jüri Teşvik Ödülü

Şiva Baghalsadrif Oroush - Bahçeşehir Üniversitesi

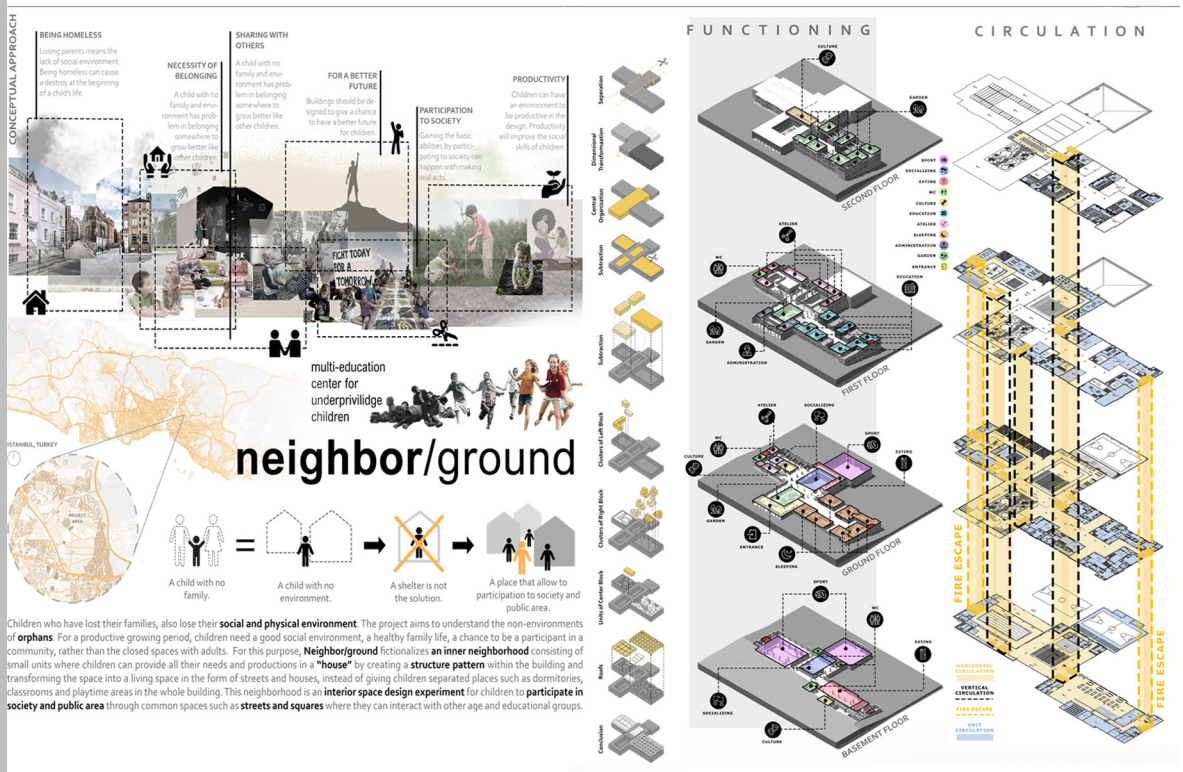
Jüri Teşvik Ödülü

Salih Gül - İstanbul Teknik Üniversitesi

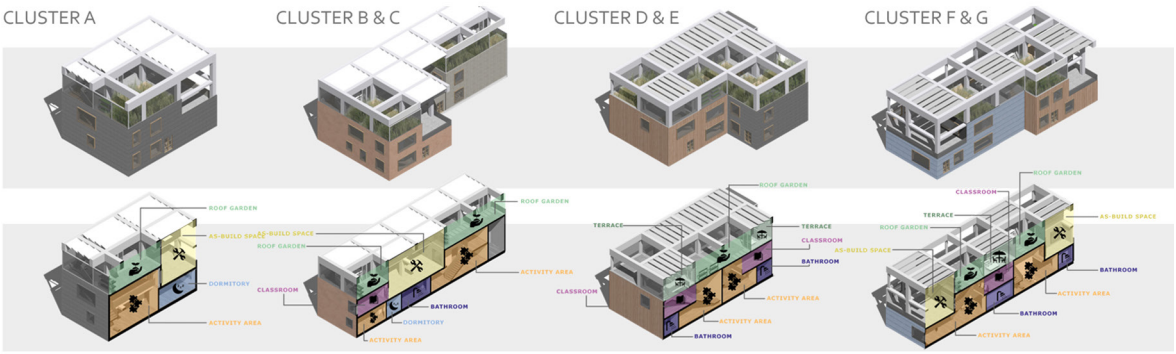
1. ÖDÜL **Cansu Erdem** Kadir Has Üniversitesi

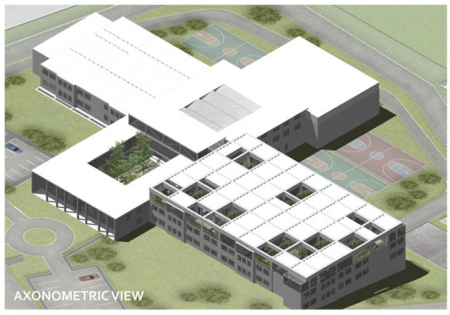
MEKAN 2021

50698





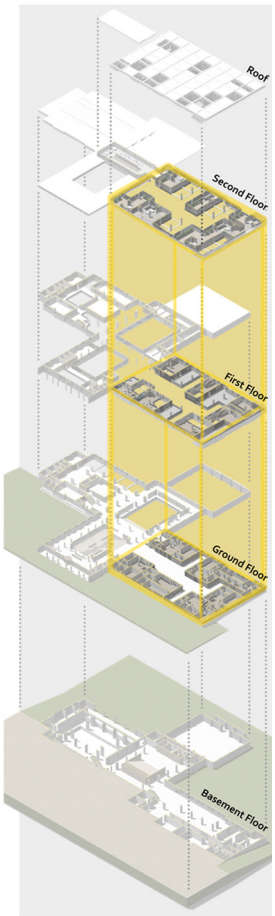












The feeling of open area is emphasized with the created **contrast** in order not to feel the presence of the roof in interior space. In the designed neighborhood structure, **real production and application spaces** are given to children instead of creating an artificial playground environment as an imitation, for providing a family life for children and **a sense of responsibility** and **learning by doing together**. After analyzing the issues of home, education, inclusion in society and the public, a place, that is not built in accordance with **the privatization** of each unit that they will build or create, designed to make children **belong** to this fiction. By providing activity areas, dormitories, socializing spaces, classroom spaces, kitchens, and agriculture spaces **designed specifically** for each of the building patterns, it creates a **neighborhood relationship** where the units function within themselves and become a neighborhood as a whole. In the operation of the units, children are given the chance to learn the **abilities learned from the environment** in a life cycle where they collect dirty laundry, participate in cleaning, cook in a kitchen specially designed for them, planting and harvesting their food in the roof gardens.



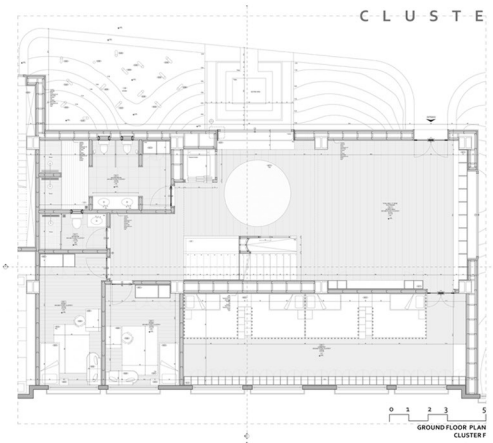

DORMITORY OF THE HOUSES

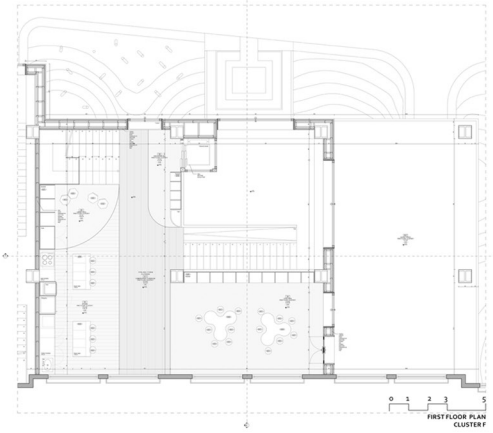

CLASSROOM IN THE HOUSES

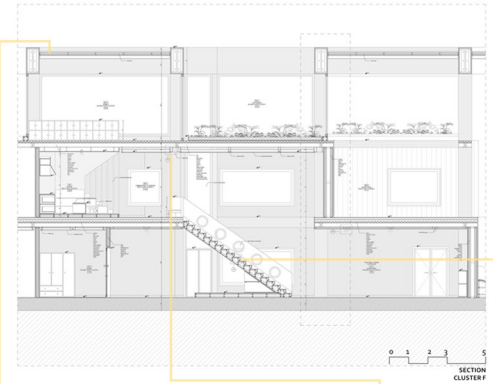

KITCHEN IN THE HOUSES

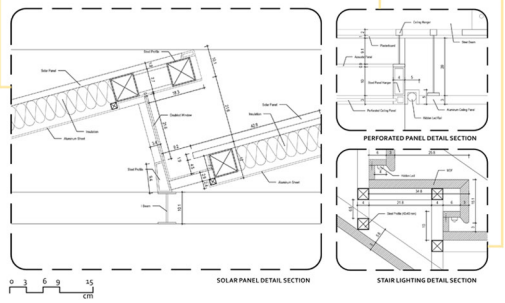

ROOF TERRACE OF THE HOUSES

C L U S T E R F


GROUND FLOOR PLAN
CLUSTER F

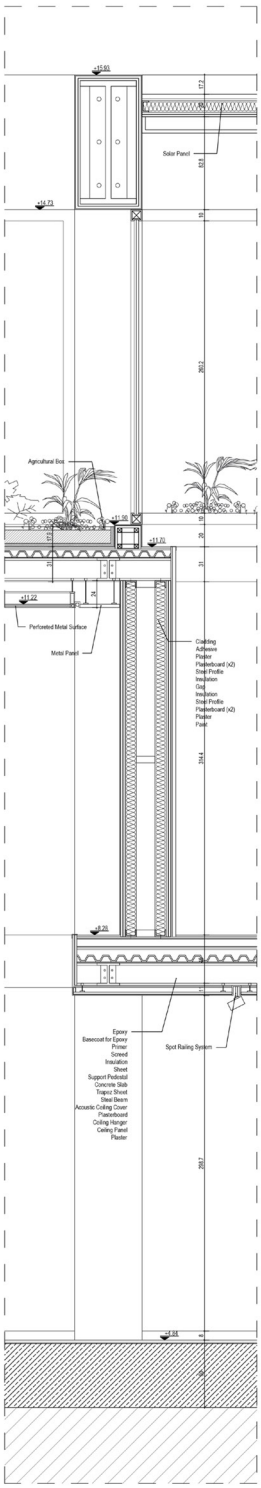

FIRST FLOOR PLAN
CLUSTER F


SECTION
CLUSTER F


PERFORATED PANEL DETAIL SECTION

SOLAR PANEL DETAIL SECTION

STAIR LIGHTING DETAIL SECTION



SYSTEM DETAIL SECTION



GROUND FLOOR PLAN



FIRST FLOOR PLAN



SECOND FLOOR PLAN

MEKAN 2021

collect.

Balat is one of the richest region of Istanbul with it's socio-cultural structure and historical memory.
The main essence of **collect.** is inspired by how and what way the past is transferring to the present.

Mezat culture is still strong in Balat. People came across from other regions to witness antiques and **object with it's own history.** Inspired from Balat's historical Mezat culture, collect is a a collective **co-living** and **co-working** space for **craftsman** and **local people** of Balat, where they transfer their experience to each other.

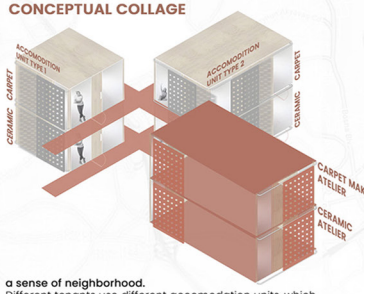
This historical building, which was used as a school in the past, now carries the old craftsmanship that has been forgotten and is used as a school again.

Khorenyan Primary School

USER PROFILE



CONCEPTUAL COLLAGE

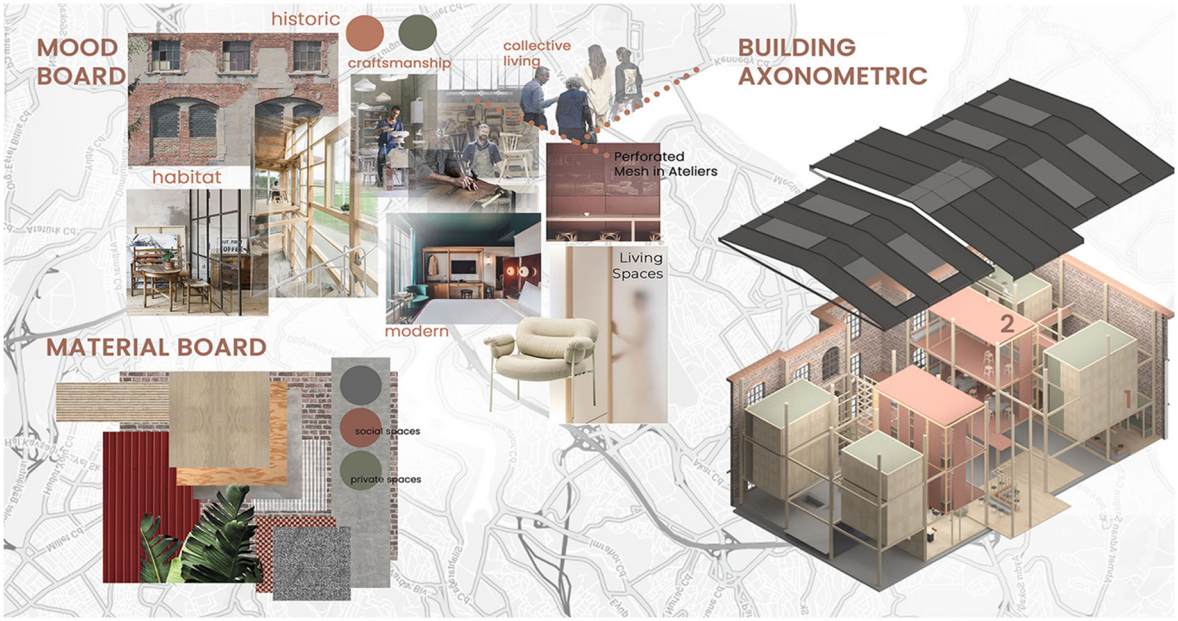


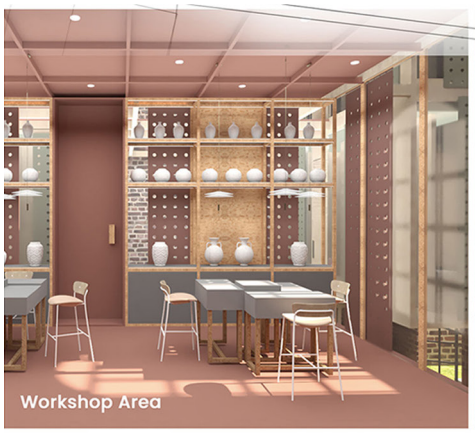
a sense of neighborhood.
Different tenants use different accomodation units, which resembles their ***personal houses***, they can open their windows or curtains and easily can inteact with each other like being in a ***neighborhood***.

Each workshop have their own accomodation unit near them, for example, ceramic ateliers have directly connected to the accomodation units that only can be use by ceramic craftsmen.






MOOD BOARD
historic
craftsmanship
collective living
habitat
modern
Perforated Mesh in Ateliers
Living Spaces
MATERIAL BOARD
social spaces
private spaces
BUILDING AXONOMETRIC
2
1


Workshop Area


Temporary
Accomodation Units


collect.
MEZAT Area/
Auction of the handcrafts


Archive Area
Visitors/students to search handcraft

GROUND FLOOR PLAN
Scale:1/100



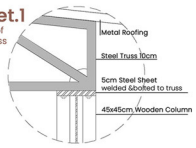
FIRST FLOOR PLAN
Scale:1/100



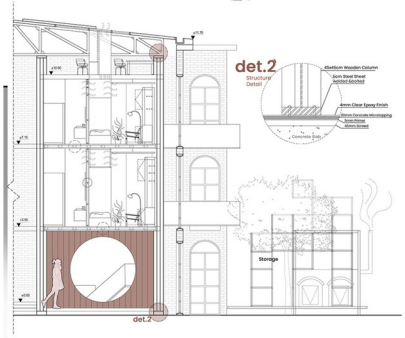
SECOND FLOOR PLAN
Scale:1/100



det.1
Roof Truss



SYSTEM SECTION



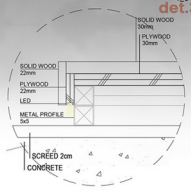
SECTION AA
SCALE:1/100



SECTION BB
SCALE:1/100



det.3



1.ACCOMODATION UNITS

-Two types of accomodation units double and single. Providing tenants to temporary accomodation.

2.ATELIERS

-Where prosfessionals such as Usta, Çırak and Kalfa work together and create unique pieces

3.THE STRUCTURE

-The wooden structure supported with a metal profile. Dimension is 45x45cm, each wooden column is 15x15cm.



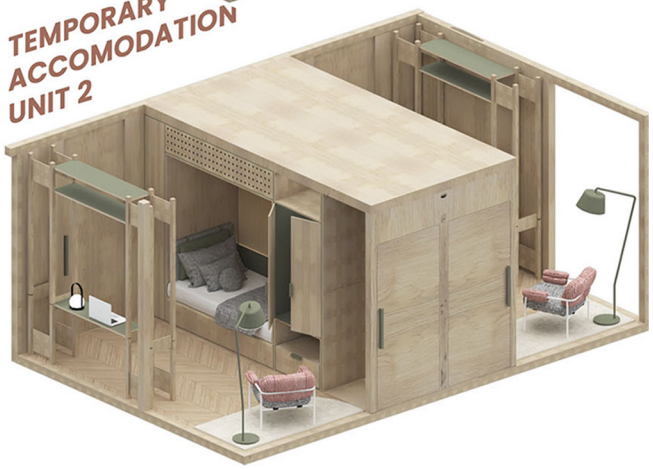
4.METAL ROOFING

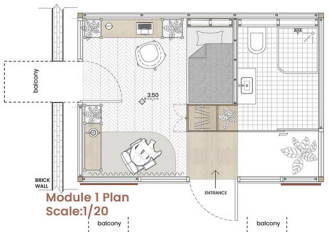
-The metal roof is supported by wooden structure. Openings are positioned above the accomodation ünits and above the walking axis.

TEMPORARY ACCOMODATION UNIT 1



TEMPORARY ACCOMODATION UNIT 2

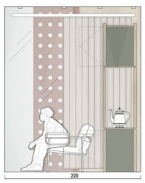




Module 1 Plan
Scale:1/20



Bed Unit Elevation
Scale:1/20

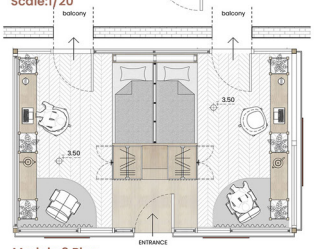


Kitchenette Elevation
Scale:1/20

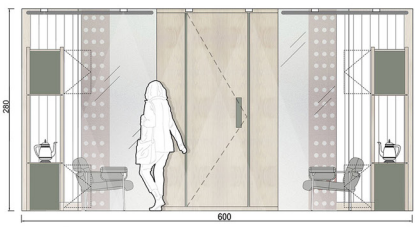


Bathroom Elevation
Scale:1/20





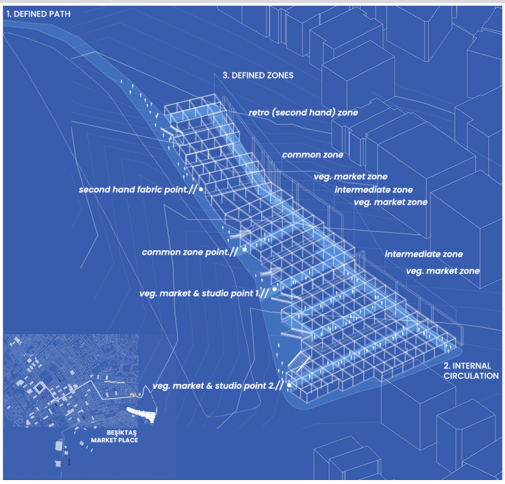
Module 2 Plan
Scale:1/20



Bed Unit Elevation
Scale:1/20



Bed Unit Elevation
Scale:1/20



*The location of the project is **"Beşiktaş Cumartesi Pazarı".***
Beşiktaş Cumartesi Pazarı is approximately equidistant from Beşiktaş Çarşı and Nişantaşı. The potentials of Nişantaşı and Beşiktaş regions that can affect the project area have been investigated.
*It has been determined that Nişantaşı and Beşiktaş have an important **student** potential due to their schools.*
*There are also many fashion boutiques in Nişantaşı and Beşiktaş. The intense presence of fashion boutiques in this region reveals that there is a large presence of **fashion-related people** in this region.*
*As a result, due to its **environmental potential, students and people interested in fashion** were identified as potential audiences for the project area.*

*The aim of the project is to reinterpret the market as an urban converter. For this reason, **the existing audience is determined as marketer and customer-public.***
*After the project group was determined, the project approaches were determined. It is aimed to make material recycling by adopting an attitude against excessive consumption in the project area. At the same time, **it is aimed to keep the venue active on the other six days when there is no market.***

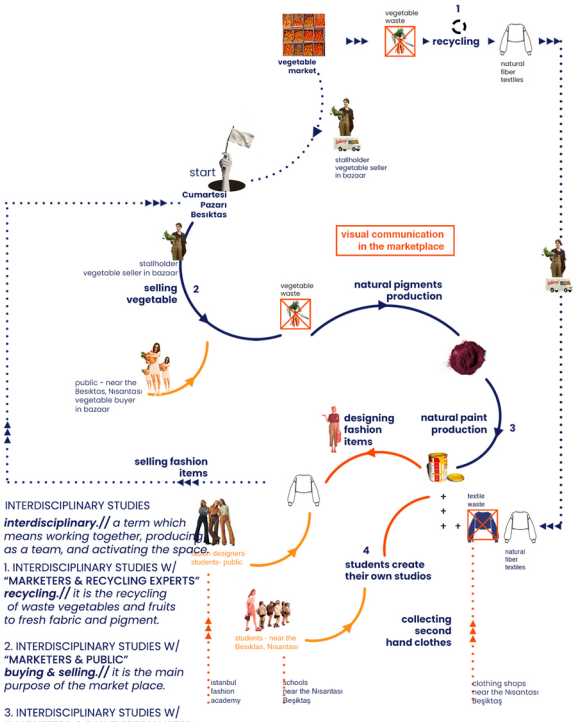
*To make it more understandable, **it is aimed to transform the waste fruits and vegetables that emerged after the establishment and removal of the Market in the Marketplace into natural pigments and dyes.***
The conversion of waste vegetables and fruits into natural dyes and pigments is a system developed by British design technologist Nicole Stjernsward.

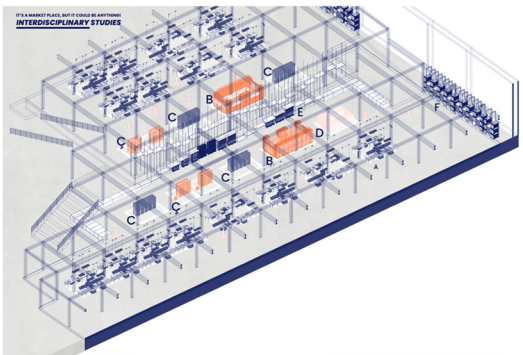
By converting waste vegetables and fruits into natural dyes and pigments, it is aimed to use the space as a studio on days when there is no market.
The transformation of waste vegetables and fruits into natural dyes and pigments is carried out by paint specialists on days when there is no market, that is, when the space is used as a studio. The place where waste vegetables and fruits are recycled, stored and sold is defined as the Intermediate Zone.

We present the new collective production and consumption space.
IT'S A MARKET PLACE, BUT IT COULD BE ANYTHING!

INTERDISCIPLINARY STUDIES

w/ marketers public students recycling experts paint specialists





VEGETABLE MARKET ZONE
***vegetable market.//** a place where includes market blocks (3x, 4x).*

A. MARKET BLOCK
***market.//** a place where the market booths are located at market time.*

INTERMEDIATE ZONE
***intermediate.//** a place where includes pigment hub (water block), color-pigment selling block, fabric selling block, stair-storage, and food & sitting.*

COLLECTIVE STREET STUDIO ZONE
***street studio.//** a place where includes studio blocks (3x, 4x)*

A*. STUDIO BLOCK
***studio.//** a place where students create their own study studios with defined elements.*

B. PIGMENT HUB- **WATER BLOCK**
***water.//** a place where marketers supply the water on market day.*

C. COLOR PIGMENT SELLING BLOCK
***selling.//** a place where paints are sold in the market place.*

Ç. FRESH FABRIC SELLING BLOCK
***selling.//** a place where fresh fabrics are sold in the market place.*

D. FOOD BLOCK
***food.//** a place that supplies the food and beverage needs of marketers and venue users.*

E. STAIR- STORAGE
***storage.//** a place where marketers store waste vegetables and fruits at the end of the market, and fresh fabrics at the beginning of the market.*

F. BOOTH- STORAGE
***booth.//** a place where the market booths are located at market time.*



B. PIGMENT HUB- WATER BLOCK
***pigment.//** a place where paint specialists convert vegetable waste into pigments & colors.*

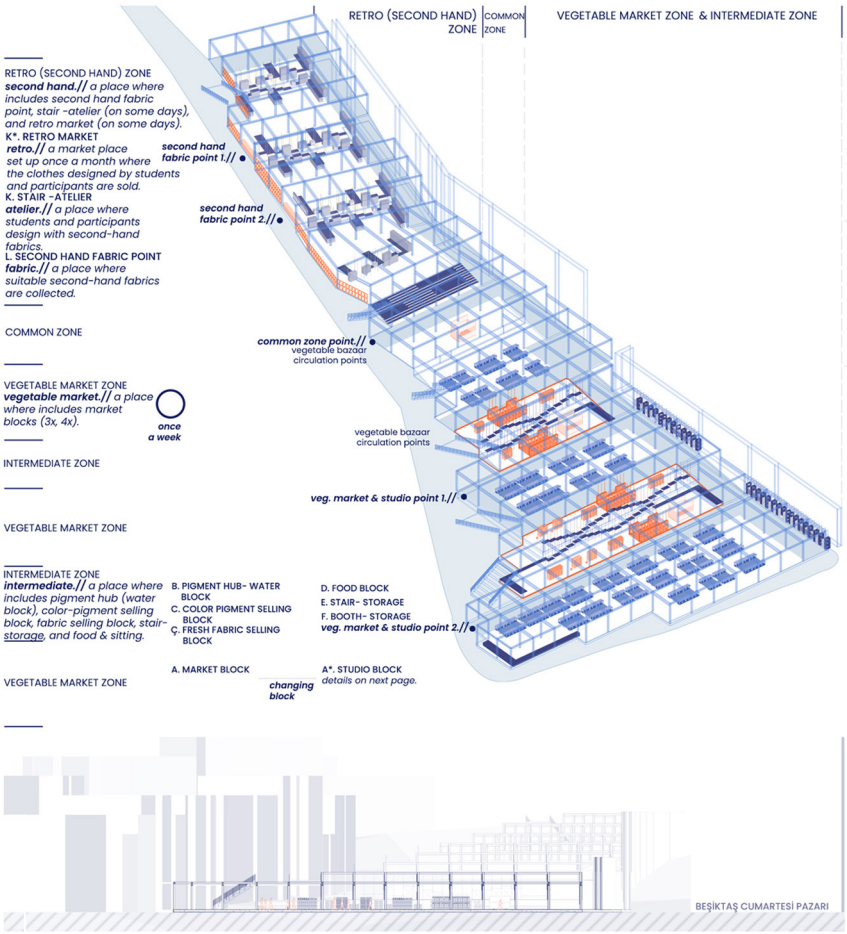
C. COLOR PIGMENT SELLING BLOCK
***selling.//** a place where paints are sold in the studio time.*

Ç. FRESH FABRIC SELLING BLOCK
***selling.//** a place where fresh fabrics are sold in the studio time.*

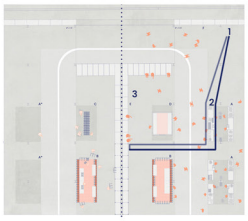
D. FOOD BLOCK

E. STAIR- STORAGE
***storage.//** a place where paint specialists store converted paints, and colors.*

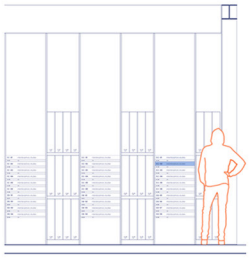
F. BOOTH- STORAGE
***studio kit.//** a place where the studio kits are stored at studio time.*



ON MARKET DAY (CUMARTESİ)
A. MARKET BLOCK



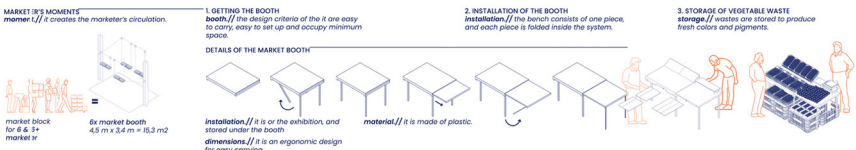
F. BOOTH STORAGE
booth.// *a place where the market booths are located at market time.*



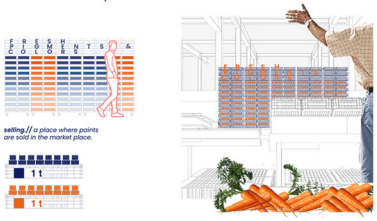


E. STAIR- STORAGE
storage.// *a place where marketers store waste vegetables and fruits at the end of the market.*



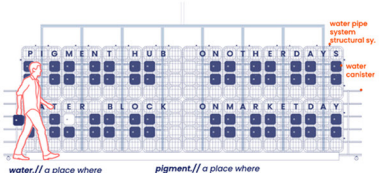


C. COLOR PIGMENT SELLING BLOCK
PIGMENTS IN PLASTIC & VEGETABLES IN PLASTIC
recycling.// *it is the approach of turning waste* ***vegetables*** *and fruits into* ***pigments,*** *making the place active on days other than the market.*
plastic.// *the use of plastic materials has greatly added to the identity of the market.*



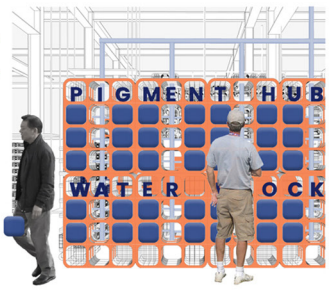
E. STAIR- STORAGE
STORING WASTE VEGETABLES TO BE RECYCLED
recycling.// *it is the approach of turning waste* ***vegetables*** *and fruits into* ***pigments,*** *making the place active on days other than the market.*

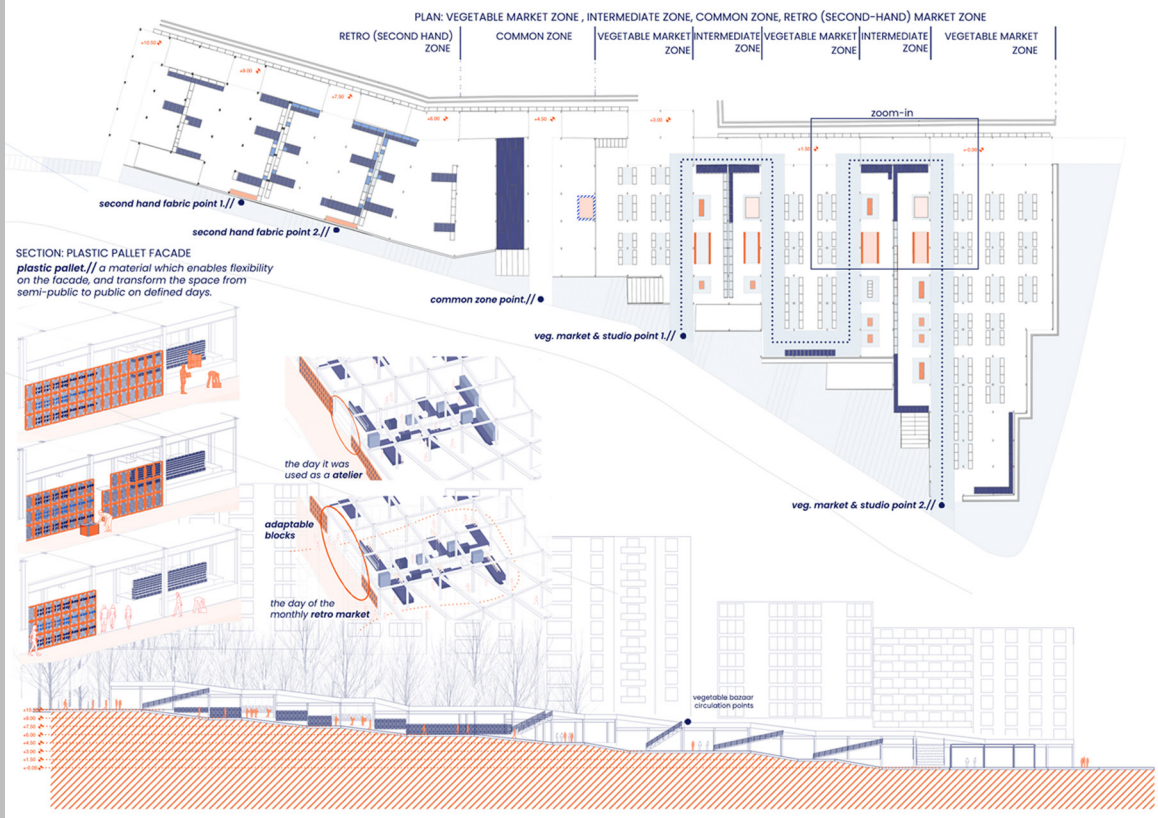
B. PIGMENT HUB- WATER BLOCK
LIMITED WATER INSIDE THE PLASTIC SYSTEM
consumerism.// *limited water is to prevent excessive water consumption.*
plastic.// *the use of plastic materials has greatly added to the identity of the market.*



water.// *a place where marketers supply the water on market day.*
pigment.// *a place where paint specialists convert vegetable waste into pigments & colors.*

D. FOOD BLOCK
FOOD & SITTING
necessity.// *sitting and eating are the most basic needs of the market.*



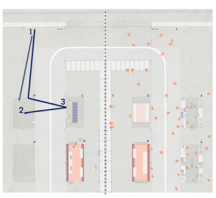


Plastic pallet elements were used on the facade in the Retro zone. It is aimed to separate the Retro Market and Atelier with the assembly and disassembly of the plastic elements on the facade. At the same time, plastic elements were also used in the Vegetable Market Zone as a interior eleman.

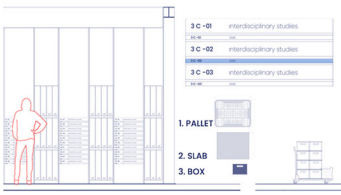
The use of plastic material in the elements of the market place has given the place an identity. Market booths are made of plastic material. Pigment Hub - Water Block located in the Intermediate Zone is made of plastic pallets. In addition, in the days when the space is used as a studio, the elements in the studio kit are plastic elements.

ON STUDIO DAYS (days when there is no market)

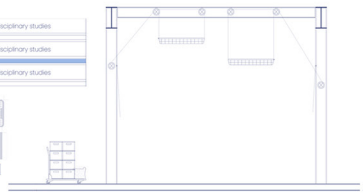
A*. STUDIO BLOCK



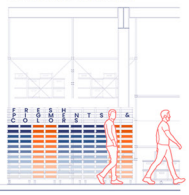
F. BOOTH- STORAGE
studio kit.// *a place where the studio kits are stored at studio time.*



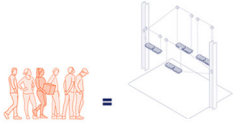
A*. STUDIO BLOCK
studio.// *a place where students create their own study studios with defined elements.*



C. COLOR PIGMENT SELLING BLOCK
selling.// *a place where paints are sold in the studio time.*



STUDENT'S MOMENTS
moment.// *it creates the student's circulation.*



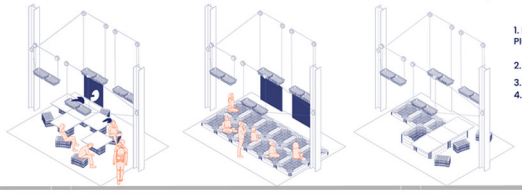
street studio zone for *6 student*

= *6x market booth* 4,5 m x 3,4 m = 15,3 m2

1. GETTING THE STUDIO KIT
studio kit.// *it consist of pallet, slab, box, and stick-fabric.*



2. CREATION OF THE STUDIO
creation.// *"create your own studio".*



3. GETTING THE COLOR KIT
color kit.// *paints sold for very little money.*



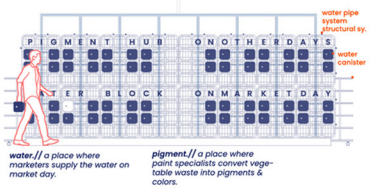




B. PIGMENT HUB- WATER BLOCK

LIMITED WATER INSIDE THE PLASTIC SYSTEM

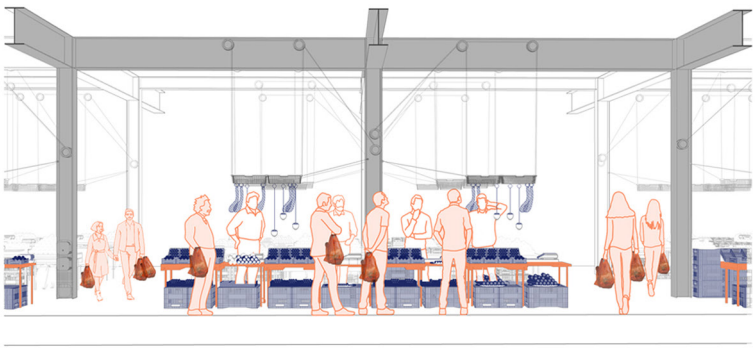
consumerism.// *limited water is to prevent excessive water consumption.*
plastic.// *the use of plastic materials has greatly added to the identity of the market.*



water.// *a place where marketers supply the water on market day.*

pigment.// *a place where paint specialists convert vegetable waste into pigments & colors.*

front the booth view on market day.//



C. COLOR PIGMENT SELLING BLOCK

COLOR KIT & STUDIO

color kit.// *they are dyes and pigments converted from waste vegetables and fruits.*
trolley.// *it is used to transport the paint kit to be used in the studio block.*



E. STAIR- STORAGE

WASTE VEGETABLES OUTSIDE THE PIGMENT HUB

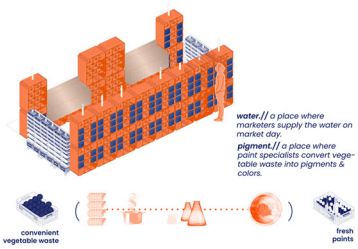
waste vegetable and fruit.// *they are brought from the stair-storage to the pigment hub.*



B. PIGMENT HUB- WATER BLOCK

COLORS & PIGMENTS INSIDE THE PIGMENT HUB

colors & pigments.// *they are produced in the pigment hub by paint experts.*



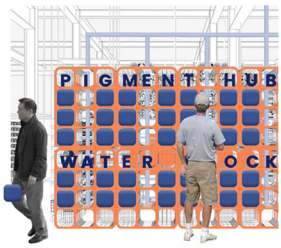
water.// *a place where marketers supply the water on market day.*

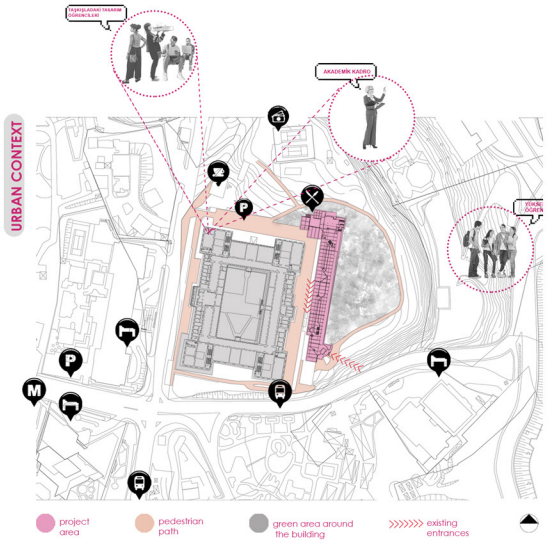
pigment.// *a place where paint specialists convert vegetable waste into pigments & colors.*

D. FOOD BLOCK

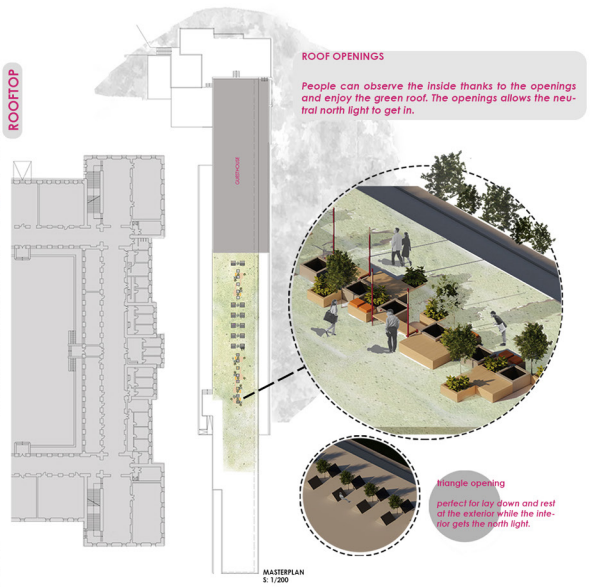
FOOD & SITTING

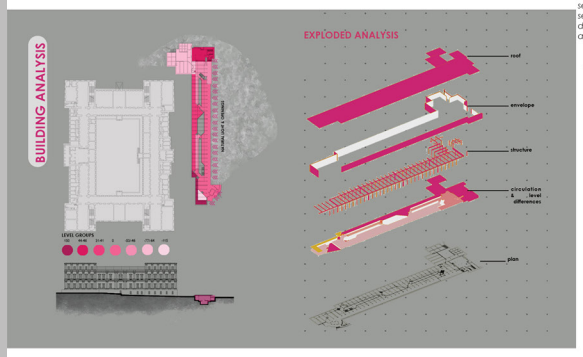
necessity.// *sitting and eating are the most basic needs of the market.*



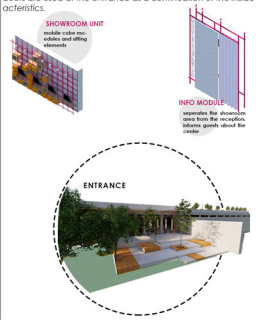


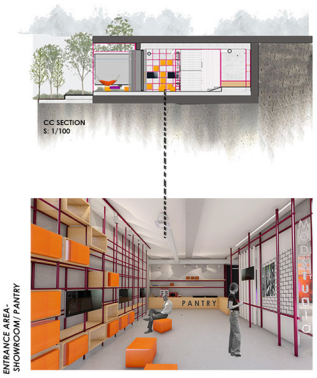
The given project area is former ITU Science Center building which is found in the campus of ITU Taskisla Faculty of Architecture. The underground building takes place in the east wing of the main building. The area has two main entrances and has a relationship with Taskisla campus through its landscape and rooftop area. In the context of urban analysis, the character of neighbourhood with its connection with urban environment is stated. The identified characters who is expected to use the building and their potential for a culture developing is considered.The new function of the building is given as a game development pre-incubation center which works with the university's Game and Interaction Technologies Master's Degree programme.





The platforms used in the entrance of the building prepares guests to the inside activities and creates a social outdoor area. It also serves to the outdoor game area which takes place at the semi-closed area in the entrance. Scaffolding pipes and pivot glass doors are used at the entrance as a continuation of the inside characteristics.



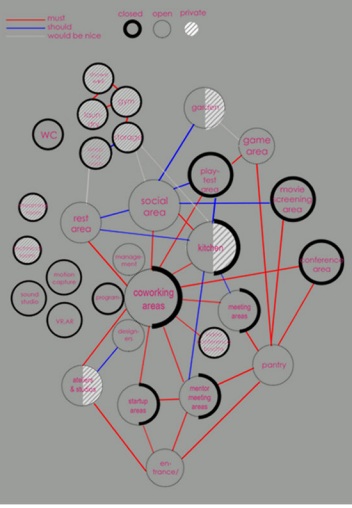


SCENARIO & PROGRAM ANALYSIS

PROGRAM TYPE	SPACES	ACTIVITIES
1 Co-working & Services	coworking spaces individual work spaces mentors meeting area conference room meeting room video conference booths streaming room	informal meetings discussion presentation speech break-rest eat-snack collective work isolated work
2 Education & Recreation	classroom atelier startup areas mentor meeting area individual/ group work	learning training presentation speech break-rest study
3 Experiment & Experience	VR, AR room motion capture room playtest room sound studio game room	gaming relaxing recording experimenting
4 Event & Performance	social area (game jam, panel, seminars) movie screening area	chatting movie watching social activities
5 Free use	entrance & welcome & waiting area lockers- storage laundry WC technical room kitchen- cooking area gym nap area- pods rest areas shower garden	waiting gaming workout farming sleeping resting

TOOLS

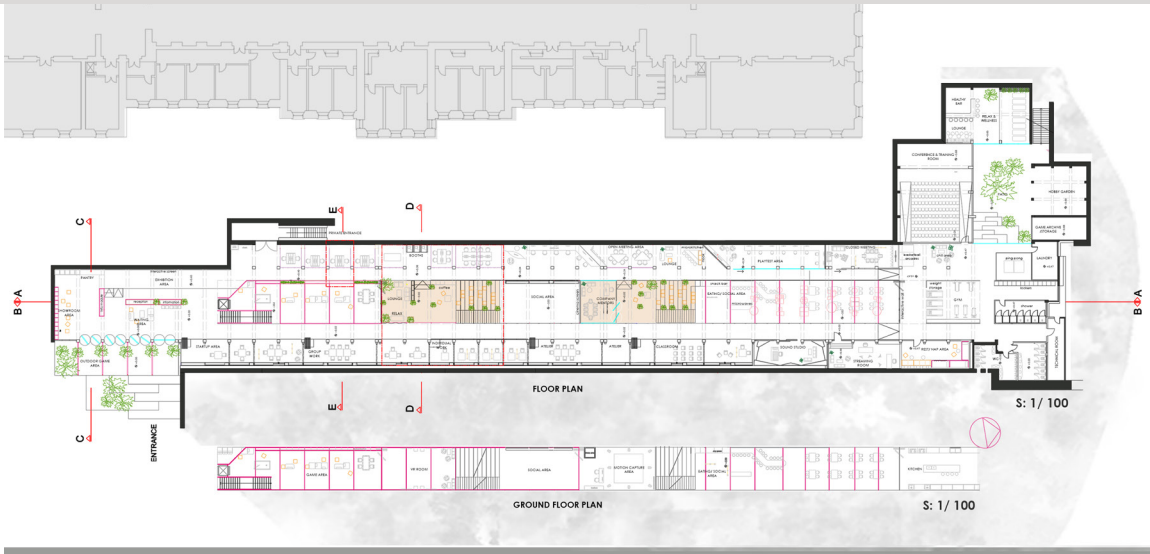
BUBBLE DIAGRAM



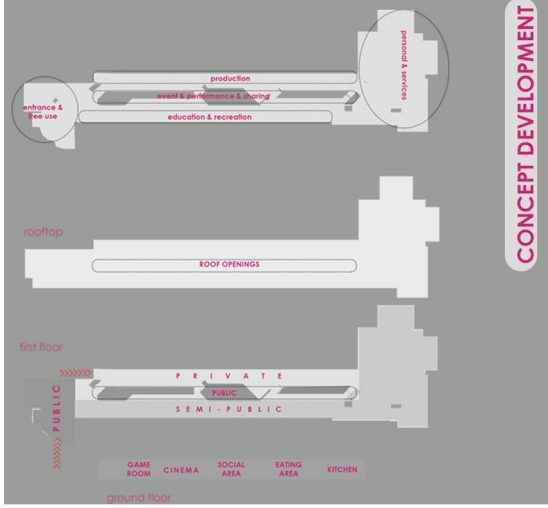
PROJECT IDEA

Taşkışla is an environment where you can learn and develop yourself collectively with other people, the concept of ''sharing'' is important. Sometimes we share our ideas, critiques, posters and sometimes we share our materials or tools . Nothing remains isolated in our studios.

In a game studio, there are so many things to share regarding the subject and the pipeline process. The notion''modification'' allows the idea to come alive in an architectural and spatial concept, since even after a game is released, the communities continue to change it according to their preferences and creates ''mods'' to share the better version with the other members. A space can be modificated and every person can investigate better solutions.



ZONING- SCHEMATIC DECISIONS



CONCEPT DEVELOPMENT

MODDING > SCAFFOLDING

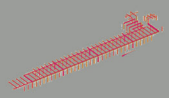
1. given area



3500 m2

long and linear interior space

2. integration with the existing structure



putting the pipes referencing the existing repetition of columns

3. using scaffolding pipes



interactive relation with the interior space

4. creating a playful & experimental environment



discovering the possibilities of scaffolding along with the gaming

5. ability to adaptation and modification

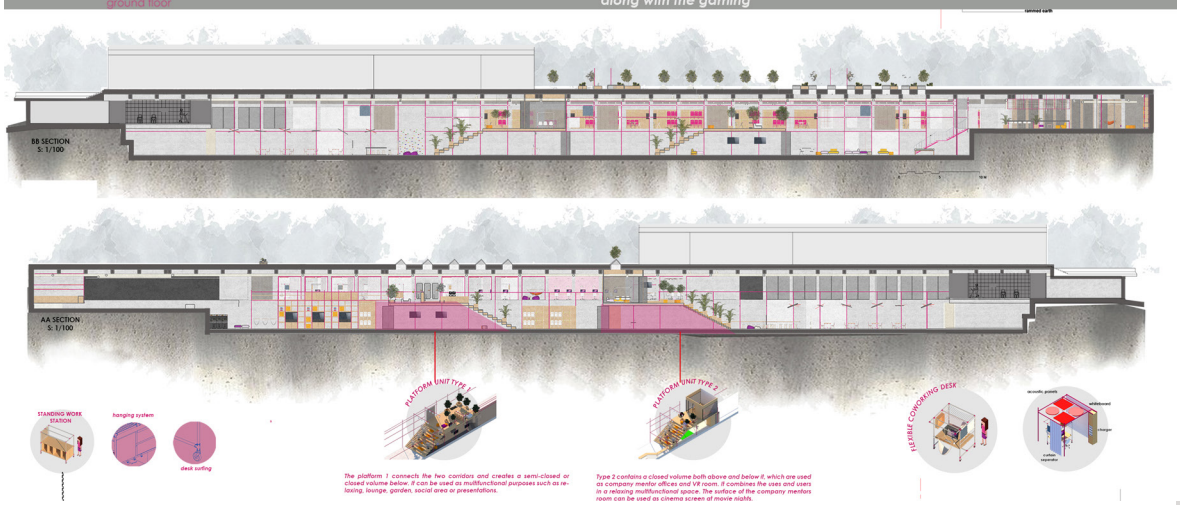


diverse spatial layouts

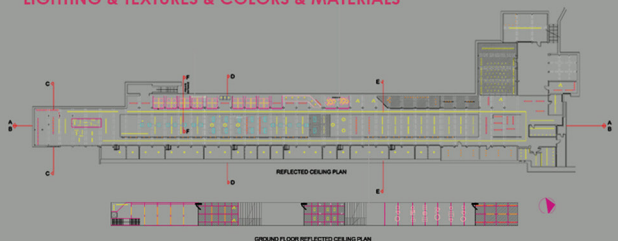
6. expandability for future uses

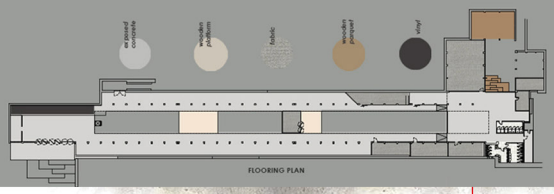


economic and easy to construct



LIGHTING & TEXTURES & COLORS & MATERIALS





COWORKING AREA



At the co-working zone, led lighting is preferred. Whiteboard, mesh and perforated metal panels are used at the walls in order to both functionality and adding texture. Acoustic felt panels are used at the ceiling.

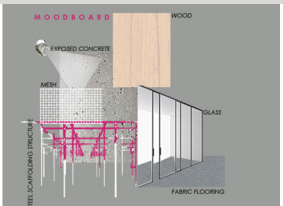


acoustic panels and led lights are used at the open meeting area



acoustic panels are used at the eating and social area ceilings

MOODBOARD



texture of panels from the startup& education hall



main colors



secondary colors

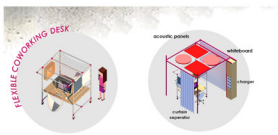
analogous complementary

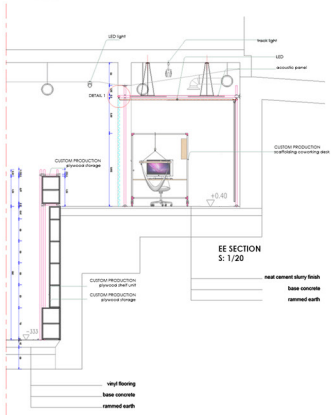




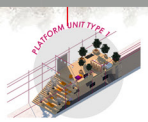


PLAN - *PLATFORM 1 & CORRIDORS*
S: 1/50





EE SECTION
S: 1/20



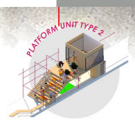
The platform 1 connects the two corridors and creates a semi-closed or closed volume below. It can be used as multifunctional purposes such as relaxing, lounge, garden, social area or presentations.



PLATFORM 1- LOUNGE



PLATFORM 1- SOCIAL AREA



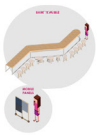
Type 2 contains a closed volume both above and below it, which are used as company mentor offices and VR room. It combines the uses and users in a relaxing multifunctional space. The surface of the company mentors room can be used as cinema screen at movie nights.



PLATFORM 2- EATING AND SOCIAL AREA



PLATFORM 2- EATING AREA



modstudi

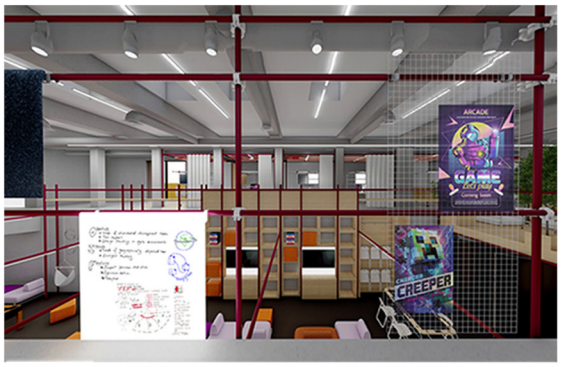
ITU GAME DEVELOPMENT CENTER

''A mod (short for "modification") is an alteration by players or fans of one or more aspects of a video game, such as how it looks or behaves. Mods may range from small changes and tweaks to complete overhauls, and can extend the replay value and interest of the game.''

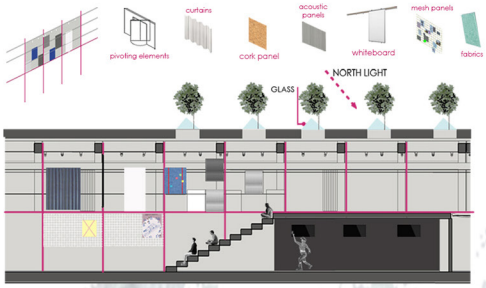


ELEMENTS OF DESIGN

ATMOSPHERE



You can find elements to build up your personalized space and see the corridor's change throughout time.



HALLWAY STRUCTURE

BB PARTIAL SECTION- DETAIL

ENTRANCE

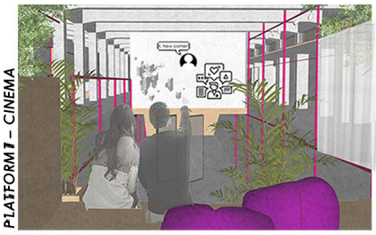


Horizontal and vertical LED lights are used along with a mesh and scaffolding element at the entrance area as a space definitive ceiling element. An interactive digital screen welcomes the people behind the reception and info desk.



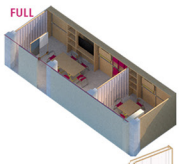
DD SECTION
S: 1/50

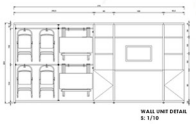
PLATFORM 1 – CINEMA



The screen works as a information and communication element during daytime, and at nights it turns into a cinema screen.

EDUCATION & RECREATION HALL





interface 1

fabric frame

The fabric frame between two areas can be used closed or open when needed.

interface 2

wall unit

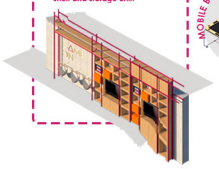
the wall unit is a storage where furnitures and elements can be put in.

GAME AREA



GAME AREA WALL UNIT

The wall unit serves both the game area at ground floor and the hallway above it. At the game area, users can take the sitting elements on the structure and create layouts to play video games etc. At the hallway, users can use it as a shelf and storage unit.

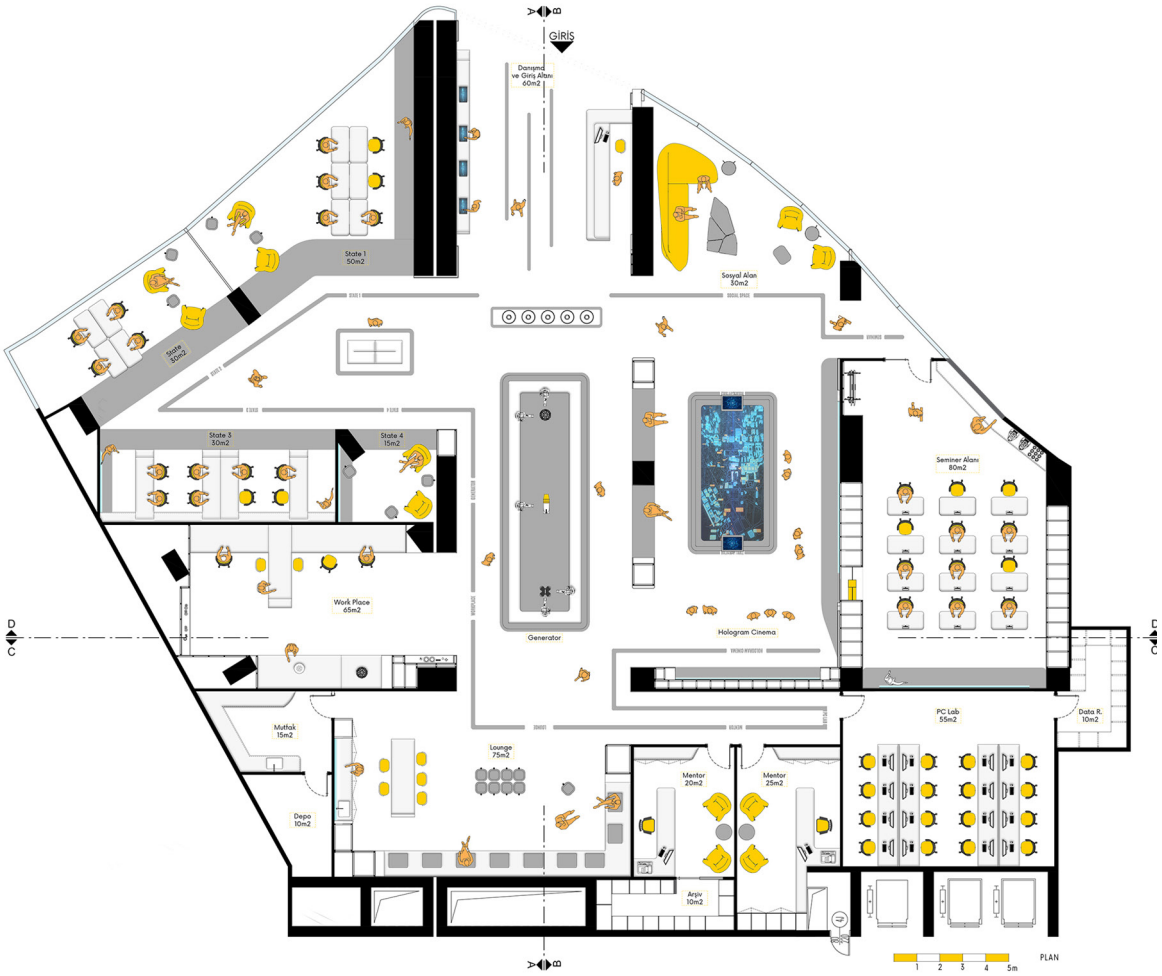


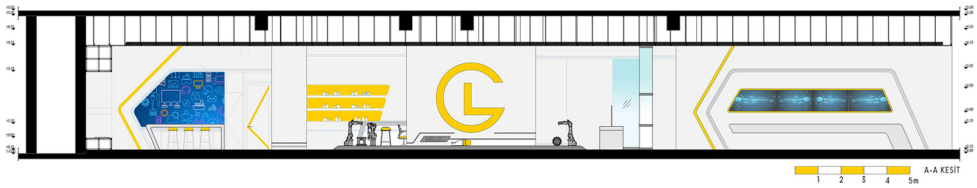


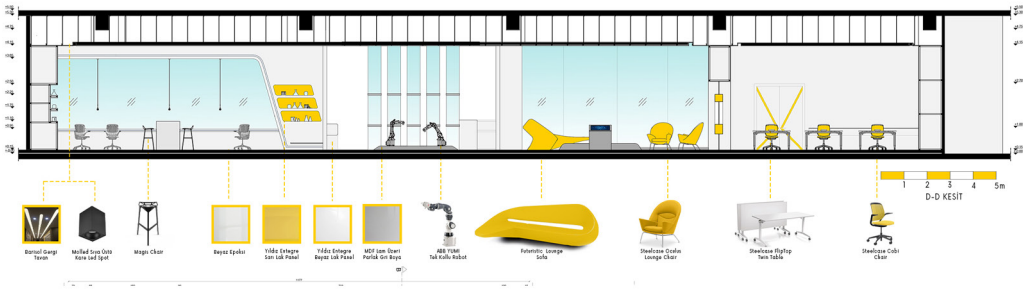


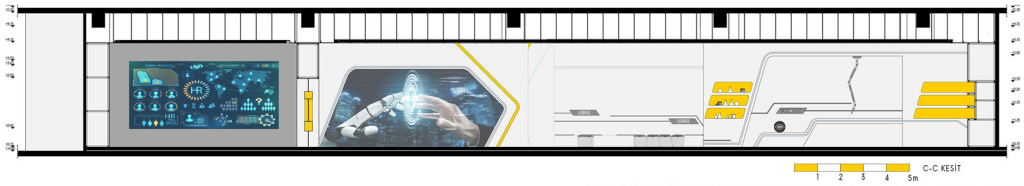
Enes Yerekonmaz İstanbul Kültür Üniversitesi




GİRİŞ
Danışma ve Giriş Alanı 60m2
State 1 50m2
State 2 30m2
Sosyal Alan 30m2
State 3 30m2
State 4 15m2
Work Place 65m2
Generator
Hologram Cinema
Seminer Alanı 80m2
Mutfak 15m2
Depo 10m2
Lounge 75m2
Mentor 20m2
Mentor 25m2
Arşiv 10m2
PC Lab 55m2
Data R. 10m2
PLAN
1 2 3 4 5m


A-A KESİT
1 2 3 4 5m


D-D KESİT
1 2 3 4 5m
Bartıal Gergi Tavan
Mallad Sıra Üstü Kare Led Spot
Magic Chair
Beyaz Epoksi
Yıldız Entegre Son Lok Panel
Yıldız Entegre Beyaz Lok Panel
MDF Lam Ekeri Parlak Giri Boya
ABB YUMI Tek Kollu Robot
Futuristic Lovege Sofa
Steelcase Ocalu Lounge Chair
Steelcase FlipTop Twin Table
Steelcase Cobi Chair



Ofis İmkanları

Generator Lab girişimcilerine 7/24 kullanabilecekleri açık ve kapalı ofis imkanları ile hizmet vermektedir.

Eğitim ve Mentörlük

Girişimcilere kuluçka süreçleri boyunca konusunda uzman kişiler tarafından eğitim ve mentörlük desteği verilmektedir.

Yatırımcı Görüşmeleri

Generator Lab, belirli periyotlarda girişimcileri ve yatırımcıları bir araya getirerek, girişimlerin fon bulma süreçlerini hızlandırmaktadır.

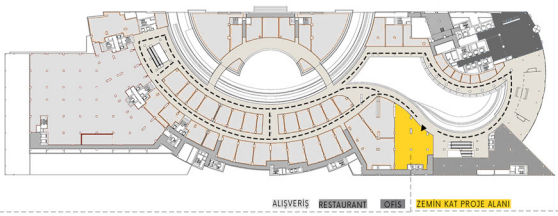
Atölye ve Laboratuvar

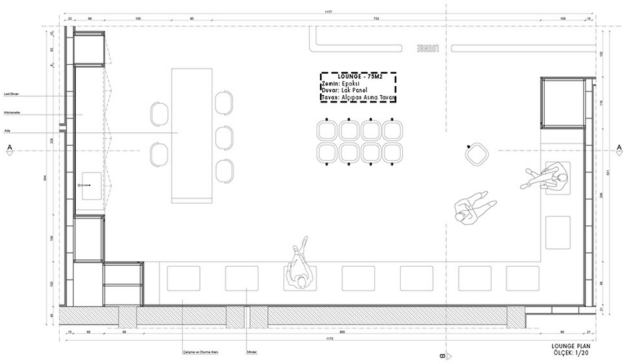
Prototip Atölyesi ile üretime yönelik projeler yapan girişimcilerin imalat süreçlerine ücretsiz destek sunulmaktadır.

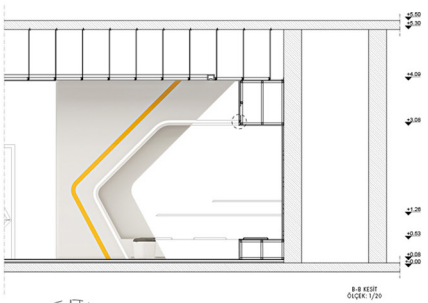


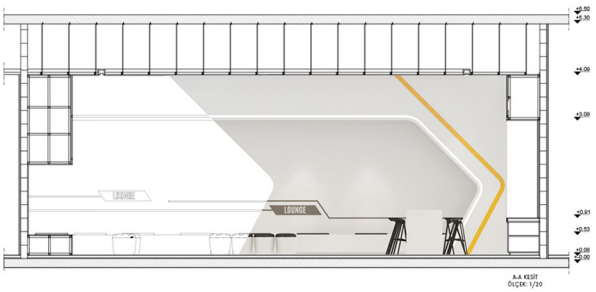




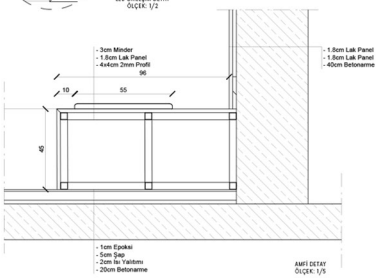


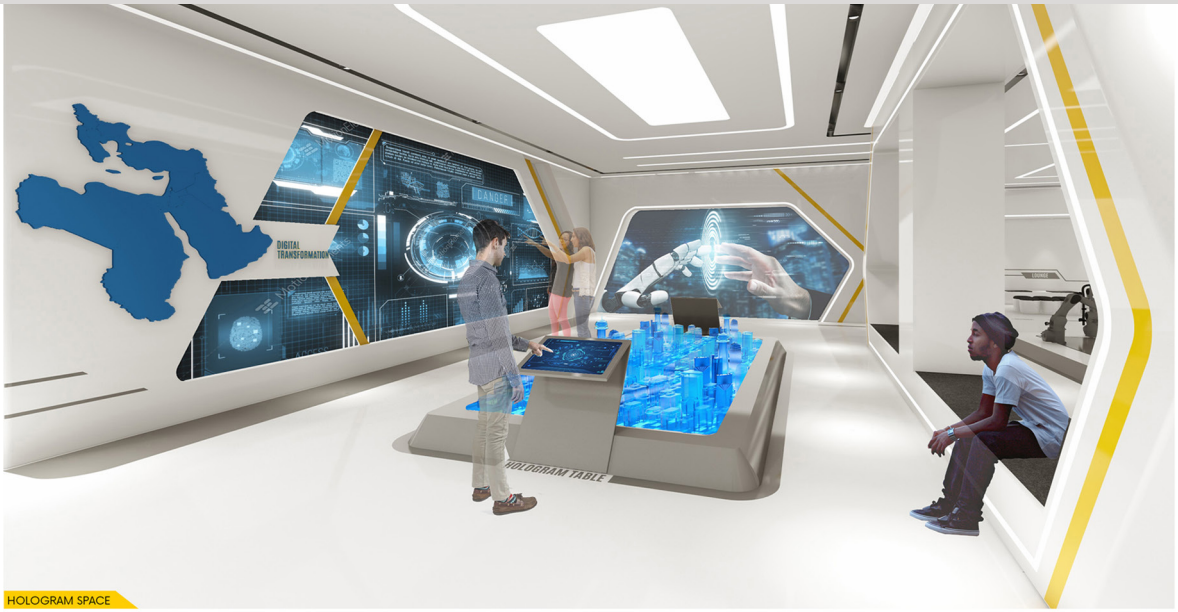












HOLOGRAM SPACE



ÇALIŞMA ALANI



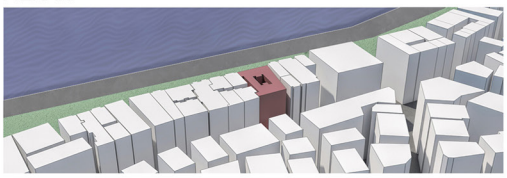
WORKPLACE



VISKOSITY
HOTEL



MEKAN



İzmir Konak'ta yer alan SGK Dinlenme ve Eğitim Tesisi binası şehir oteli projesi olarak yeniden işlevlendirilmiştir. Yapı, cadde ve denize bakan cepheleriyle 7 katlı ve avlusu bulunan bitişik nizam bir yapıdır. Bitirme projesi kapsamında kültür, turizm ve iş insanları hedef alınarak mekan gereksinimleri oluşturulmuş ,çeşitli konseptler ve tasarım dilleri referans alınmıştır.



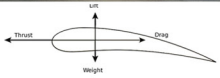
KESİT A-A

TEMA 1





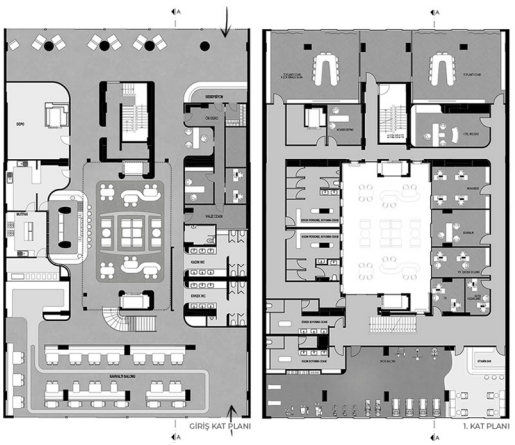




PORSCHE

Mekanın ana teması Porsche Taycan'dır.Yapılacak tasarım bir **marka oteli değil**, sadece otomobilin aerodinamik yapısı, aydınlatma ve hava kanalları referans alınarak **Porsche'nin tasarım dilini bir mekana dönüştürme beklentisiyle tasarlanmıştır.**Tasarım sürecinde ana başlıklar, ''otomobile baktığımızda ne görüyoruz? Ne hissediyoruz? Otomobildeki parametrik bütünlüğü mekanda içgüdüsel referanslarla nasıl sağlarız?'' Sorularıydı.

Vizkozite, akmazlık yani akışkanlığa karşı olan dirençtir. Bir akışkanın yüzey gerilimi altında deforme olmaya karşı gösterdiği direncin ölçüsüdür.



GİRİŞ KAT PLANI

1. KAT PLANI

TEMA 2



Porsche AG ile Star Wars arasındaki iş birliği 2019'da gösterime giren Star Wars'ın son filmindeki yıldız gemisini Porshe AG ekibinin tasarlamasıyla başlamıştır. LUCASFILM tasarım ekibi 2017'de yenilenen Stormtrooper askerlerinin maskelerini ise 2015'te tanıtılan Porsche'nin konsept arabası olan Taycan'dan esinlenmiştir. Reklam filmi için maske tasarımları değişmiştir.



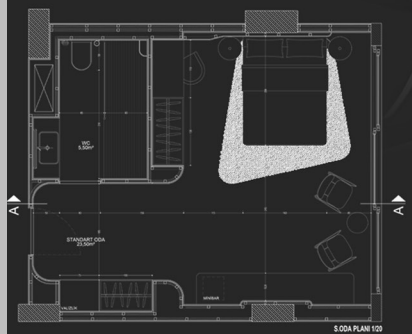


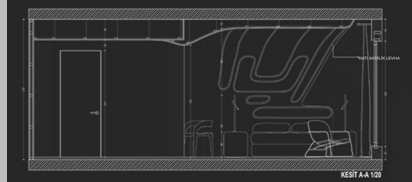






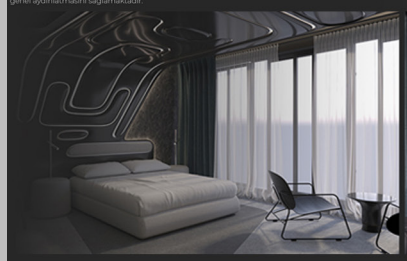
STANDART ODA







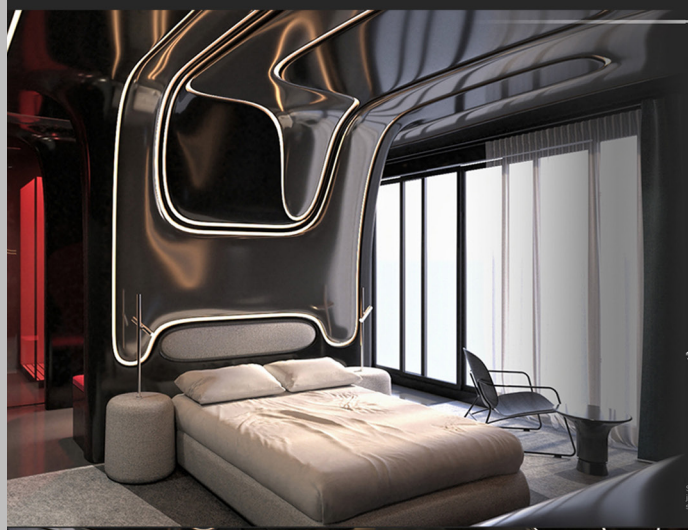
Oluşturulan oda sınırlarının kaba kütlesine giydirilen katı akrilik levha ile amorf tasarım yapılmıştır.Akrilik levha üzerinde oluşturulan nişler, şerit ledler için oluşturulmuştur.Bu şerit ledler odanın dekoratif ve genel aydınlatmasını sağlamaktadır.

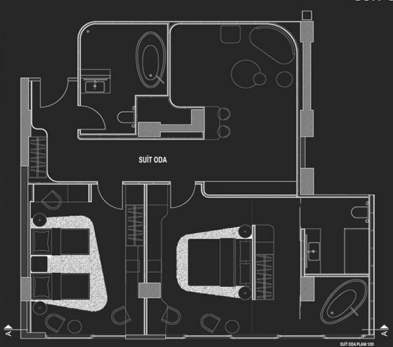


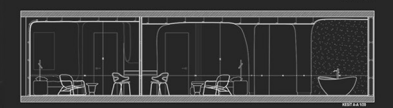




SUİT ODA



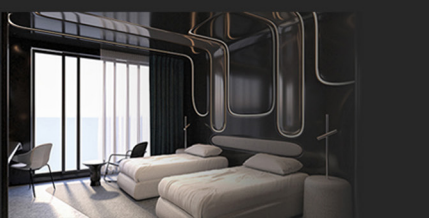




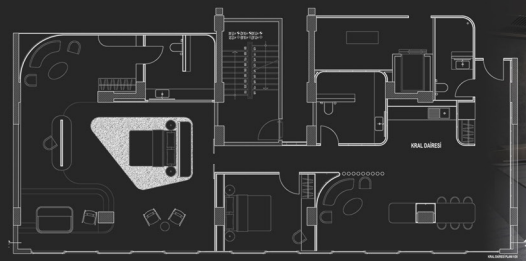
Suit odada;çift yataklı oda, çift odası, oturma odası ve iki tuvalet bulunmaktadır.Çift odasında tuvalet ve jakuzinin bulunduğu bölge ıslak alan olarak alan ayrımı yapılmıştır.Jakuzi ve duş arasındaki sirkülasyonu sağlamak için bu alanın zemini epoksidir, giyinme dolabıda bu alana hizmet etmektedir.





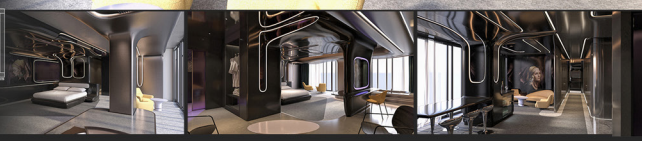


KRAL SUİT ODA

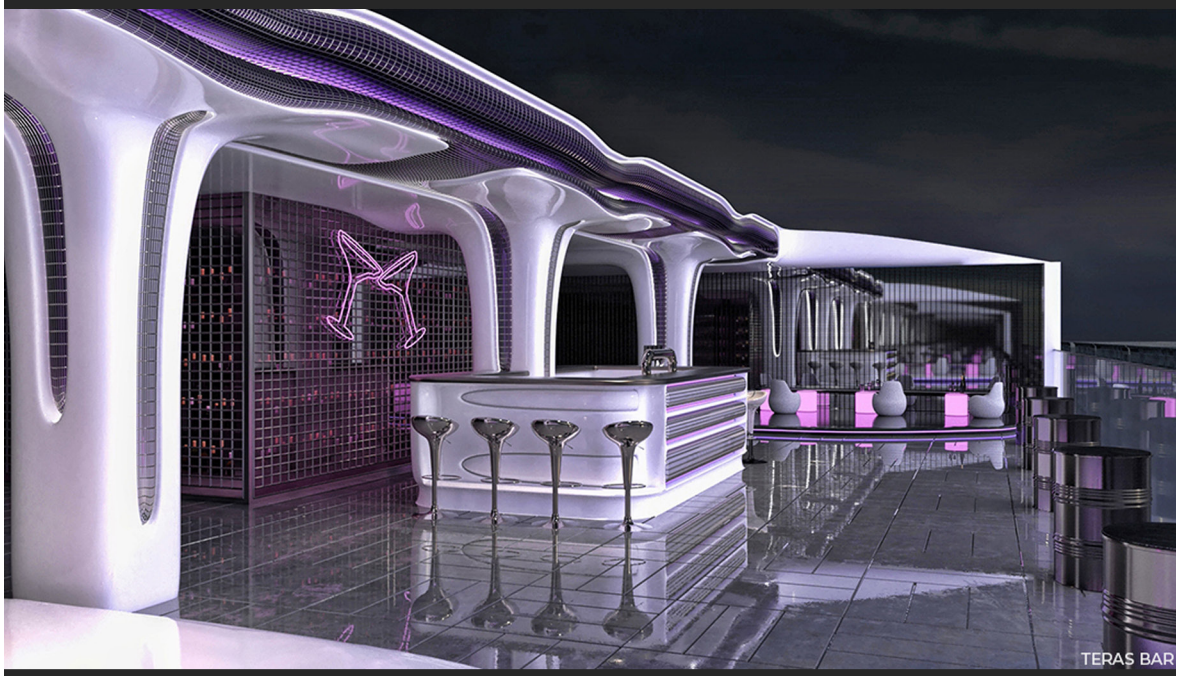








Kral suit odada ; iki yatak odası, oturma alanı, mutfak ve iki tuvalet bulunmaktadır.Çift kişilik odada ıslak alan sirkülasyonu için oluşturulan yükseltilmiş döşeme ve bu döşemede kullanılan epoksi duş-jakuzi arasındaki sirkülasyona hizmet etmektedir.



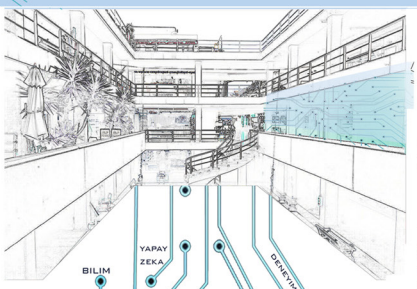






Zeynep Çiftçioğlu İstanbul Kültür Üniversitesi

TEKNO ALFA



PROBLEM

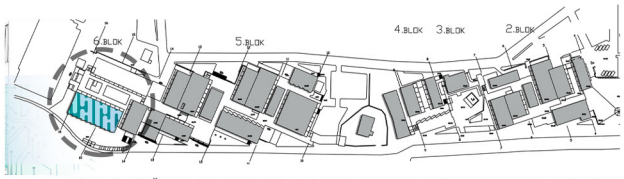
START-UPLARIN YÜZDE 75'I BAŞARISIZLIKLA SONUÇLANMAKTADIR.BUNUN NEDENİ DENEYİM EKSİKLİĞİ VE DONANIM YETERSİZLİĞİ OLARAK GÖSTERİLMEKTEDİR.

ÇÖZÜM:

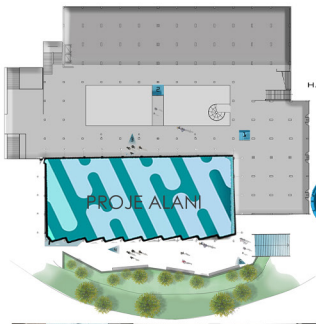
TICARI HAYATINA DEVAM EDEN ŞIRKETLERIN AR-GE ÇALIŞMALARINI GERÇEKLEŞTIRMEK IÇIN KULLANDIĞI OFIS AYNI ZAMANDA START-UPLARIN DA OFISI... DENEYIM VE BILGI ALIŞVERIŞI ILE START-UPLARIN BAŞARI YÜZDESI ARTIRILMAK ISTENMIŞTIR.

TEKNO ALFA MOTTOSU

GIRIŞIMCILIK ADI ALTINDA FARKLI DISIPLINLERDE ÇALIŞAN KIŞILERI BIR ARAYA GETIRMEK VE BILGI AKTARIMINI GÜÇLENDIRMEK.
BAŞARILI START-UPLAR IÇIN IYI BIR KULUÇKA MERKEZI HIZMETI SUNARKEN, GIRIŞIMCININ IŞ HAYATINA REKABETE VE TICARI DURUMLARA DAHIL OLMASINA DA ZEMIN HAZIRLAMAKTADIR.



IMÇ'NIN 6. BLOĞUNDA YER ALAN PROJE ALANININ KONSEPTI BILIM VE TEKNOLOJI KAPSAMINDA OLUŞTURULMUŞTUR.
BILIM VE TEKNOLOJININ IMKANLARINI SUNMAK VE KOLEKTIF ÇALIŞMA ORTAMI OLUŞTURMAK HEDEFLENMIŞTIR.

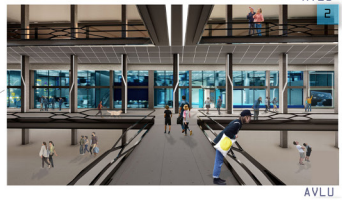


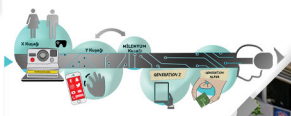







AVLU


AVLU

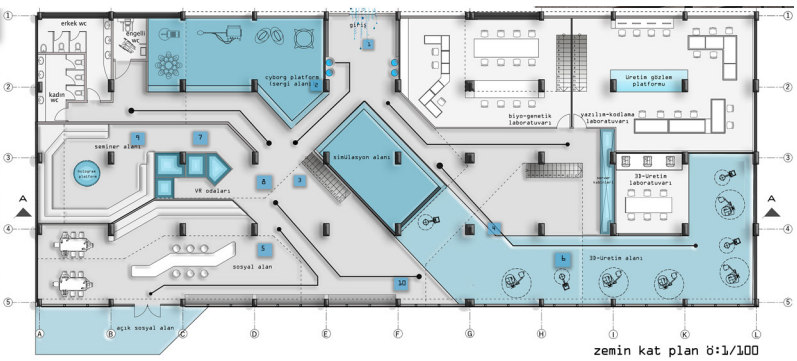


YENI JENERASYON BIREYLERININ TEKNOLOJI ILE DAHA KOLAY ADAPTE OLDUĞUNU GÖREBILIYORUZ. GELIŞEN TEKNOLOJI ILE GELEN BU DEĞIŞIMIN SONUÇLARINI, BU BIREYLERIN ÖĞRENME VE PAYLAŞMA FAALIYETLERININ FARKLILIĞI ILE ALGILAYABILIYORUZ.

TEKNO ALFA DA YENI JENERASYONUN ÖĞRENME DISIPLINLERINI DESTEKLEYEREK KOLEKTIF VE ESNEK MEKANLARIYLA TEKNOLOJIK BIR BILIM MERKEZI HIZMETI SUNUYOR.



TEKNO ALFA GIRIŞ



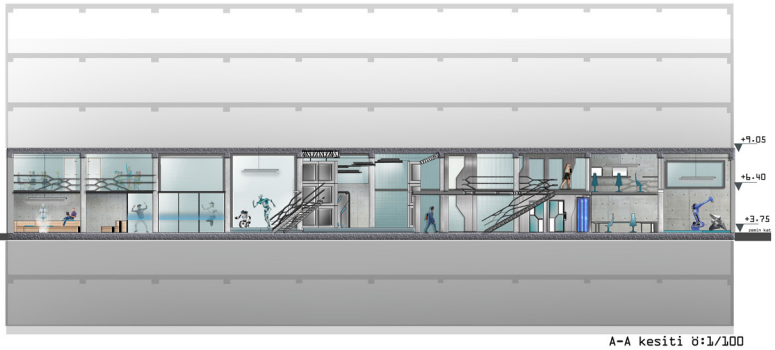
zemin kat plan ö:1/100



ROBOT SERGI PLATFORMU (CYBORG PLATFORM)



SIMÜLASYON PLATFORMU



A-A kesiti ö:1/100



3D YAZICI-ÜRETIM ALANI



SOSYAL ALAN



YAZILIM-KODLAMA LABORATUVARI



3D YAZICI-ÜRETIM ALANI



SEMINER ALANI



VR DENEYIM ODALARI



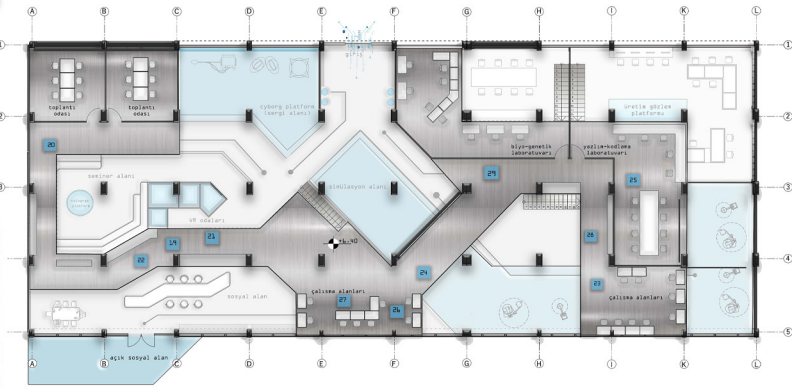
ASMA KAT



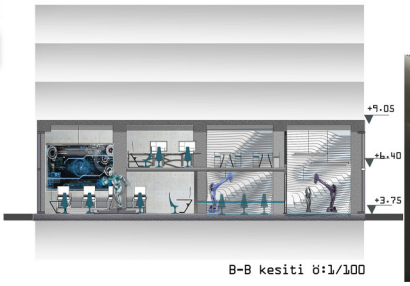
BIYOGENETIK LABORATUVARI



ASMA KAT



asma kat plan ö:1/100



B-B kesiti ö:1/100

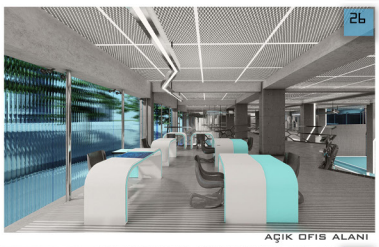




AÇIK OFIS ALANI







AÇIK OFIS ALANI



YAZILIM KODLAMA LAB. ASMA KATI



MOBİLYA VE DETAY



Tasarlanan masa ve sandalye, projenin genel tasarım çizgisinde olup modern ve işlevsel olarak kurgulanmıştır.

sandalye

masa

Çalışma Birimleri

görünüş-1

görünüş-2

plan-1

Çalışma alanları için kurgulana birimler birden fazla çalışma alternatifi sunmaktadır.

görünüş-1a

plan-2

Portatif olarak tasarlanan masanın içerisindeki ekranlı yüzeyler ihtiyaç dahilinde açılıp kullanılabiliyor.

görünüş-1b

plan-3

Masa yüzeyindeki dokunmatik sistem sayesinde bilgisayar, telefon, tablet gibi cihazlar şarj edilebiliyor.

görünüş-1c

plan-4

Çalışma Birimleri Alternatifleri

LED EKRAN

AÇILABİLİR MASA

Birçok çalışma alternatifi sunan çalışma birimi, içerisindeki led ekran ve açılabilen bölümleri ile grup çalışmalarına da imkan sağlamaktadır.

Cephede spider cam cephe kullanılmıştır.

spider cam cephe

ZAHA HADİD

Tela Shelving

Fütürist mimar ve tasarımcı Zaha Hadid'in tasarladığı uzun konsollardan oluşan raf sistemi formu korunarak proje alanı içinde farklı işlevlere dönüştürülmüştür.

korkuluk

oturma birimleri

merdiven korkuluğu

Cephede **alüminyum kompozit panel** kullanılmıştır.

Iç mekanda ve cephede **mavi nervürlü cam** kullanılmıştır.

Çelik korkuluk üzerine **krom kaplama** yapılmıştır.

Duvarlar **brüt beton kaplama** kullanılmıştır.

Döşeme kaplaması olarak **gri ve mavi epoksi malzeme** kullanılmıştır.

Tavanlarda **beyaz metal mesh asma tavan** kullanılmıştır.



Ayşenur Allı Yaşar Üniversitesi

MUSEUM FOR THE CITY OF İZMİR

EARTHQUAKE MEMORIAL MUSEUM

Project area is llocated at Alsancak, Umur Bey Mahallesi, 1497. Sk. No:5/B, 35000 Konak/İzmir
Climate: Mediterranean climate

TRANSPORTATION AXISES

- Tram
- Car
- Bus
- Ship/Ferry

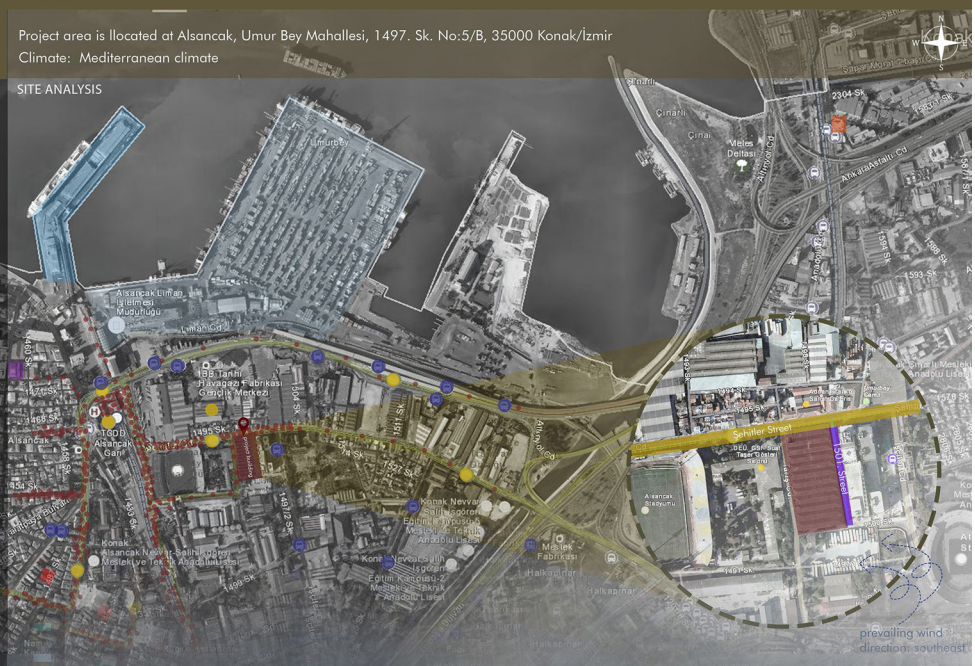
PEDESTRIAN DENSITY

- Pedestrian

IMPORTANT SURROUNDING BUILDINGS

- İzmir AFAD - T.C. İzmir Governorship Provincial Directorate of Disaster and Emergency
- İzmir AKUT - Search and Rescue Association
- TMMOB İzmir Champer of Architects
- TMMOB İzmir Champer of Interior Archit
- T.C. İzmir Metropolitan Municipality Fire Department
- TMMOB İzmir Chamber of Civil Engineers Branch
- TMMOB İzmir Chamber of Survey and Cadastre Engineers
- TMMOB İzmir Chamber of Geological Engineers Branch
- İzmir Alsancak Port
- Universities

SITE ANALYSIS



CONTEXT OF THE MUSEUM

Izmir, one of the critical cities of Turkey, which is a seismically active country, has experienced many severe earthquakes for a century. 15 earthquakes have occurred on 6.5 so far in Izmir. Although the people of Izmir are afraid to face the earthquake, Izmir and the earthquake issue are one of the most important issues for Izmir.

PHYSICAL CONTEXT

The risk of Izmir is that it is located in the earthquake zone, and recently Izmir has experienced a very big earthquake. In addition the museum is located in Konak, a region where Izmir has the most cultural, artistic and commercial activities, and is located in a strategic area for domestic and foreign tourists to visit.

SOCIAL CONTEXT

It is aimed to remind that the danger of an earthquake can happen at any time, to show what is/can happen if necessary measures are not taken, and thus to increase public awareness.

EARTHQUAKE SITE ANALYSIS



İzmir is in the first degree earthquake zone and has many active fault lines. There are 14 active fault lines in İzmir.

1- Güzelhisar Fault
2-Menemen Fault
3-Yeniföça Fault
4-İzmir Fault
5-Bornova Fault
6-Tuzla Fault
7-Seferihisar Fault
8-Gülbahçe Fault
10-Gümüldür Fault
11-Gediz Graben System Faults

TRAPPED FEELINGS IN THE CRACKS

As the main design goal, the focus was on the topic of "crack", which earthquakes create when they occur. The focus was on fracture,collapse (wreckage), solid/void areas, layer differences,light factor and different sizes of spaces caused by the earthquake physically. It was also aimed to convey the changes in emotions experienced by earthquake victims to the place. In the Earthquake Memorial Museum, tangible reflections of the intangible feelings are intended to be visible and palpable.

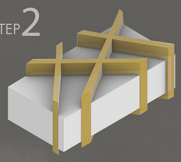
CONCEPTUAL DIAGRAM

STEP 1



Existing building mass

STEP 2



Inspired by the intersections of fault lines, 4 main axles were created according to the columns axes.

STEP 3



The cracks traces becomes a main circulation road for the two storey of the museum. Also the cracks occured the facade openings, the skylight and different functional spaces.

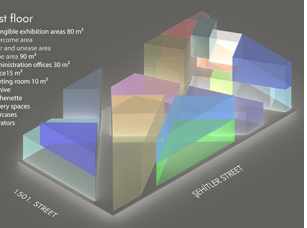
BUILDING PROGRAM

Ground floor

- -Info area 35 m²
- -Security office 3 m²
- -Cloakroom 50 m²
- -Awareness interactive workshops 150 m²
- -Tangible exhibition areas 280 m²
  - -earthquake victims' belongings area
  - -ruined structure remains area
  - -earthquake remnants area
  - -earthquake photos area
- -Intangible exhibition areas 25 m²
  - -sense area
- -Toilets (man,woman and disabled) 35 m²
- -Crack cafe 35 m²
- -Crack store 20 m²
- -Earthquake monuments 5 m²
- -A storage space 10 m²
- -A technical room 15 m²
- -Staircases
- -Elevators

First floor

- -Intangible exhibition areas 80 m²
- -Overcome area
- -Fear and unease area
- -Hope area 90 m²
- -Administration offices 30 m²
- -Office15 m²
- -Meeting room 10 m²
- -Archive
- -Kitchenette
- -Gallery spaces
- -Staircases
- -Elevators



EARTHQUAKE MUSEUM SCENARIO

Apart from being a memorial and interactive museum, the earthquake museum will be designed depending on the issues of awareness raising, education and social responsibility and to serve these issues.

-**Interactive spaces**- Psychology fields (The main aim that understanding the experiences of earthquake victims and taking serious measures before an earthquake)

-**Memorial** events/areas for earthquake victims'.

-**Educational** events/areas for visitors'.

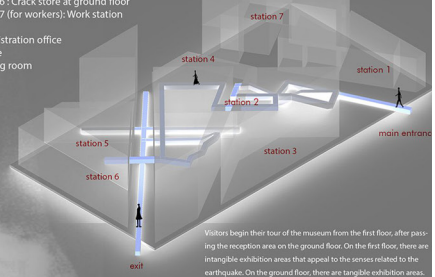
-**Sharing areas** which areas where visitors' can share their belongings and ideas with earthquake victims. (social responsibility)

-**Overcome areas** for adults, elderlies and children accepting the earthquake situation, relaxation and overcoming this situation by socialization.



MAIN CIRCULATION PATH DIAGRAM

Station 1 : Getting info about Eartquake museum at ground floor
-waiting area
Station 2 : Intangible exhibition areas at mezzanine floor
-fear/hope/overcome
Station 3 : Tangible exhibition areas at ground floor
-Earthquake victims' belongings exhibition area
-Memory area
Station 4 : Earthquake awareness amphi area at ground floor
Station 5 : Crack cafe at ground floor
Station 6 : Crack store at ground floor
Station 7 (for workers): Work station
-Office
-Administration office
-Archive
-Meeting room

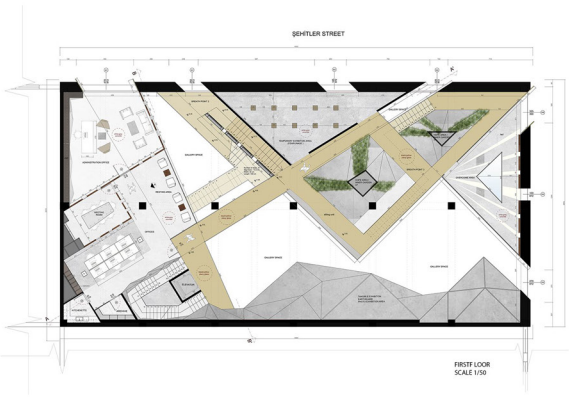


Visitors begin their tour of the museum from the first floor, after passing the reception area on the ground floor. On the first floor, there are intangible exhibition areas that appeal to the senses related to the earthquake. On the ground floor, there are tangible exhibition areas.

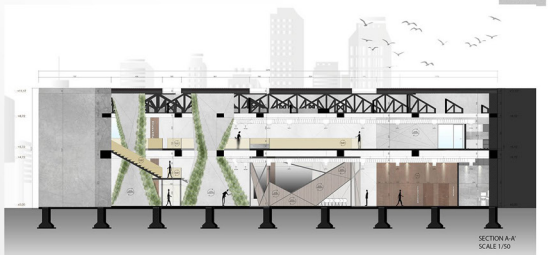
TECHNICAL DRAWINGS



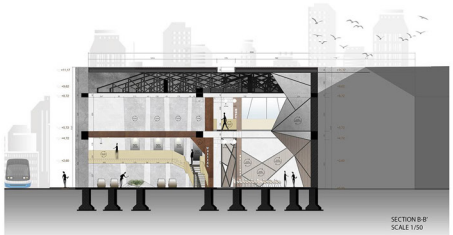
GROUND FLOOR
SCALE 1/50



FIRSTF LOOR
SCALE 1/50

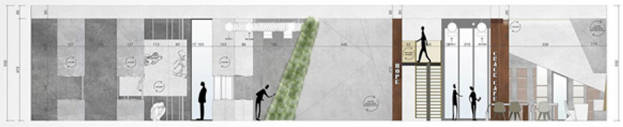


SECTION A-A'
SCALE 1/50

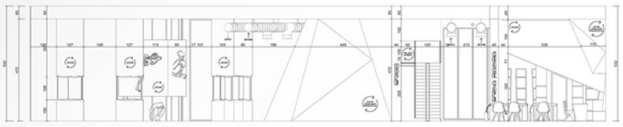


SECTION B-B'
SCALE 1/50

AXONOMETRIC VIEWS



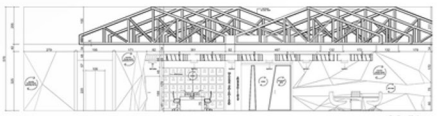
ELEVATION B
SCALE 1/50



ELEVATION B
SCALE 1/50



ELEVATION A
SCALE 1/50



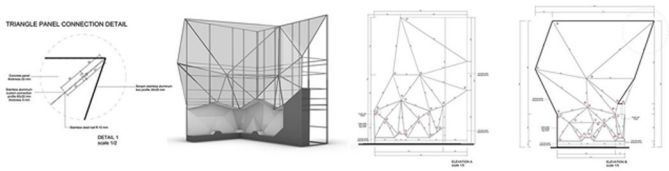
ELEVATION A
SCALE 1/50

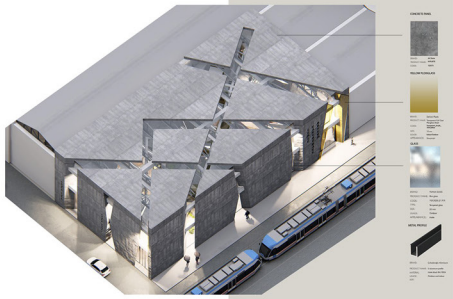


GROUND FLOOR



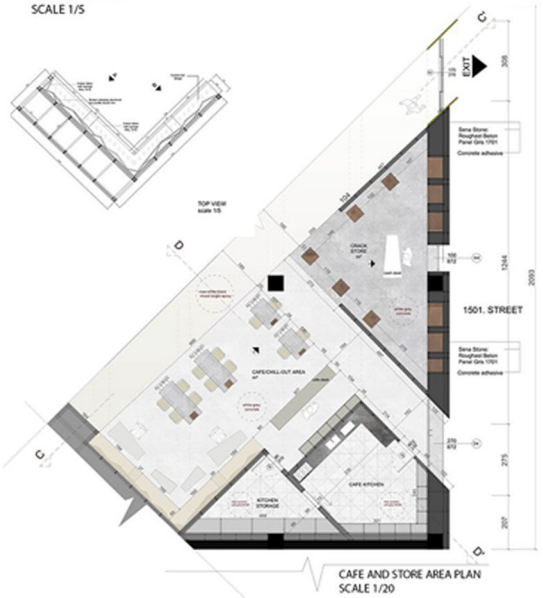
FIRST FLOOR



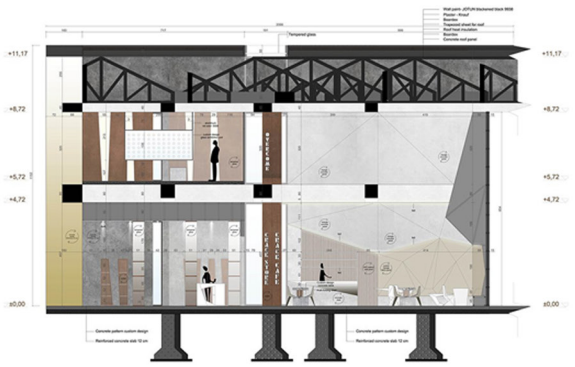


ROOF

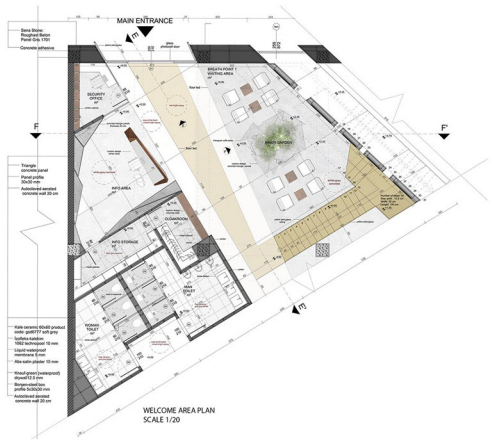
TRIANGLE PANEL CONSTRUCTION
DETAIL DRAWINGS
SCALE 1/5

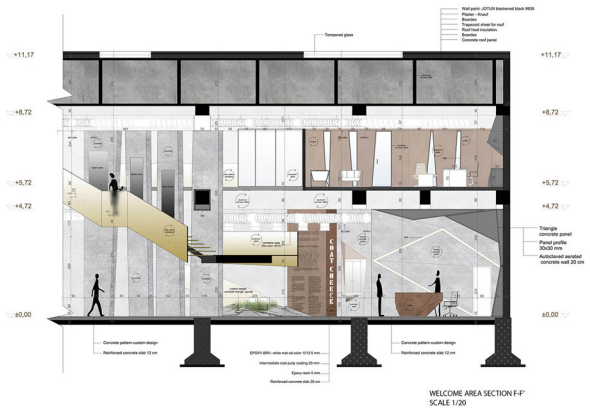


CAFE AND STORE AREA PLAN
SCALE 1/20

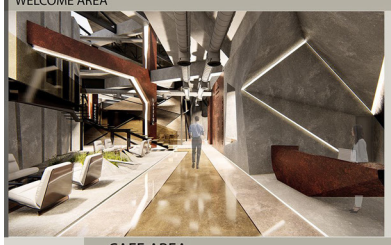


CAFE AND STORE AREA SECTION C-C'
SCALE 1/20

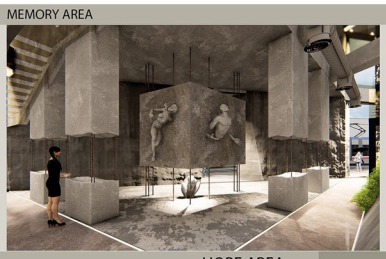




WELCOME AREA



MEMORY AREA



WORKSHOP AREA



CAFE AREA



HOPE AREA



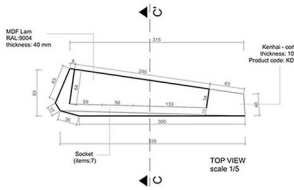
WELCOME DESK APPLICATION DRAWINGS
SCALE 1/5

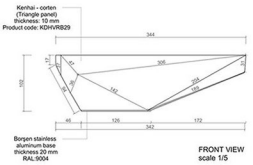


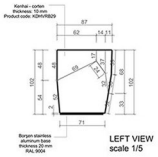
Front view

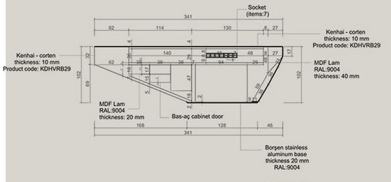


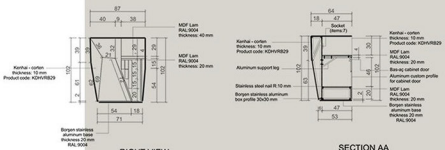
Back view









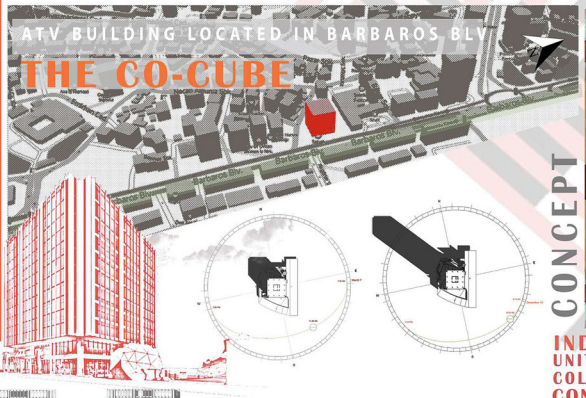


Şiva Baghalsadrif Oroush Bahçeşehir Üniversitesi

78041

SITE ANALYSIS

PUBLIC INTERIOR DESIGN - COWORKING SPACE







CONCEPT

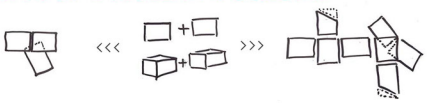
INDOOR URBUNITY
UNITY
COLLABORATION
CONNECT



THE CO-CUBE



INTEGRATION OF MODULE IN A BUILDING



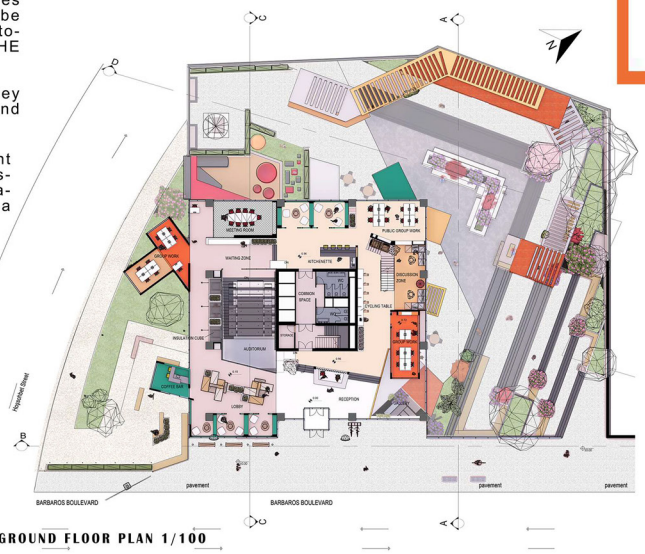
I use the concept of Unity collaborate for this project to support the idea of the working in a teams and I tried to reflected in my design with collaboration of slabs and cubes with different color together. Also each cube be formed as combination of module cube together. Therefore I named may project THE CO-CUBE.

By extending the cubes out of the galley and building, i tried to express the idea and break the monotonic atmosphere.

I designed the ground floor and basement more freely to give people a place can discuss and enjoy on the other hand the mezzanine floor is more quiet than the others is a place to focus and deep concentration.

By opening the galley in two floors and connecting them with the frame of working space cubes,i tried to give the ambiance of working, and encourage people to work. Also bring the light in basement was my other goal that I supported with the designing the am phi in it and also small winter garden in the building to have the nature in.

By designing the bazaar in the garden I tried to show the connection of working and economy to support the employees and encourage the locals to use the path of public area and keep the building alive also in the weekend.



GROUND FLOOR PLAN 1/100





SEC C-C
1/100





SECRET GARDEN



NIGHT RENDER FROM SUNKEN GARDEN



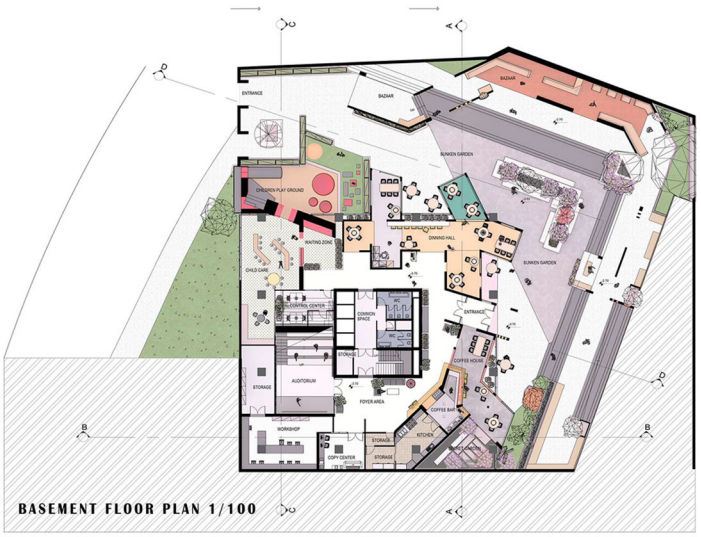


LANDSCAPE

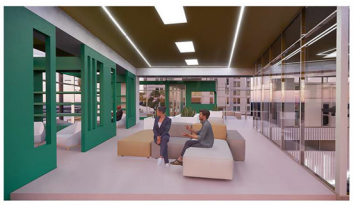




MEZZANINE FLOOR PLAN 1/100



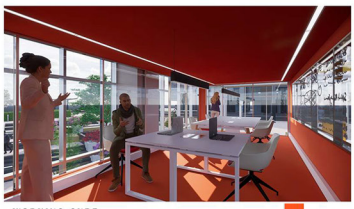
BASEMENT FLOOR PLAN 1/100



LOBBY AREA



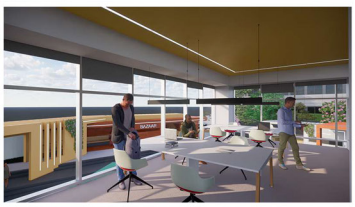
WORKING CUBE



WORKING CUBE

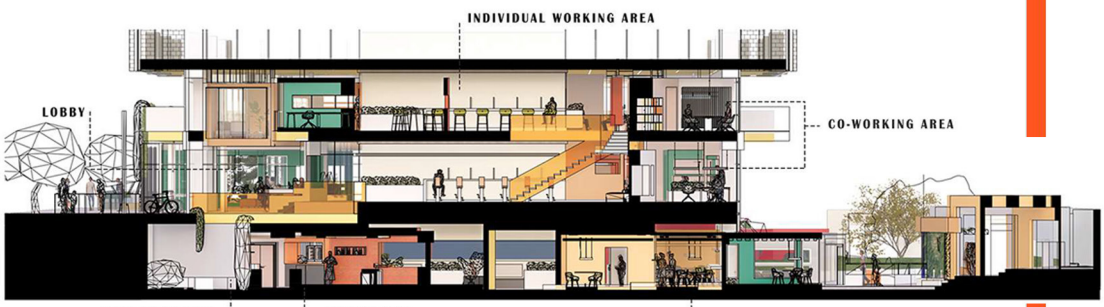


LOBBY AREA

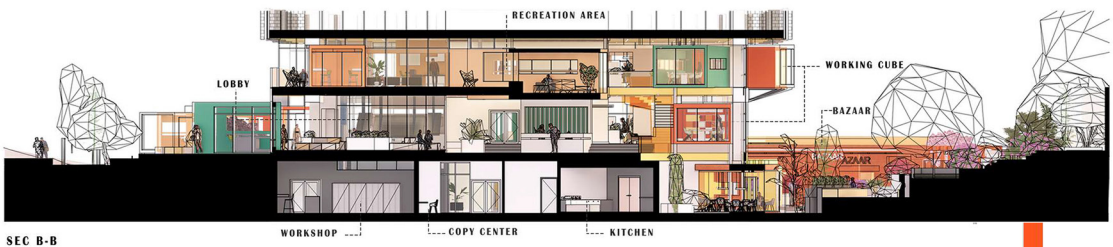


WORKING SPACE





SEC A-A
1/100



SEC B-B
1/100



COFFEE BAR



WORKING SPACE



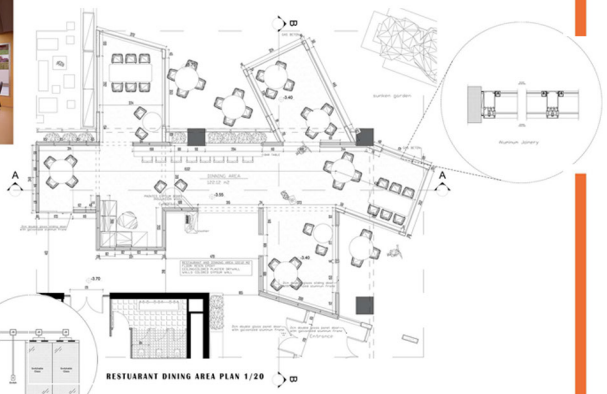
DINNING AREA



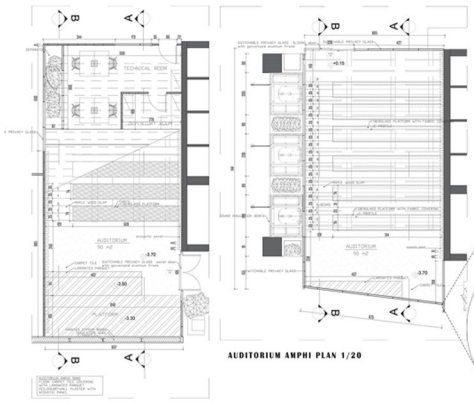
AUDITORIUM AMPHI



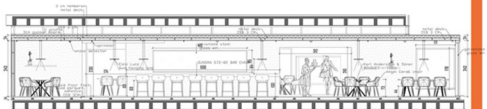
DINNING AREA



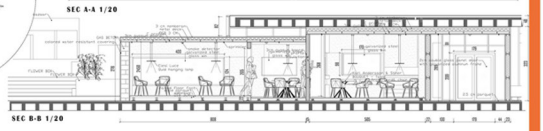
RESTAURANT DINING AREA PLAN 1/20



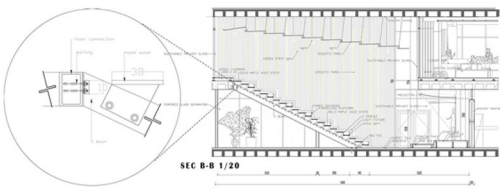
AUDITORIUM AMPHI PLAN 1/20



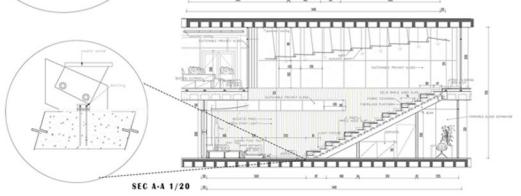
SEC A-A 1/20



SEC B-B 1/20



SEC B-B 1/20



SEC A-A 1/20



OPEN DISCUSSION AREA - WITH CYCLING SPOT

Salih Gül İstanbul Teknik Üniversitesi

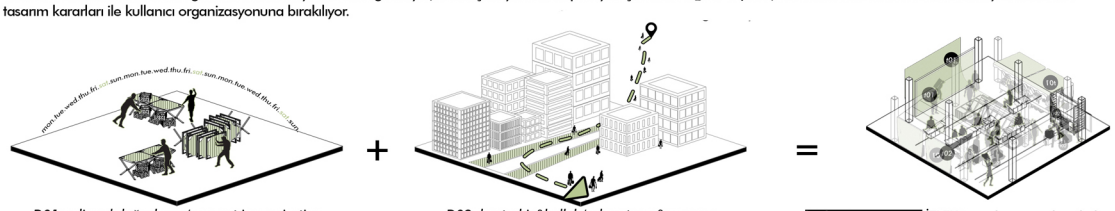
İZLEK *"bir kent senaryosu / an urban scenario"*

bir kentsel dönüştürücü "pazar"

İstanbul Beşiktaş'taki kapalı pazar alanının kentsel bağlamı çerçevesinde pazar aktivitesine öneri fonksiyon ile genişletilerek bütüncül senaryo kurgulanması

TASARIM FİKRİ ARKAPLANI

İZLEK mekan tasarımının temel amaçları pazarda zaten var olan çeşitli kullanıcı kitlesinin etkileşimini arttırarak kendilerini mekana ait hissetme, mekanın algılanabilirliğini artırma ve mekanı kurgulama durumunu kullanıcıya bırakma fikirleiydi. Pazarcılar her seferinde kendi mekanlarını nasıl üretiyorlarsa; yeni fonksiyonda da bunun devamlılığını sağlamaktı. Yani aslında İZLEK mekanı her gün her seferinde yeniden kurgulanıyor, her akşam yeniden toplanıyor.İç mekan organizasyonu, mekana bırakılan izlek noktaları sayesinde belirli tasarım kararları ile kullanıcı organizasyonuna bırakılıyor.



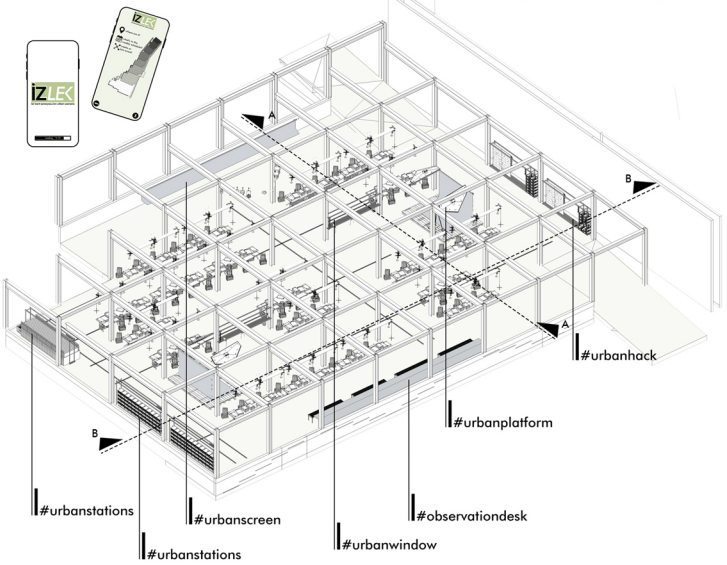
D01: edimsel doğaçlama/operant improvisation
"tezgahlar oyunda/stalls are in game"
pazarda yer alan fonksiyonel satış üniteleri, satıcılar tarafından her hafta farklı bir organizasyonda yer almaktadır. Satıcılar, hem kültürel değerleri hem de alışkanlıkları ile her seferinde "edimsel doğaçlama" yaparak kendi mekanlarını yeniden yaratırlar.

D02: kentsel iz&bellek/urban trace&memory
"torbalılar sokakta/bagged in street"
pazar sadece kendi mekânında meydana gelen olayların bir toplamı değil, tam tersine etkisi şehre yayılmaya devam eden bir eylemdir çarşıyla hiç ilgisi olmayan bir şehirli bile elinde çantalı insanları görür ve pazarın mekansal algısı oluşur.

+ bir kent senaryosu: *İZLEK, tasarlanan mekanda kentlinin gündelik yaşamının izlerini görmeyi hedefliyor. İZLEK, mekanın bir kentsel hafızaya ve kolektif üretime dönüşmesini istiyor.*

İZLEK TASARIM ZONE

+ mekansal ilişkiler/İZLEKnoktaları: İZLEK, farklı fonksiyonlara hizmet eden, kentlinin izini sürmeyi hedefleyen ve kent hafızasında bir mekan olmayı hedefleyen bir tasarımdır. Bu soyut kavramların pazar alanı içine yansımasına bakıldığında kentlinin farklı hallerinin kesişmesini hedefleyen İZLEK NOKTALARI mekanda var olmaktadır. Farklı etkileşimler sunmak ile birlikte işlevsel olarak da mekanın tüm fonksiyonlarında rol almaktadır.

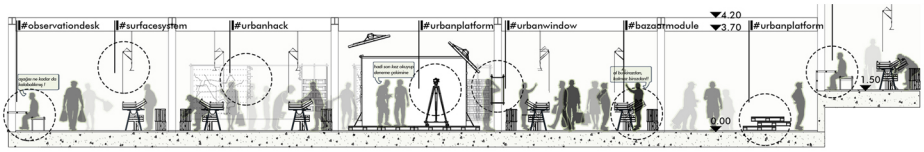


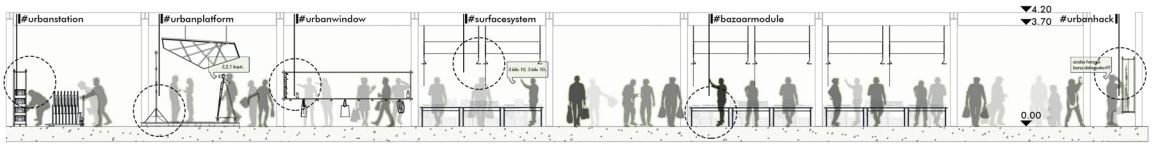


beşiktaş kapalı pazar alanı genel plan üzerinde tasarım kararlarının dağılımı

İZLEK KESİTLERİ

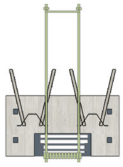
+ kentsel istasyonlar: İZLEK, mekanın işlevlerine hizmet eden ve geçici mekanların oluşmasını sağlayan modüler, taşınabilir ünitelere sahiptir. Kalıcı üniteler/İZLEK noktaları ile mekanın kapsadığı farklı fonksiyonlara atıfta bulunarak(izlerini mekana bırakarak) kullanıcı zihninde mekansal/kentsel algıyı oluşturmayı hedeflemektedir.





İZLEK NOKTALARI 1

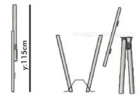
pazarcı tezgahları: hem pazarcıların hem de kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılamak için istifleme ve ürün sergileme gibi temel fonksiyonları sağlayan, kullanımı kolay esnek bir ünite üretilmiştir. kolay kurulum ve kolay istifleme en önemli tasarım faktörleridir. ana fikir; esneklik, adaptasyon ve çeşitliliktir.



T00
urbanstations/kent duraklarında depolanma hali



T01
servis arabasında hareket hali



T02
dikey istiflenmiş durum

T03
parçalı durum pozisyonu



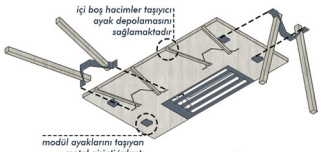
T04
pazarcı standart kullanım durumu

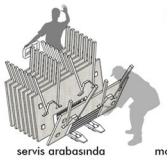


T05
pazarcı açılı kullanım durumu









servis arabasında hareket hali



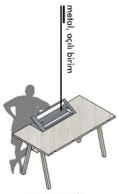
module taşınma durumu



parçalı durum/kurulum

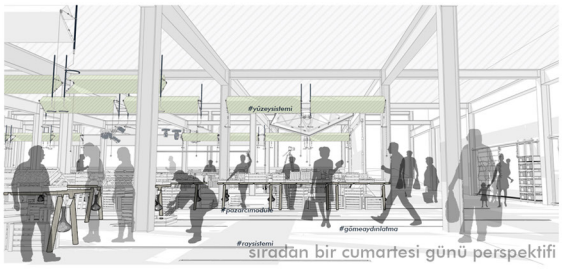


pazarcı standart kullanım durumu



pazarcı açılı kullanım durumu





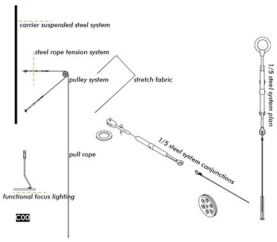
sıradan bir cumartesi günü perspektifi

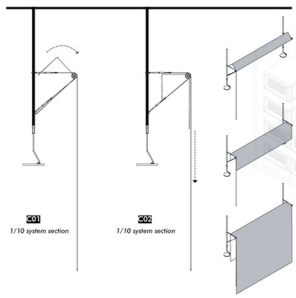


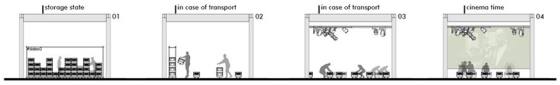
İZLEK NOKTALARI 2

yüzey sistemi : pazar kültüründe var olan üst örtüye atıfta bulunan tasarım, farklı işlevler için kullanılabilir bir yüzey sunuyor. yüzey sistemi, altındaki alanı tanımlarken, farklı işlevlerde tamamen farklı bir kimliğe bürünebilir.sisteme aydınlatma elemanı eklenirken, makara sistemi ile yüzeyin hareketi sağlanmış ve hareketli sistem ile birlikte bir ekran görevi görmek için hazırdır.

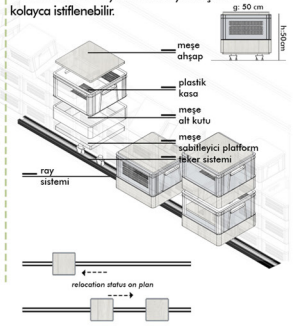


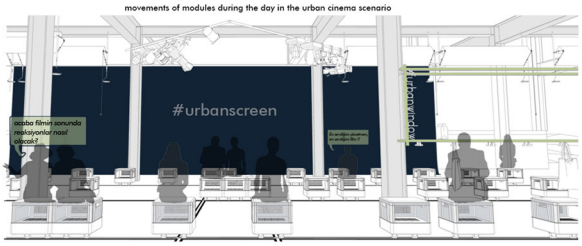


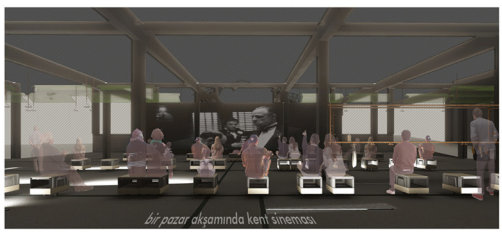




oturma modülü: mekanın ihtiyaçları doğrultusunda pazar işlevlerine referans verecek şekilde tasarlanmıştır. pazar fonksiyonunda yaygın olarak kullanılan plastik kasalar tasarımın merkezinde yer almakta ve ahşap ünitelerle desteklenmektedir. tekerlekli sistem sayesinde kolayca taşınabilir. kolayca istiflenebilir.

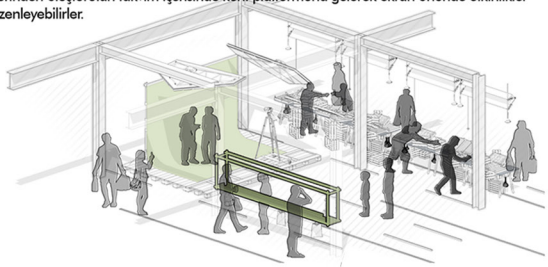




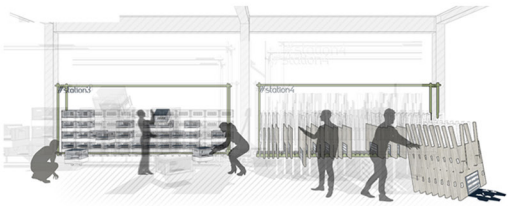


İZLEK NOKTALARI 3

+ kentsel platform : Pazar fonksiyonunda sinemanın izini bırakarak mekanda kalıcı bir tasarım imajı oluşturur. İşlevsel olarak, kullanıcılara bir etkinlik-eylem platformu sunar. Kullanıcılar, İZLEK uygulaması üzerinden oluşturulan takvim içerisinde kent platformuna gelerek ekran önünde etkinlikler düzenleyebilirler.



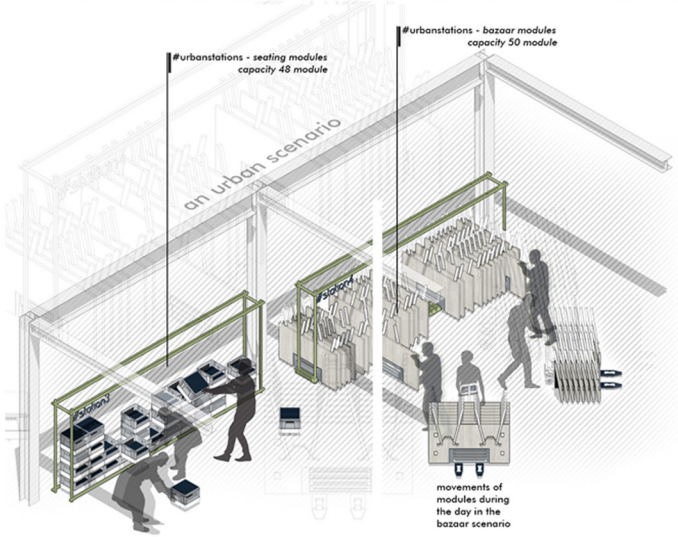




İZLEK NOKTALARI 4

+ kentsel istasyonlar: İZLEK, mekanın işlevlerine hizmet eden ve geçici mekanların oluşmasını sağlayan modüler, taşınabilir ünitelere sahiptir. Pazar işlevinde, gün içinde pazar tezgahlarının kurulması, toplanması ve depolanması gerekir.
Aynı zamanda kent sinemasında kullanılan ve esnek günlerin tanımlandığı oturma birimlerinin de mekana depolanması gerekiyor.

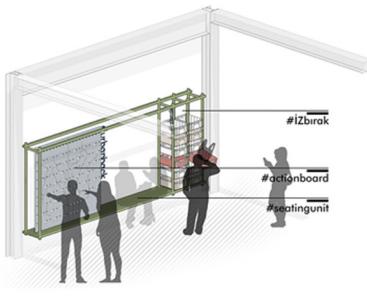




İZLEK NOKTALARI 5

+ urban hack: Pazar gibi kentlilerin buluştuğu alanlar aslında tüm şehrin hikayelerini içeriyor. Her kullanıcının farklı etkileşimleri, farklı beklentileri ve farklı görüşleri vardır. İZLEK, tasarlanan bu mekanda kullanıcılara sirkülasyonu gözlemleyebilecekleri alanlar sunuyor.

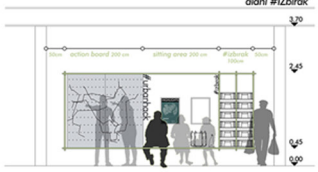




etkileşim board'u + dinlenme alanı + al/bırak

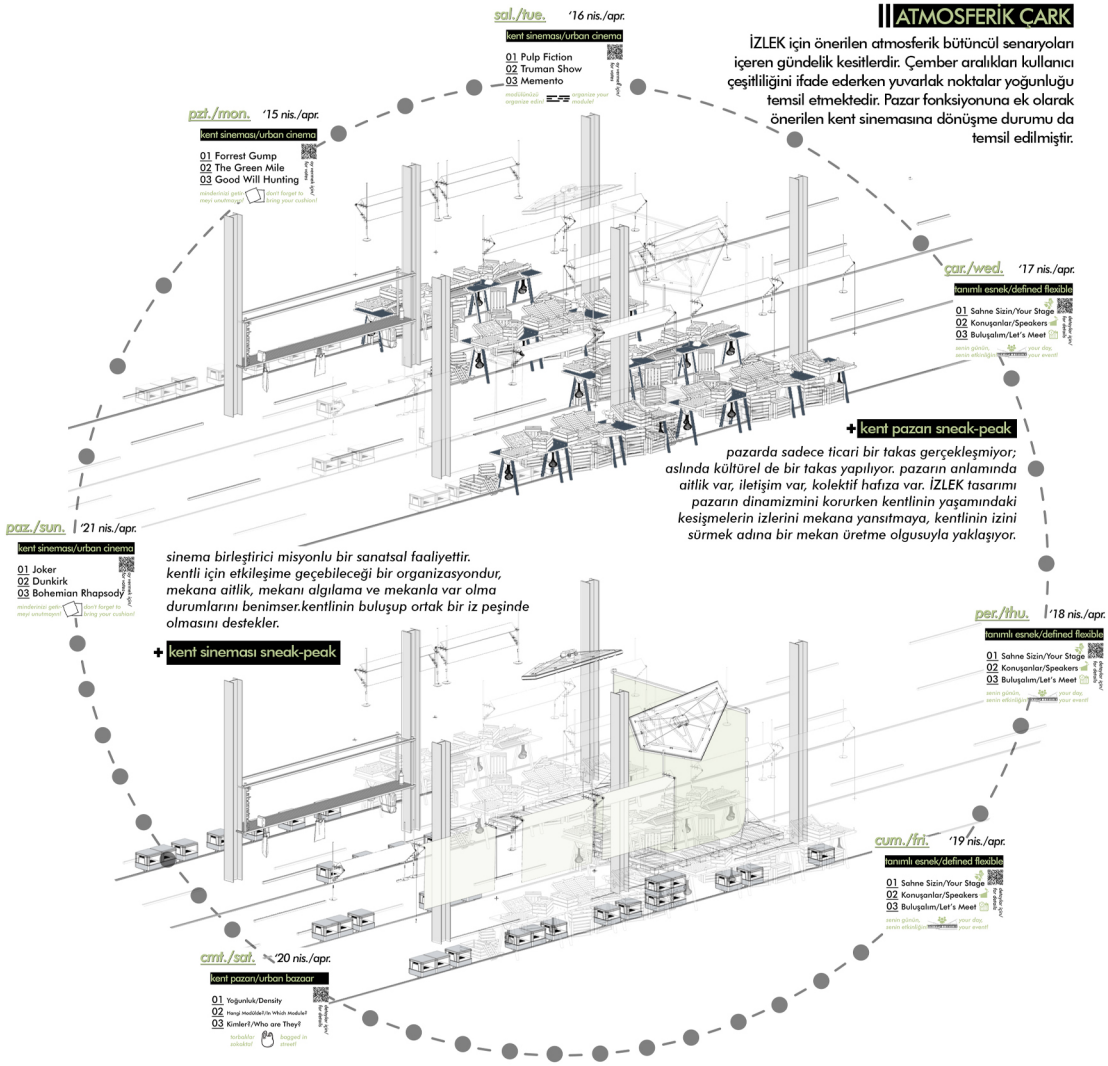
kentin gündelik sorunlarını barındıran başlıkları, kentlinin bakış açısına göre yorumladığı #actionboard

pazar yardımlaşma mekanıdır kişiler ihtiyaç sahipleri için al-bırak yapabileceği tasarım alanı #iZbırak



ATMOSFERİK ÇARK

İZLEK için önerilen atmosferik bütüncül senaryoları içeren gündelik kesitlerdir. Çember aralıkları kullanıcı çeşitliliğini ifade ederken yuvarlak noktalar yoğunluğu temsil etmektedir. Pazar fonksiyonuna ek olarak önerilen kent sinemasına dönüşme durumu da temsil edilmiştir.



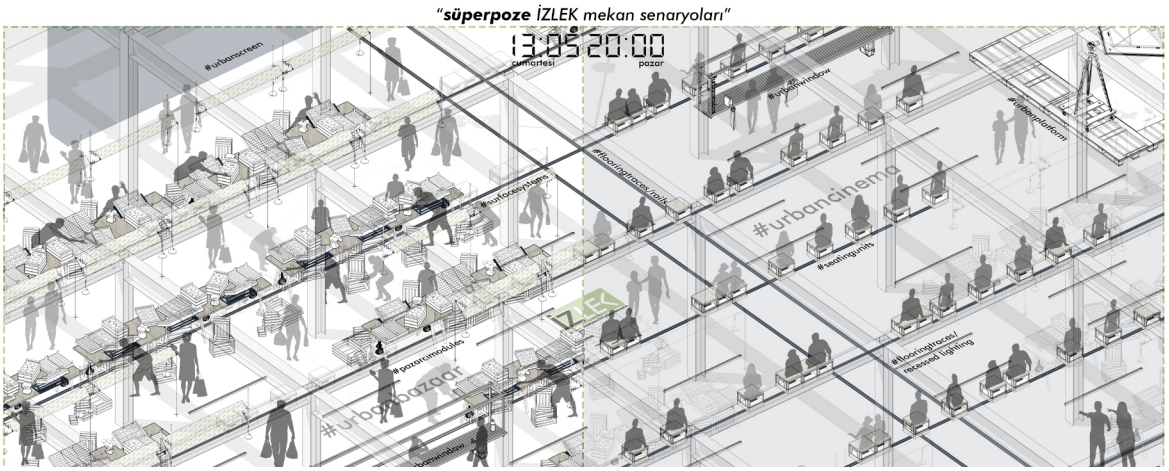
+kent pazarı sneak-peak

pazarda sadece ticari bir takas gerçekleşmiyor; aslında kültürel de bir takas yapılıyor. pazarın anlamında aitlik var, iletişim var, kolektif hafıza var. İZLEK tasarımı pazarın dinamizmini korurken kentlinin yaşamındaki kesişmelerin izlerini mekana yansıtmaya, kentlinin izini sürmek adına bir mekan üretme olgusuyla yaklaşıyor.

sinema birleştirici misyonlu bir sanatsal faaliyettir. kentli için etkileşime geçebileceği bir organizasyondur, mekana aitlik, mekanı algılama ve mekanla var olma durumlarını benimser.kentlinin buluşup ortak bir iz peşinde olmasını destekler.

+kent sineması sneak-peak

*"**süperpoze** İZLEK mekan senaryoları"*



MEKAN 2021

İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

YARIŞMAYA KATILAN DİĞER PROJELER

Fatmanur Karabaş, Meltem Güzelyüz, Selen Yılmaz Selçuk Üniversitesi

İçerisinde yaşayan, düşünen, üreten ve tasarlayan bireyleri barındıran yapının onlara verebileceği en büyük fedakarlık kendisi sayesinde öğrenmel
kullanım aşamasında kendi çalışma ve dinlenme mekanlarını k
Hareketli duvar sistemleri, sayesinde öğrenciler yapıyı istedikleri gibi eğip büküp kendi doğrularını bulma yolunda ilerleyebileceklerdir. Öğrencikl
kütlenin yaşayan bir organizma olmasından daha iyi bir seçenek düşünülemez. Sınırların



erini sağlaması olacaktır. Burada bahsedilen nokta öğrencilerin yapıyı istedikleri gibi kullanmaları ve bu
urgulayabilmeleridir.
erin mesleki temelinin atılması ve zamanla bu temelin üzerine birikimler yapılması amacıyla tasarlanan
olmadığı bir okulda kim öğrenmek istemez ki?











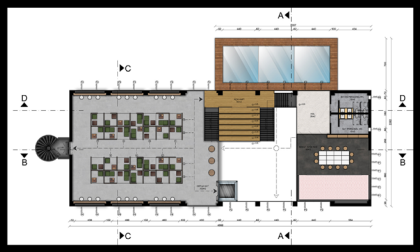
PLAN ŞEMALARI



VAZİYET PLANI



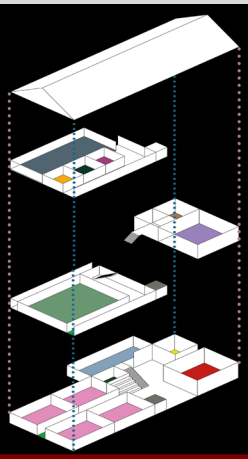
ZEMİN KAT PLANI



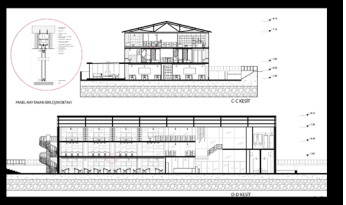
GALERİ KAT PLANI



İDARİ KAT PLANI



KESİT ŞEMALARI

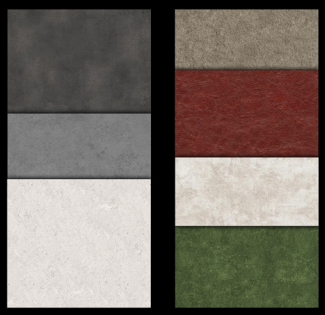


A-A KESİTİ



B-B KESİTİ

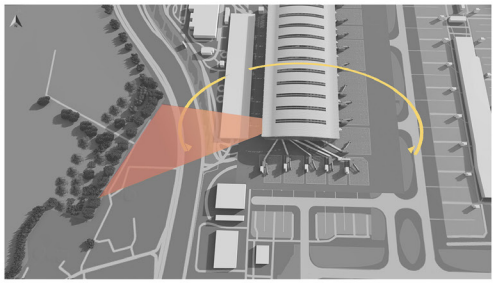
RENK VE DOKU PALETİ

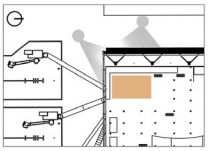


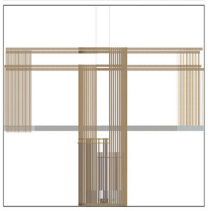
Sema Eldemir Kadir Has Üniversitesi

Kasnak'HAN LOUNGE •

• Türk Hava Yolları Lounge Tasarımı







Proje Alanı: HEATHROW Havalimanı/Londra

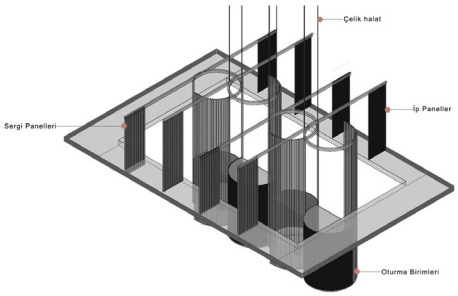
Proje Konusu: Covid-19 pandemisinden sonra Havaalanlarını Yeniden Düşünmek: Lounge tasarımı

Konsept: Türk kültüründe dokumacılık eski geleneklere dayanmaktadır. Dokuma, kasnaklara iplik geçirilerek yapılır. Bu Türk kültürü projeye yansıtılmak istenmiştir. Dokuma kasnağında ki iplerin orijinal formu asma tavanlara ve mobilyalara entegre edilmiştir.

Proje Tanımı: Heathrow Havalimanı lounge tasarım projesinde konsept Türk kültüründe ki dokuma olarak belirlendikten sonra bu dokuma kültürü mekana yansıtılmaya çalışıldı. Normalde alışılagelen dokumadaki renkler,dokular, motifler dışında daha modern ve sade bir konsept oluşturuldu. Projenin ana teması ve amacında ki pandemi sonrası lounge tasarımı için mekanda kullanıcılara fazla sayıda oturma ve bekleme alanları tasarlandı. Pandemi sonrası kullanıcıların rahatlıkla kullanabilmesi için daha izole mekanlar oluşturuldu. Bazı mekanlar da kasnaklar ve ipler ile bölücüler eklenerek ayrıldı. Mekan içinde kullanılan bitkilerle kullanıcıların kendilerini daha rahat ve kapalı bir mekanda hissetmemeleri hedeflendi. Proje de orta kısımda bulunan geleri boşluğundan yukarı kota çıkan ahşaplar iki kotta da kasnaklardan farklı mekan elemanlarına dönüştürüldü. Alt kotta iplerle dairsel oturma birimleri olarak kullanılırken aynı sütrüktür üst kota kadar devam ederek burada ahşap sergi panelleri ve kasnak-ip bölücüler olarak kullanıldı.



Dokuma Kasnağı

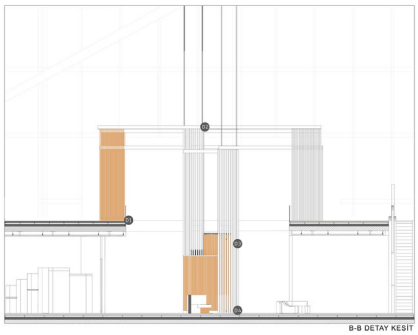




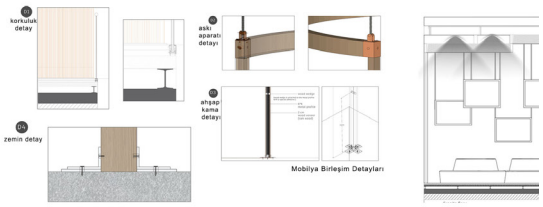
A-A KESİT



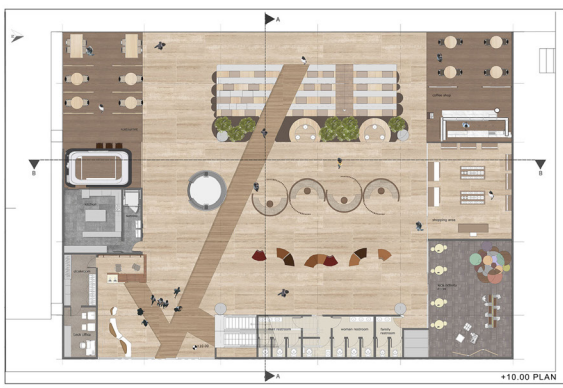
A-A PERSPEKTİF KESİT



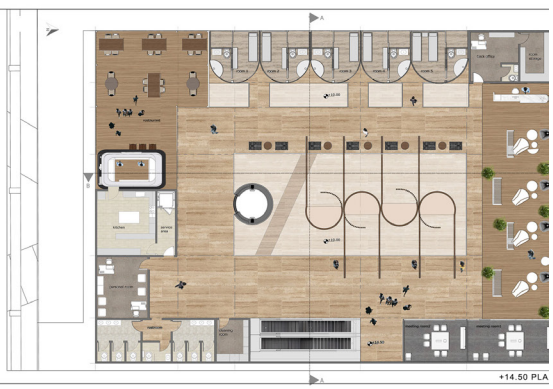
B-B DETAY KESİT



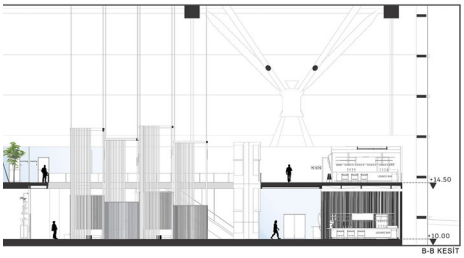
Mobilya Birleşim Detayları



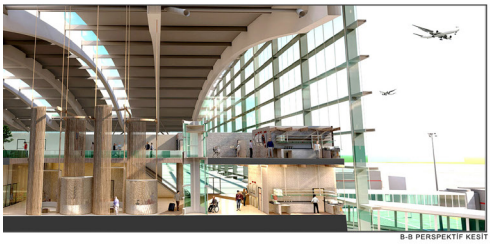
+10.00 PLAN

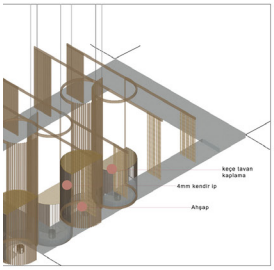


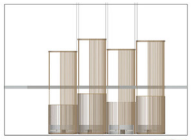
+14.50 PLA



8-B KESİT


8-B PERSPEKTİF KESİT

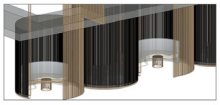


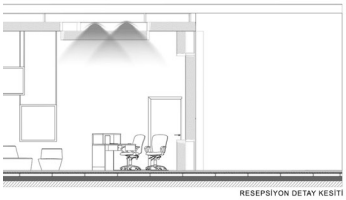


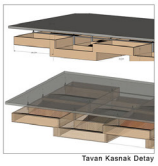


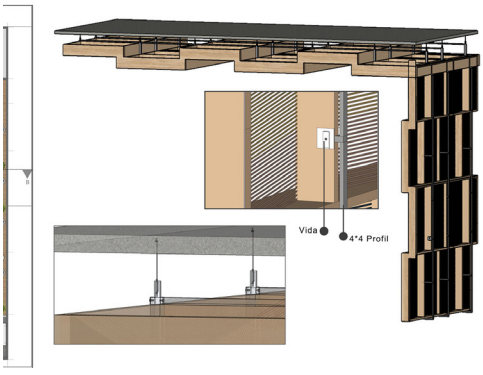







RESEPSİYON DETAY KESİTİ


Tavan Kasnak Detay







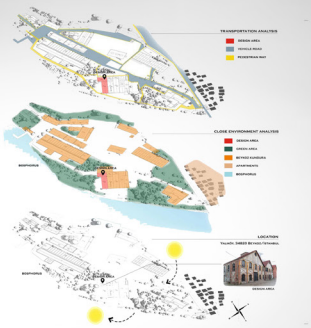




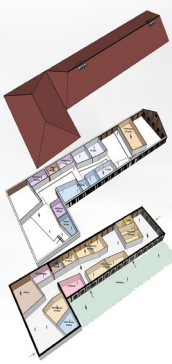
MOORE ART ACADEMY

The subject of the graduation project is an art school designed in Istanbul. In the context of this project, fine arts was chosen as a sub-title, and interior space requirements were determined after the site analysis. General floor plan drawings and sections are given in the sheet with their details. On the other part of the sheet, the details of the selected area and system sections are included, and the general renderings of the place are included. A modern interior has been tried to be created by keeping colored glasses and mesh elements in the foreground throughout the space.





SITE PLAN







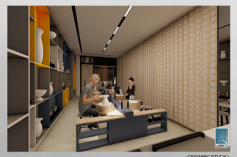
ARCHITECTURAL REQUIREMENT LIST



SYSTEM SECTION DETAILS



CERAMIC STUDIO



CERAMIC STUDIO



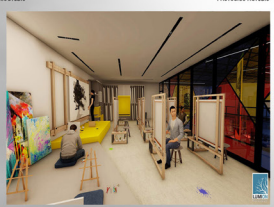
PHOTOGRAPH STUDIO



CLASS

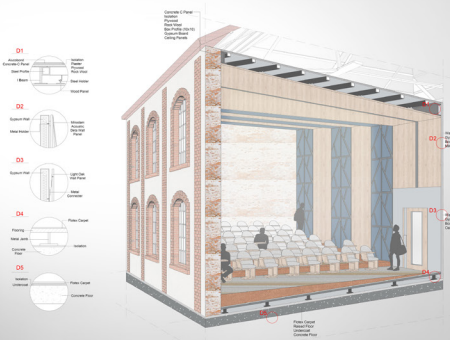


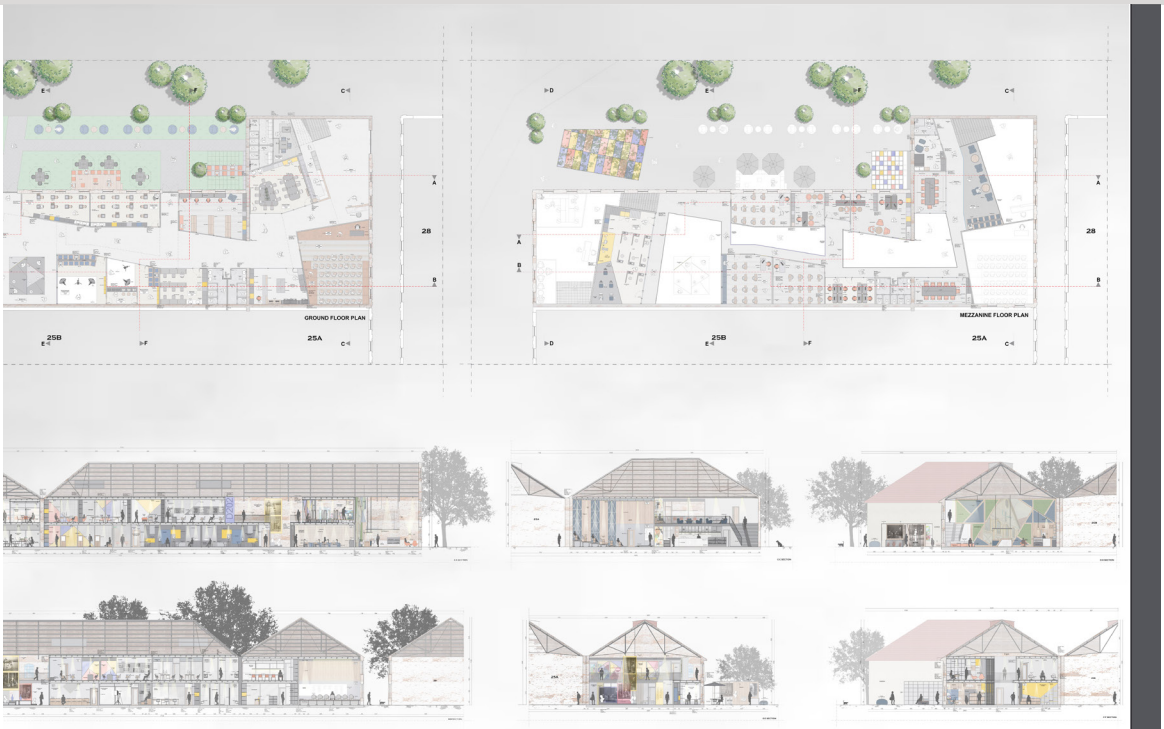
ENTRANCE



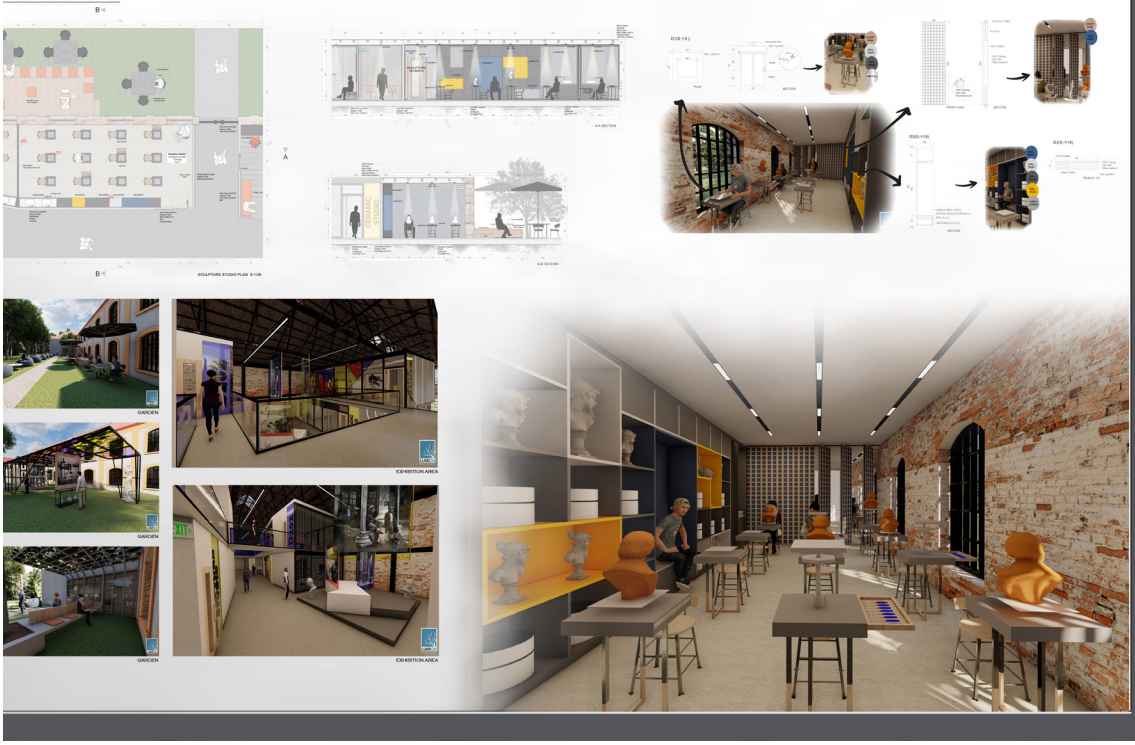
PAINTING STUDIO






GROUND FLOOR PLAN
MEZZANINE FLOOR PLAN
25B
25A
28

LECTED AREA


GARDEN
GARDEN
GARDEN
EXHIBITION AREA
EXHIBITION AREA

Buket Sezgin Doğuş Üniversitesi

TOPHANE-İ AMİRE SİNEMA MÜZESİ



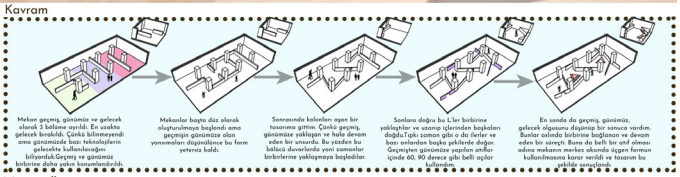
2020/2021 Bahar Dönemi için hazırlanan bu projenin kavramı **zaman**dır. Nedeni proje alanı olarak verilen yer **Tophane-i Amire** gibi tarihi bir yapı olmasındandı. Bu yapıyı **müze** olarak kullanmak istedim. Çünkü etrafına baktığımızda hem çok köklü bir üniversiteye yakınlığı hem de ulaşımı çok açık bir konumdaydı. Bende bu yapıya bir **sinema müzesi** yaptım. Nedeni günümüzde de artık tarihi yapıların sinema sektöründe sıkça kullanılmaya başlamasından doğdu. Müzenin amacına baktığımızda hem günümüzü hem de geleceğimizi aydınlatmaya yarayan kurum olarak geçmektedir. Bunu **geçmiş**, **günümüz** ve **gelecek** olarak düşündüm. Sonuçta sinema tarihsel bir süreç ve bu doğrultuda dönemlere ayrılıyordu. Ben de zamanın evrelerini bu şekilde kullanmaya karar verdim. Bununla amaç gelen ziyaretçiye zamanda bir yolculuktaymış hissi vermekti. Tema olarak sinemanın sürekli kullandığı **RGB** teknolojisini kullanarak bu yapıda aslında hem dijital hem de **interaktif** bir müze yapıldı. Renk kullanımı olarak sarı, mavi ve kırmızı renklerini paneller altında hem yön vermesi hem de bölümün hangi zaman olduğunu göstermek adına led aydınlatma olarak kullandım. Bu renkleri seçme nedenim ise; ana renk olmaları ve birbiriyle hiçbir ortak unsuru olmamaları diğer renkler bu renklerin karıştırılmasından doğmasıydı. Aslında geçmiş(kırmızı), günümüz(sarı) ve gelecek(mavi) olgusu da aslında birbirine benzemez. İçlerinde karışarak doğarlar ve farklı renklerle birbirlerini etkilerler. Birbirinin bu şekilde ortak unsurlarını oluştururlar.

Sonrasında bu tarihi yapının iç mekan malzemelerine baktığımda doğal taş, harman tuğla ve çelik konstrüksiyon gibi malzeleri gördüm. Ben de bu malzemeleri göz önünde bulundurarak yapıya zarar vermeyecek ve uyumlu /dönüşümlü malzemeler kullandım.

Tarihsel Süreç



Kavram



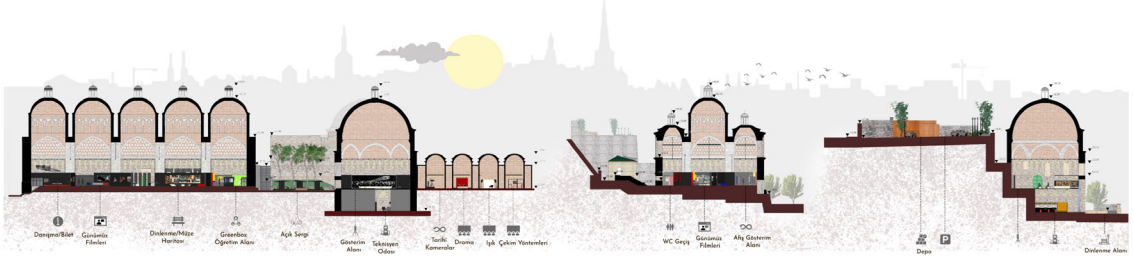
Materyaller



Sergi Aksı/Leke Çalışması



Tasarım aşamaları oluştukça bir sergi aksı oluştu ve bu bize mekanda yürüdükçe zamanda ilerleme; yani müzenin amacı olan yolculuğu gösterdi.Bazı anlarda yaklaşıp bazılarında uzaklaştı.



A-A' Kesiti B-B' Kesiti C-C' Kesiti

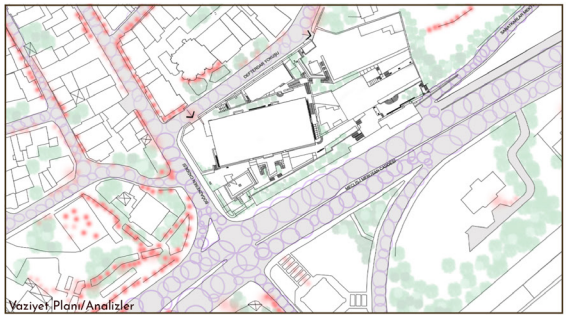
3D Görseller

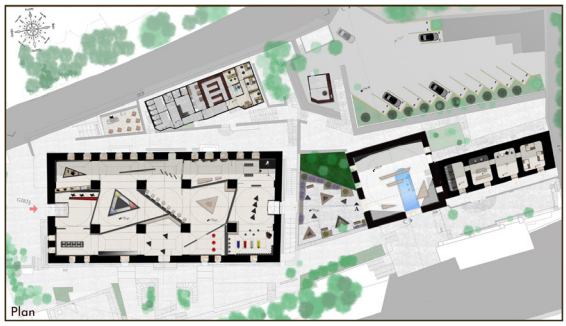


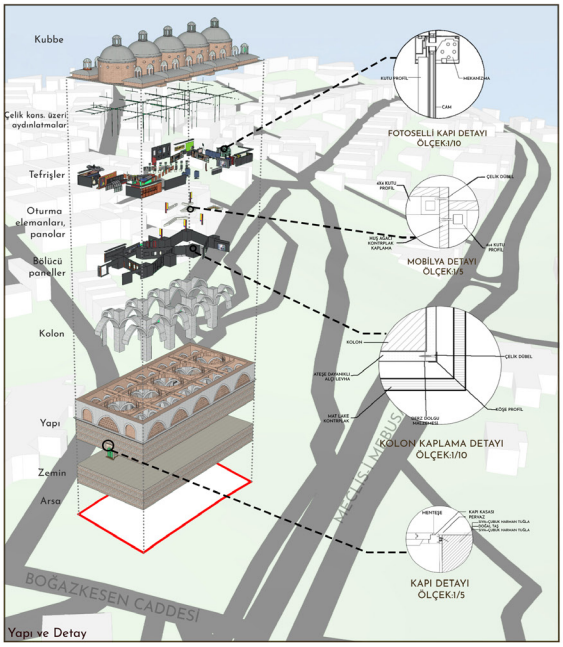







Yaziyet Planı/Analizler


Plan



Yapı ve Detay





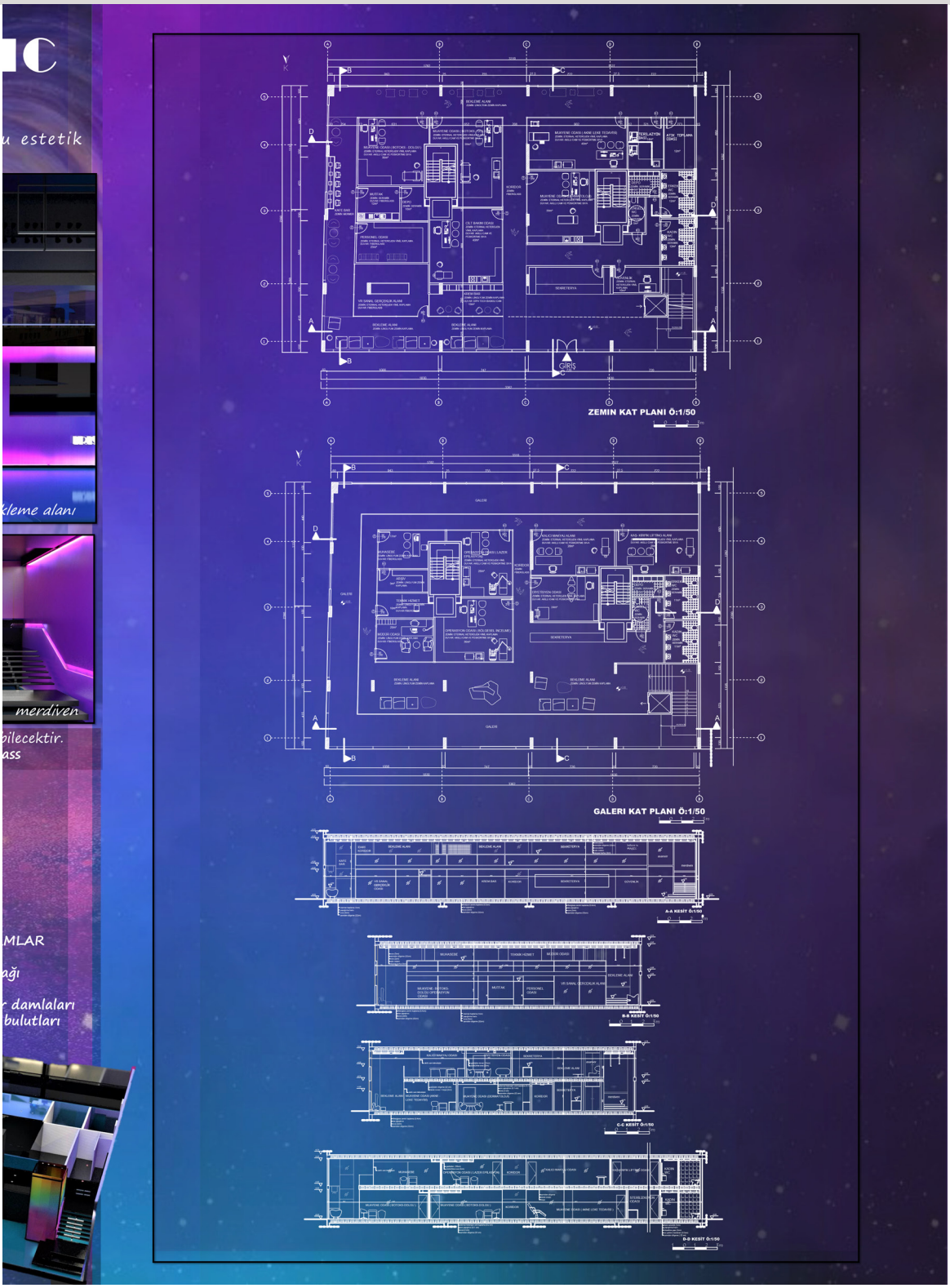


Feyzanur Varol Karadeniz Teknik Üniversitesi

İris, yunan mitolojisinde gökkuşağı tanrıçasıdır. Sürahisiyle taşıdığı sularla gökyüzünde gökkuşağını yaratarak **ölümlü dünya ile ölümsüz dünya arasında bir bağ** kurmuştur. böylelikle İnsanların ölümlü dünyadan ölümsüz dünyaya göç etmelerini sağlamıştır. Bu yönüyle İris, estetik kliniği tasarımının çıkış noktası olmuştur.
Yağmur damlaları, fırtına bulutları , gökkuşağı. bu kavramlar mekanın renk seçimlerinde önemli rol oynamıştır.

Tasarımın genelinde hakim olan cesur renkler, muayene odalarına girildiginde dinginleşmiştir. muayene ve operasyon odalarında **beyaz , ferah ve temizlik hissi** esas alınmıştır. İnsanlar koridordan muayene odasına gidene kadar kendilerini **bir sihire gidiyormuş gibi** hissetmeleri amaçlanmıştır. buna hizmet eden bir koridor tasarlanmıştır. ve ulaştıkları **sihir noktasında ise beyaz** muayene- operasyon odaları onları karşılamaktadır.




ZEMIN KAT PLANI Ö:1/50
GALERI KAT PLANI Ö:1/50
A-A KESİT Ö:1/50
B-B KESİT Ö:1/50
C-C KESİT Ö:1/50
D-D KESİT Ö:1/50

Ayten Erva Turan Yaşar Üniversitesi



POPULATION EXCHANGE MUSEUM in İZMİR

CONTEXT

POPULATION EXCHANGE

As the part of **Treaty of Lausanne in 1923** Greece and Turkey agreed to root out approximately **two million people** in a massive **population exchange.**

The drama and seperation experienced after the **forced exchange based on belief** created **deep vulnerabilities** in who migrated either Greece or Turkey.



The moment when the exchanges came to Izmir.

IZMIR AND POPULATION EXCHANGE

İzmir has **two important functions** in the exchange. The **primary function** of Izmir is that it is a **stopover and accommodation place** for immigrants who come by land and sea to be shipped to other regions of Anatolia. The second function is that it becomes **the new home** of settled immigrants.



"İzmir is a stop for an open-ended endless migration."

WHAT WILL BE EXHIBITED?

Tangible and intangible subject, object and story should be exhibited in order to preserve and **keep alive the culture, art and folkloric values** that are the **outputs of the population exchange**.

TANGIBLE EXHIBITS



The Ships (16 ships) Daily Stuffs Photos Interviews Chests

INTANGIBLE EXHIBITS

Memories and Feelings in the Story

CONCEPTUAL STATEMENT

"Walking through edges of the voids."

Home Port The Way Quarantine New Home

Some of the **breaking points** in the **story** of population exchange process are displayed with their **tangible and intangible data**. **The museum itself** is a display element and it is intended to provide visitors with **architectural interpretation** of experiences of the population exchange. The exhibition areas consist of **roads, stops, wells and corridors**, and all this area refers to the **feelings** in this story.

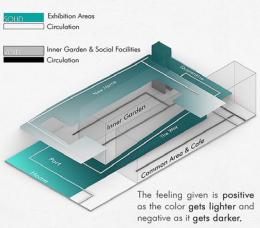
The story of the **two sides of the sea, the people of the same sea**, namely the **land and sea phenomenon**, which took place in the exchange, inspired the project. A story is constantly being processed inside the museum. While this story is formed as **solids**, the land and sea phenomenon that feeds this story as **hope and light** is defined as **voids**. Therefore, the exhibition spaces are placed in the building as spaces that **rise through the gaps, gather around or intersect**, and tell a **continuous, uninterrupted story.**

SPACES AND FEELINGS

ARCHITECTURAL FEATURES

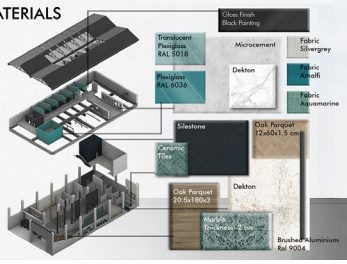


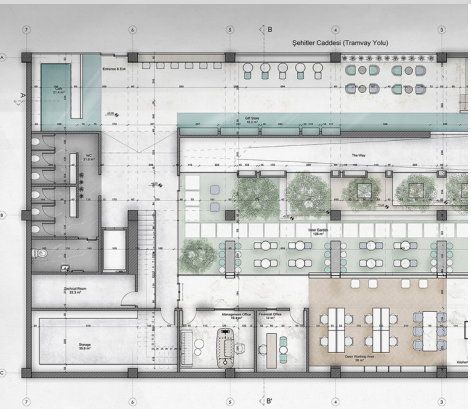
CIRCULATION DIAGRAM

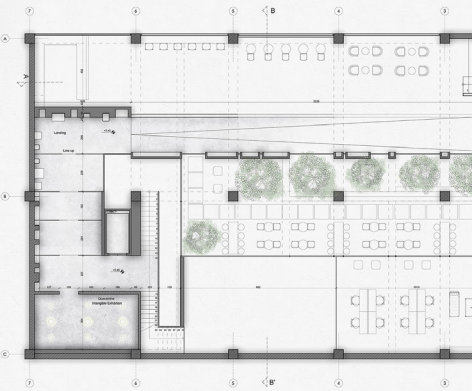


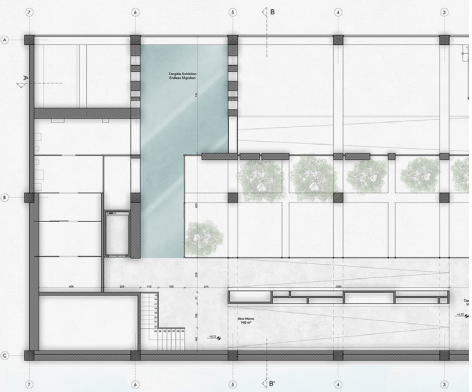
The feeling given is **positive** as the color **gets lighter** and negative as it **gets darker.**

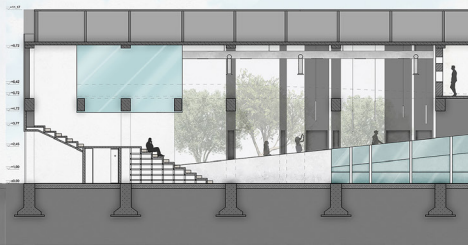
MATERIALS

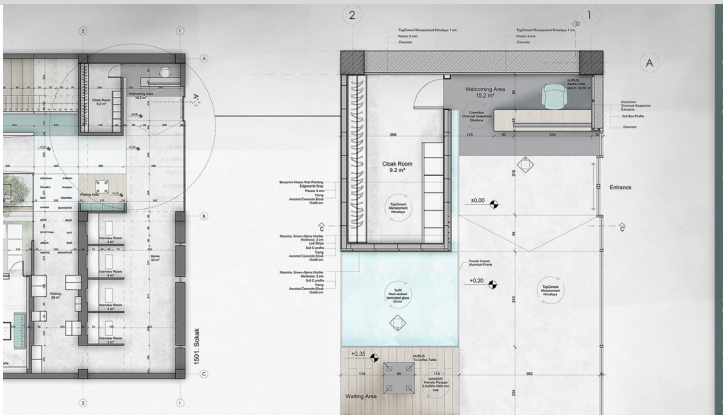




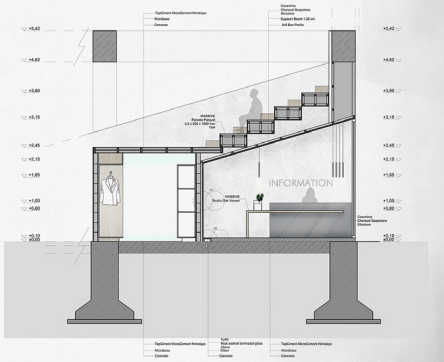




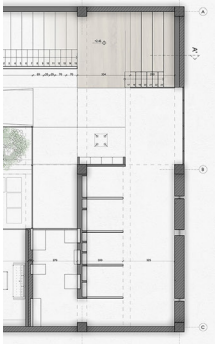




GROUND FLOOR PLAN
SCALE: 1/125

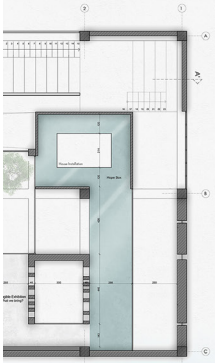


ENTRANCE PLAN
SCALE: 1/50

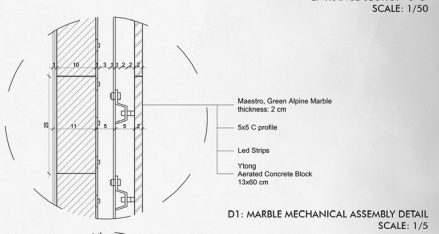


ZZANINE FLOOR PLAN (+2,45 m level)
SCALE: 1/125

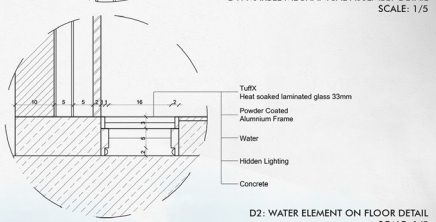
ENTRANCE SECTION C-C'
SCALE: 1/50



FIRST FLOOR PLAN
SCALE: 1/125



D1: MARBLE MECHANICAL ASSEMBLY DETAIL
SCALE: 1/5



D2: WATER ELEMENT ON FLOOR DETAIL
SCALE: 1/5



SECTION A-A'
SCALE: 1/125

SECTION B-B'
SCALE: 1/125

MAIN ENTRANCE, FACADE



A facade design with **open, semi-open and closed** surfaces as a reference from the building structure.

EXHIBITION AREA: PORT



A feeling of being stuck because in the story they are stuck in the port waiting for the ship for days and never get back to their homes.

EXHIBITION AREA: THE WAY



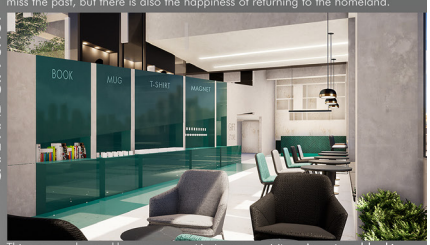
In this exhibition area, translucent plexiglasses with names of people aims that we were very **crowded** in this long and tough road but some **our people left us.**

EXHIBITION AREA: NEW HOME



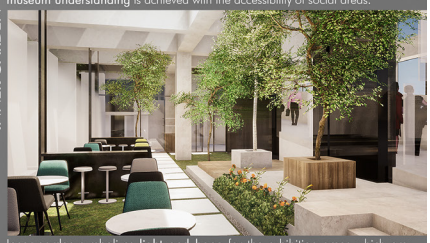
The **duality of homesickness and happiness** because they always look and miss the past, but there is also the happiness of returning to the homeland.

CAFE AND GIFT SHOP



This area can be used by everyone, not just museum visitors. An **outward-looking museum understanding** is achieved with the accessibility of social areas.

INNER GARDEN



Inner garden symbolizes **light and hope** for the exhibition areas which are located around it. Also, this area works with the cafe.

DURUKAN ŞEKERLEME FABRİKASI - YENİ NESİL DİNLENME ALANI

KANAL

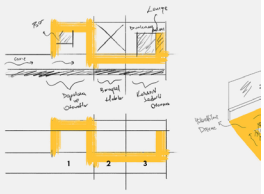
İnsanların iç içe bulunmaları ve beraber vakit geçirebilmeleri amaçlanan ve kurgulanan bu **yeni nesil dinlenme alanında**, insanların arasındaki iletişimden ve etkileşimden yola çıkılarak, mekanın insanlar arasında bir **etkileşim kanalı** olması adına kavramın ve projenin ismi **'kanal'** olarak seçilmiştir.

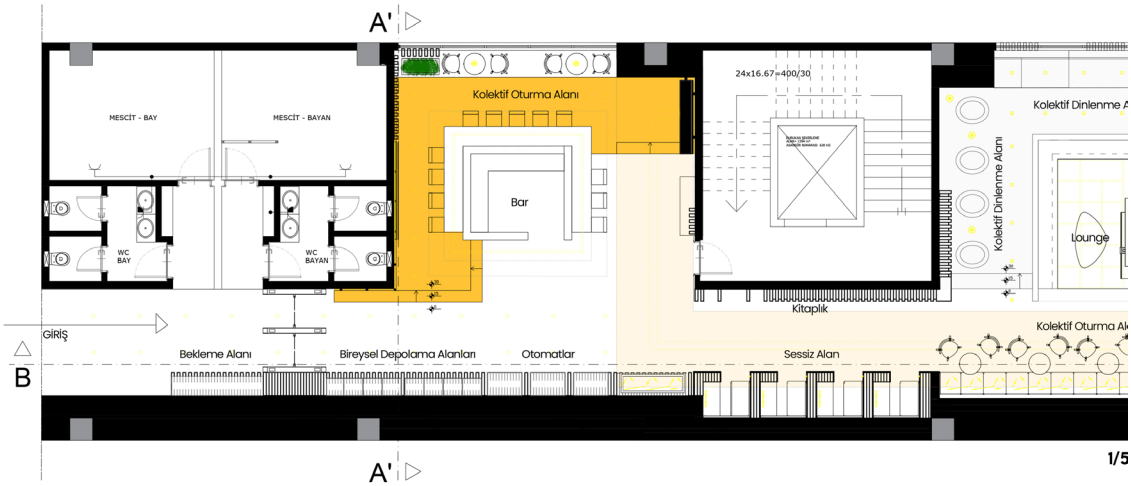
KAVRAMSAL YAKLAŞIM



KONSEPT & GELİŞİM ESKİZLERİ

"Kanal" kavramı ile oluşan **"ana omurga", mekanda yaptığı manevralar ile yer yer kolektif, yer yer ise bireysel alanlar tanımlıyor.** Alanların postür - fonksiyon ilişkilerinin çeşitli olması, malzeme - doku - renk ilişkisinin oluşturduğu dil bütünlüğü ile yaşam alanı olan bu **mekanın bir ruhu olması amaçlanmıştır.**





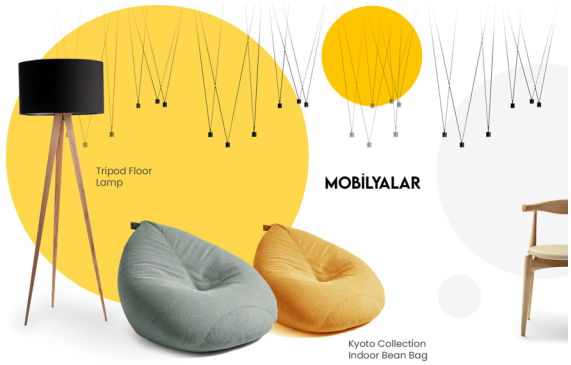
1/5

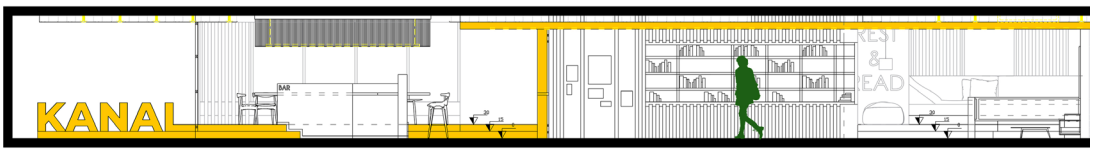


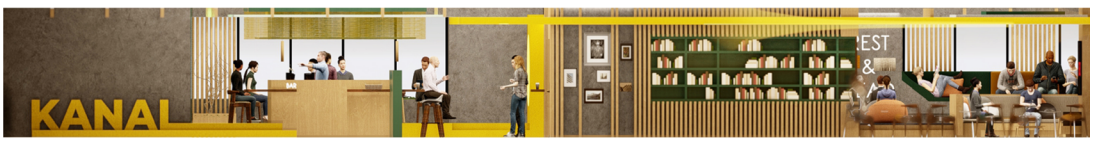
1/50 AA' KESİT



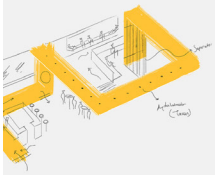
1/50 AA' GÖRÜNÜŞ



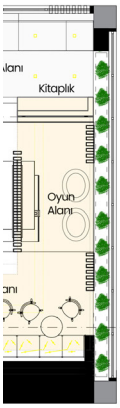




1/5

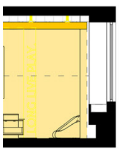




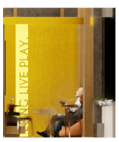


0 ÖLÇEK PLAN





1/50 BB' KESİT



BB' GÖRÜNÜŞ





ZONE1

SOSYAL YAŞAM ALANI

"Ana Omurga"nın sardığı bu mekana girdiğimizde ilk karşımıza çıkan alan olan "Sosyal Yaşam Alanı", Ana yeme-içme alanı olan "Bar" ile insanların hem bir şeyler atıştırabileceği hem de beraber zaman geçirebilecekleri bir alan olarak karşımıza çıkıyor.





ZONE2

BİREYSEL HUBLAR

Daha bireysel ve mahrem olan bireysel alanlar, bireylerin gürültüden uzak durabilecekleri, işlerine odaklanabilecekleri akustik desteklerle birlikte kurgulanmış sessiz alanlardır.



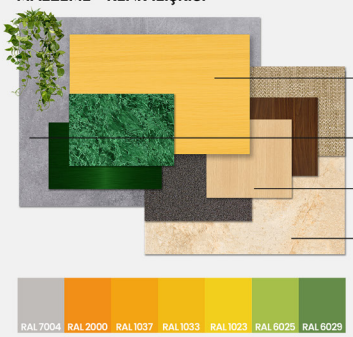


ZONE3

LOUNGE VE KOLEKTİF ALAN

"Ana Omurga"nın rehberliğinde ulaşılan kolektif alan, insanların beraber vakit geçirebileceği, beraber dinlenebileceği farklı fonksiyonlar (dinlenme alanı, oyun alanı vs.) sunuyor.

MALZEME - RENK İLİŞKİSİ





AKSONOMETRİK GÖRÜNÜŞ

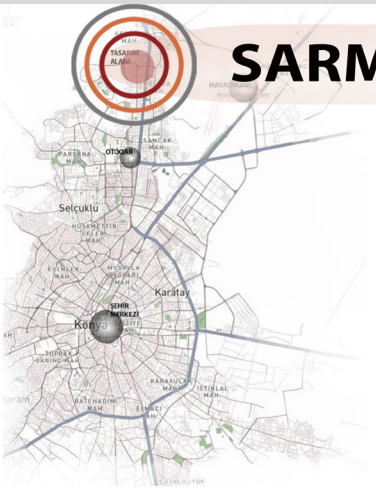
Taha Ramazan Kocaağa Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi




ZEMİN KAT
Kayıt İşlem
Analiz Odası
WC
Duş alanları
Giyinme Alanı
Personel Alanı
Temizlik Deposu
Depo İşlem
Resepsiyon
Bekleme Alanı
Bar
Oturma Alanları
Sergi Alanı
Etkinlik Alanı
Dans Eğitim Stüdyoları
Yoga Eğitim Stüdyosu
Pilates Eğitim Stüdyosu
Spining
Isınma-Kardiyo Alanı
±0.00 ZEMİN KAT PLANI
1. KAT PLANI
Kayıt İşlem
Çalışma Ofisleri
WC
Duş alanları
Giyinme Alanı
Personel Alanı
Temizlik Deposu
Arşiv
Teknik Oda
+3.00 I. KAT PLANI
2. KAT PLANI
Kayıt İşlem
Çalışma Ofisleri
WC
Duş alanları
Giyinme Alanı
Personel Alanı
Temizlik Deposu
Printer
Müdür Odası
Serbest Ağırlık
Direnç Makineleri
Eğitim Stüdyoları
Workshop Alanları
Sınıf
Toplantı Odaları
+6.00 II. KAT PLANI
AA KESİTİ
BB KESİTİ
CC KESİTİ
DD KESİTİ
VAZİYET PLANI

Zeynep Akpınar KTO Karatay Üniversitesi

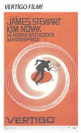
SARMAL ÇOCUK HASTANESİ



KENT SARMALININ DIŞARISINDA KALAN TASARIM ALANI, İÇERİSİNDEKİ SARMAL TASARIM KURGUSUYLA KENDİSİNİ KENTE DAHİL ETMEYE ÇALIŞIR.
KENTİN HASTANEYLE OLAN İLİŞKİSİ SARMALI GÜÇLENDİRİR.
SARMAL; TASARIM VE İLETİŞİM KURGUSUNUN TEMELİNİ OLUŞTURUR, İLETİŞİM İLE GÜÇLENİR.

VERTİGO ETKİSİ

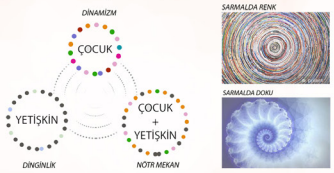
SARMAL İLİŞKİLER



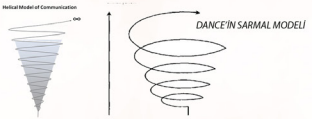
'VERTİGO' KELİMESİ, BAŞ DÖNMESİ VE DENGE KAYBI ANLAMLARINA GELMEKTEDİR.
'VERTİGO (HITCHCOCK)' FİLMİNDE İSE ÖLÜM KORKUSU TEMASI BİR DİZİ **SARMAL OLAYLAR** DOĞRULTUSUNDA İŞLENMİŞTİR.
ZİHİNDEKİ BU DÜŞÜNCELER İLE ÇOCUK HASTANELERİNDE **KULLANICI İŞLEVİNE GÖRE MEKANLAR SARMAL BİR YAPIDA SENTEZLENMİŞTİR.**

ÇOCUK HASTANELERİNDE KULLANICI İŞLEVİNE GÖRE MEKANLAR;
- **ÇOCUK HASTA YOĞUNLUKLU MEKANLAR,**
- **YETİŞKİN (EBEVEYN, PERSONEL) YOĞUNLUKLU MEKANLAR,**
- **ÇOCUK+YETİŞKİN YOĞUNLUKLU (NÖTR) MEKANLAR**

OLARAK SINIFLANDIRILMIŞ VE BU MEKANLAR ARASINDA **SARMAL İLİŞKİLER** OLDUĞU DÜŞÜNÜLMÜŞTÜR.



PROJEDE;
ÇOCUK, YETİŞKİN VE ÇOCUK+YETİŞKİN (NÖTR) OLARAK SINIFLANDIRILAN MEKANLARDA; RENKLER, DOKULAR VE FORMLAR İLE BİRLİKTE DİNAMİZM VE DİNGİNLİK KAVRAMLARI ÜZERİNE DÜŞÜNÜLMÜŞTÜR.



DANCE'İN SARMAL MODELİ İLETİŞİMİN DİNAMİK DOĞASINI TEMSİL EDER.
İLETİŞİM SÜRECİ, TÜM TOPLUMSAL SÜREÇLER GİBİ **DEVAMLI DEĞİŞİME UĞRAYAN ÖĞELER, İLİŞKİLER VE ÇEVRELERİ** İÇERİR. SARMAL, SÜRECİN FARKLI YÖNLERİNİN ZAMAN İÇİNDE NASIL DEĞİŞTİĞİNİ AÇIKLAR.
BU MODELDEN EDİNİLEN İZLENİM, İNSANIN İLETİŞİMDE BULUNURKEN **FAAL, YARATICI, ENFORMASYON DEPO EDEBİLİR** OLMASIDIR.


HASTANE GİRİŞ HOLÜ


GİRİŞ H


DANIŞMA - VEZNELER


ÇOCUK OYUN - EĞLENCE - AKTİVİTE - EĞİTİM BİRİMİ


ÇOCUK OYUN - EĞLENCE - A


POLİKLİNİK BEKLEME VE OYUN ALANI (dans duvarları)


POLİKLİNİK BEKLEME ALANI


ÇOCUK OYUN - EĞL


HEMŞİRE İSTASYONU

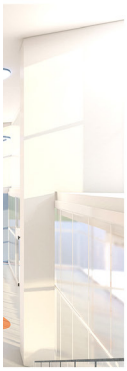

DANIŞMA BEKLEME ALANI








TEK KİŞİLİK HASTA YATAK ODA



HOLÜ - GALERİ BOŞLUĞU



KTİVİTE - EĞİTİM BİRİMİ



ENCE - AKTİVİTE BİRİMİ

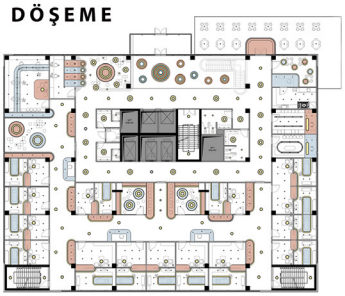


KAFETERYA

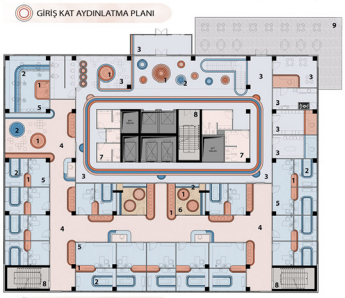


POLİKLİNİK GİRİŞ

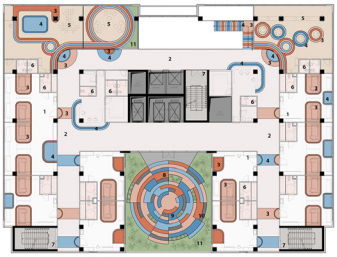
AYDINLATMA DÖŞEME



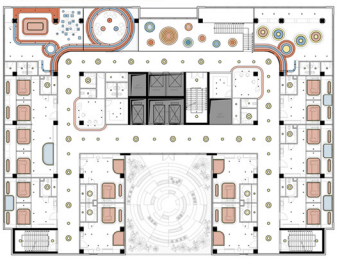
GİRİŞ KAT AYDINLATMA PLANI



GİRİŞ KAT DÖŞEME PLANI



1.KAT AYDINLATMA PLANI



1.KAT DÖŞEME PLANI



GİRİŞ KAT PLANI

PROJEDEKİ MEVCUT TERAS ALANI, KULLANICI İŞLEVİ TEMELİNDE İRDELENDİĞİNDE, KULLANICI YOĞUNLUKLARININ BİRBİRİNE YAKIN DEĞERLERDE OLACAĞI DÜŞÜNÜLMÜŞTÜR. TEMEL KURGU OLAN **SARMAL İLİŞKİLER, TERAS TASARIMINDA DAHA GİRİFT BİR HALE GELMİŞ VE SARMAL BOZUNUMA UĞRAMIŞTIR.** BOZUNUMA UĞRAYAN SARMALIN BAZI BÖLGELERİNDE OTURMA BİRİMLERİ VE ÇİÇEKLİKLER OLUŞTURULARAK TERAS ALANI İŞLEVSEL BİR DEĞER KAZANMIŞTIR. DÖŞEMEDE OLUŞAN İZLER İLE KISMİ ÜST ÖRTÜ OLUŞTURULMUŞ, İZLER TAKİP EDİLEREK AÇIKLIKLAR BIRAKILMIŞ VE AYDINLATMA ELEMANI İZLERİN ÇEPERLERİNDE OLUŞTURULARAK BÜTÜNLÜK SAĞLANMAK İSTENMİŞTİR.











SI



2 KİŞİLİK HASTA YATAK ODASI



4 KİŞİLİK HASTA YATAK ODASI

Buse Özel Haliç Üniversitesi

SIFIR ATIK

GERİ DÖNÜŞÜM VE ONARIM ATÖLYESİ

Sıfır Atık, İstanbul Ortaköy' de bulunan eski Sinagog Musevi Mektebi binasının bir **mahalle evine** dönüştürülmesi kapsamında oluşturulmuş bir projedir. Mekan zemin üstü iki katlı bir yapıdır. Projelendirilen alan toplam 422 m² civarındadır.

Mahalle, insanların topluluk halinde yaşadığı en küçük yaşam birimi ve alanıdır. Aynı zamanda bireylerin belirli büyüklükteki bir fiziki mekanı paylaştıkları alan olarak da ifade edilebilir. Bu da insanlar arasında bir ortak yaşama bilincinin gelişmesine zemin oluşturur. İnsanlar, bu yaşam alanında kimlik kazanır, sosyalleşir ve bir takım davranışlar kazanırlar.

Bu projede günümüzün en önemli problemlerinden biri olan aşırı tüketim, modern tüketim alışkanlıkları ve gıda israfının önüne geçmek, her türlü atığın minimuma indirilmesini sağlayarak geri dönüşüme teşvik etmek ve mahallelinin ortak bir bilince ulaşıltırılması amaçlanmaktadır.



Kullanıcı Profili

Yaş, cinsiyet, din dil, ırk fark etmeksizin mahallede yaşayan herkese hizmet verilmektedir. Onarım ve Tasarım Atölyeleri çocuklar dahil olmak üzere herkesin kullanımına açıktır.

Herkesimden mahalleli | Kadın - Erkek | Çocuk

Mekanda farkındalığın k
akas Pazarında ev aletle
Mahalleli takas pazarına
ediyor ve sonrasında bu
eşyaları bağışlayabiliyor
Hala tüketilebilir olan se
mahallelinin beğenisine
Mekanda iki adet bulun
düşünülen eşyalar onar
Bu beceriye sahip gönül
alanlarında atölyede hiz

TAKAS

Mahalleli Takas Pazarında kullanmadığı eşyayı ihtiyacı olanla takas ediyor veya bağışlıyor.

DÖNÜŞÜM

Tüketilebilir ürünler çöpe atılmak yerine buraya getiriliriyor. gönüllüler tarafından yenilebilir yemeğe dönüştürülüyor.

ONARIM

Bozulmuş, hasarlı her türlü eşya farklı konularda becerilere sahip gönüllüler tarafından tamir ediliyor.

TASARIM

Atölyede atık malzemeler yeniden tasarlanarak değerlendiriliyor.

PAYLAŞIM

Pişirilen yiyecekler mahalle sofralarında paylaşılıyor. Gıda israfının önüne geçiliyor.

İLETİŞİM

Mahalleli birbiriyle daha çok vakit geçirerek sosyalleşme imkanı kazanıyor.





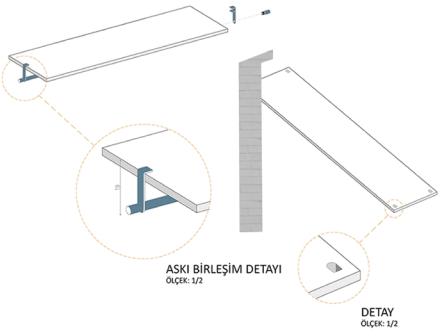


Z06 AÇIK MUTFAK

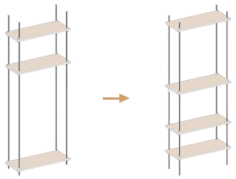
ZEM

:azandırılması amacıyla için mahalleliye çeşitli imkanlar sağlanmaktadır.
eri, giyim, bisiklet, film ve kitap benzeri eşyalar yer almaktadır.
ı getirdikleri eşyaları ve topladıkları atıkları kağıt kuponlar karşılığında teslim
kuponlarla pazardaki ürünlerden ihtiyaç duyduklarını alabiliyor veya bu
.
ebze meyve bakliyat gibi yiyecekler toplanıp gönüllüler tarafından pişirilerek
sunuluyor ve bu sayede gıda israfının önüne geçiliyor.
an Onarım Atölyelerinde sorunlu olduğu için kullanılamayan, atılması
ılıyor.
lüler elektrikli/elektronik eşyalar, bilgisayar bakım, ahşap eşyalar, terzilik
met veriyor.









Yeniden düzenlenebilir raf sistemi, istenilen boyutlarda depolama alanlarını oluşturmaya yardımcı olur.

İhtiyaç duyulduğunda raf yükseklikleri ve askılar düzenlenebilir.



Z05 TAKAS PAZARI

Z05 TAKAS PAZARI



İN KAT PLANI



BİRİNCİ KAT PLANI



İKİNCİ KAT PLANI

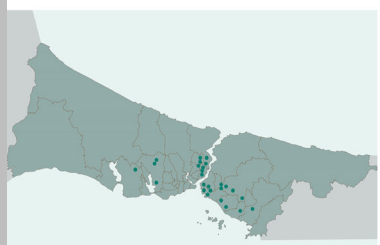

beat
PROJE BİLGİSİ
PROJE İSMİ: ÜNİVERSİTE MEZUNLARI MERKEZİ
TÜR: TOPLULUK MERKEZİ
KONUM: BİLKENT, ÇANKAYA/ANKARA
ALAN: 1080 m²
DIŞA DÖNÜK
İÇE DÖNÜK
KONSEPT / FİKİR
- MÜZİĞİN EVRENSEL VE BİRLEŞTİRİCİ GÜCÜ KULLANILARAK Z KUŞAĞININ FARKLI VE TANIMSIZ KİMLİKLERİ ARSASINDAKİ BAĞ YANSITILDI. SPONSOR OLARAK RED BULL VE SPOTIFY MARKALARI ANA FİKRİ DESTEKLEMEK İÇİN TERCİH EDİLDİ.
- KAPSAYICI, İNTERAKTİF VE SINIRSIZ MEKANLAR OLUŞTURMAK İÇİN DAİRESEL FORMLAR KULLANILDI.
BEAT = RAY SİSTEMİ
- BEAT, MÜZİĞİN FARKLI ELEMENTLERİNİ BİRLEŞTİREN BİR UNSURDUR.
- YAPININ ÇEKİRDEĞİ VE RAY SİSTEMİ DE TIPKI MÜZİKTEKİ BEAT GİBİ ÇALIŞIR VE FARKLI FONKSİYONLARI BİR ARADA TUTAR.
- YAPININ MERKEZİ OLAN ÇOK AMAÇLI SALONDA KULLANILAN RAY SİSTEMİ SAYESİNDE BİR MEKANIN BİRDEN ÇOK MEKAN OLMASI SAĞLANDI.
- FARKLI YERLEŞİM ALTERNATİFLERİNE KOLAYCA DÖNÜŞTÜRÜLEBİLEN BU SİSTEM FONKSİYONLAR ARASINDAKİ AKIŞKANLIĞI VE KAPSAYICILIĞI ARTTIRDI.
Z KUŞAĞI'NIN ÖZELLİKLERİ
- DEĞİŞKENLİK VE FARKLI GERÇEKLİKLER
- DİJİTAL YERLİLER
- TANIMSIZ KİMLİK
- "COMMUNAHOLIC"
- PRAGMATİK
- BAĞLILIK
- ORİJİNALLİK VE ÖZGÜNLÜK ARAYIŞI
- SINIRLARI KALDIRMA İSTEĞİ
FONKSİYONLAR
- LOBİ
- ORTAK ÇALIŞMA ALANLARI
- KAFE / RESTORAN
- İÇ MEKAN OYUN ALANI
- SHOWROOM / SERGİ ALANI
-KAYIT STÜDYOSU
- ÇOK AMAÇLI SALON: KONSER SALONU/PARTİ ALANI
- ATÖLYE / WORKSHOP
- İDARİ OFİSLER
- SERVİS ALANLARI
Spotify
- SPOTIFY DİJİTAL BİR MÜZİK YAYINI PLATFORMUDUR.
- KULLANICILARINA İSTEDİKLERİ ANDA BİLGİSAYAR, TELEFON, TABLET VE EĞLENCE SİSTEMLERİ ÜZERİNDEN MİLYONLARCA PODCAST VE PARÇAYA ERİŞİM İMKANI SUNAR.
- DİĞER DİJİTAL MÜZİK YAYIN SERVİSLERİ ARASINDA EN GENÇ KULLANICI PROFİLİNE SAHİP MARKADIR.
- FARKLI MARKALARLA İŞ BİRLİĞİ YAPARAK ÇEŞİTLİ ORGANİZASYONLAR DÜZENLEMEKTEDİR.
KULLANICI PROFİLİ
- Z KUŞAĞI
- ÜNİVERSİTENİN MEZUNLARI VE MİSAFİRLERİ
- İDARİ PERSONEL
- SERVİS PERSONELİ
KONSEPT MODELLER
VAZİYET PLANI
BODRUM KAT
GÜNEŞ HAREKETİ
GİRİŞ: Kullanıcıların bodrum katında bulunan fonksiyonlara kolayca ulaşabilmesi için doğu cephesinden giriş verildi.
ANA GİRİŞ: Batı cephesinde bulunan ana giriş, kullanıcıları yönlendirmek için su ve peyzaj elemanları ile desteklendi.
PERGOLA: Pergola elemanları ile rahatsız edici güneş ışınları engellenerek, kullanıcıların dış mekanda vakit geçirebilecekleri alanlar tanımlandı.
ANA GİRİŞ: Ana giriş, aydınlatma elemanları ile güçlendirilerek vurgulandı.
GENEL GÖRÜNÜŞ: Dış cephede yapılan dinamizliğini yansıtmak için mekanın genelinde tercih edilen ışıklı renk sistemi ile bir ritim oluşturuldu.
GENEL GÖRÜNÜŞ: Mekanın ana girişi, taşıt ve yaya girişlerine uygun olacak şekilde tasarlandı.
ARKA BAHÇE: Cephede renkler ile oluşturulan ritim, ışık elemanları ile de desteklendi.
ARKA BAHÇE: Kullanıcıların sosyal aktivitelerini sürdürdükleri mekanda, doğayı bahçe, su ve pergola elemanları ile çeşitli oturma alanları tasarlandı.
ÜST GÖRÜNÜŞ: Mekanın geometrisi içeride olduğu gibi dışarıda da devam ettirildi.
TERAS: Kullanıcıların vadi manzarasını seyredebilmeleri için bir ön bahçeden de geçiş
RESTORAN: Kullanıcıların beraber vakit geçirip yemek yiyebilecekleri restoran alanı için samimi bir atmosfer kurgulandı.
RESTORAN: Kullanıcı sayısına ve amacına göre çeşitli oturma düzenleri oluşturulabilir.
RESTORAN: Kullanıcıların dış mekan ile bağlantı sağlayabilmeleri için dam kenarlarına da oturma elemanları tasarlandı.
RESTORAN: Çeşitli bilgilerin ulaşılabileceği afiş ve posterler için mekanın karakterine uygun ışıklı elemanlar tasarlandı.
KONSER SALONU: Yapının merkezinde bulunan led ekranlı ışıklı mekan kurgulaması yapılabiliyor. Modüler olarak getirilip birleştirilen DJ masası ve ekipmanlar
WC: Z kuşağına hitap eden duvar kağıtları ve renk paletleri kullanıldı.
WC: Metal pano ve benzer ayaklarına ihtiyaçların kullanılarak, mekanın genel ile bir bütünlük yakalandı.
ATÖLYE: Red Bull sponsorluğunda farklı aktivite ve organizasyonların gerçekleştiriliği atölyede kullanıcılar için çeşitli çalışma alanları tasarlandı.
ATÖLYE: Maket yapmaya ve sergilemeye yönelik beraber ve toplu çalışma alanlarının yanı sıra, atölyedeki aktiviteler geçiş ve çalışma alanlarından da izlenebilecek şekilde kurgulandı.
RESEPSİYON: Mekanın ana girişinde samimi bir karşılama için resepsiyon alanı tasarlandı.
ATRİYUM: Mekanın merkezinde bulunan led ekranlı ışık kolonu 3. boyutta da devam ediyor.
KAYIT STÜDYOSU: Spotify sponsorluğunda, kullanıcıların yararlanabileceği kayıt stüdyosu tasarlandı.
BEKLEME ALANI: Kayıt stüdyosundaki aktiviteler diğer alanlardan izlenebiliyor.
TOPLANTI ODASI:
LOBİ: Farklı amaçlarla kullanılan ofisleri ve mekanlarla ilişkilendirilmiş, resepsiyonda ayrıştırılmış olarak kullanıldı.
LOBİ: Lobi alanına çeşitli oturma alanları konumlandırıldı.
MERDİVEN: Merdivenler, oluşturulan geometriye uygun tasarlandı.
KAYIT STÜDYOSU: Stüdyoda özel tasarım akustik duvar panelleri kullanıldı.
KAYIT STÜDYOSU: Kullanıcılar, çeşitli enstrumanlarla kayıt yapabiliyor.
BEKLEME ALANI: Lavabolar bulunduğu


Red Bull
- RED BULL 1980'LERİN ORTALARINDA KURULMUŞ BİR ENERJİ İÇECEĞİ MARKASIDIR.
- DÜNYA ÇAPINDA PEK ÇOK BÜYÜK SPOR ETKİNLİKLERİ VE KÜLTÜREL ETKİNLİKLERE SPONSOR OLMASIYLA BİLİNEN BİR MARKADIR.
- MARKAYLA ÖZDEŞLEŞMİŞ "RED BULL KANATLANDIRIR." SLOGANIYLA TANINIR.
- SPONSOR OLDUKLARI VE DESTEKLEDİKLERİ FARKLI BRANŞLARDAN PEK ÇOK TAKIM, SPORCU VE SANATÇI BULUNMAKTADIR.
- ASIL AMAÇLARI MARKA KİMLİĞİNİ KULLANARAK BİR TOPLULUK YARATMAKTIR.
BATI GÖRÜNÜŞ
DOĞU GÖRÜNÜŞ
ATÖLYE PLAN
ATÖLYE TAVAN PLAN
KAYIT STÜDYOSU PLAN
KAYIT STÜDYOSU TAVAN PLAN
KESİT-GÖRÜNÜŞ A
GÖRÜNÜŞ A
GÖRÜNÜŞ B
GÖRÜNÜŞ C
GÖRÜNÜŞ D
AA' KESİTİ
BB' KESİTİ
CC' KESİTİ
DD' KESİTİ
EE' KESİTİ
GİRİŞ KAT PLANI
z.KAT PLANI
ÖZEL MODÜLER ÜNİTELER
ÜST GÖRÜNÜŞ
ALTERNATİF 1
ÖN GÖRÜNÜŞ
ALTERNATİF 2
YAN GÖRÜNÜŞ
ALTERNATİF 3
LED EKRANLI IŞIK KOLONU DETAYI
ÖZEL MODÜLER ÜNİTE DETAYI
GİRİŞ KAT MALZEME PANOSU
BODRUM KAT MALZEME PANOSU
z.KAT MALZEME PANOSU
PARK ALANI: Park alanı ana girişe yakın ve oluşturulan geometriyi takip edecek şekilde konumlandırıldı.
KONSER SALONU: Spotify sponsorluğunda herhangi bir sanatçı veya grubun katılabileceği konser düzeni için mekanın merkezinde bulunan led ekranlar aktiviteye yöntelik arka plan oluşturuyor.
KONSER SALONU: Tavanda bulunan ışık elemanları ve arkada bulunan led ekranlar ile sahne istenildiği zaman aydınlatılabiliyor ya da sanatçı bir siluet şeklinde performansını sergileyebiliyor.
SERGİ: Masa, oturma elemanı ve sahne olarak kullanılan modüller sergi düzeninde de objeler için platform olarak kullanılabiliyor.
GİRİŞ: Çok amaçlı salona girişte, mezunların fotoğraflarının asılı olduğu panolar ve üst kata ulaşımı sağlayan merdivenler bulunuyor.
KONSER SALONU: Tasarlanan oturma, bistro, masa ve sahne modülleri zeminde bulunan rayılı sistemler ile istenildiği gibi hareket ettirilebiliyor.
BİSTRO: Led ekranların iç içe geçerek mekanın daha da genişletilmesi ve bistro masaları ile koltuyl vb. aktiviteler için uygun mekanlar oluşturuluyor.
SERGİ: Hareketli led ekranlarda sergi ile alakalı bilgiler sunulabilirken farklı konumlardaki ziyaretçiler de online olarak, düzenlenen sergilere katılabiliyor.
GİRİŞ: Mekanın genelinde; çeşitli söz ve mottoların asıldığı panolar, dijital ekranlar bulunuyor.
ORTAK ÇALIŞMA ALANI: Kullanıcıların toplu olarak çalışması için tasarlanan alanlar mekanın çalışma elemanları ile desteklendi.
ORTAK ÇALIŞMA ALANI: Çalışma alanları, dış mekanla görsel iletişimi devam ettirebilecek ve gün ışığından faydalanabilecek şekilde tasarlandı.
ÇALIŞMA MODÜLLERİ: Grup şeklinde çalışılabilen modullerde, kullanıcılar sürumlarını da gerçekleştirebiliyor.
OYUN ALANI: Kullanıcıların eğlenceli vakit geçirebileceği iç mekan oyun alanları tasarlandı.
ÇALIŞMA MODÜLLERİ: Bireysel ve toplu olmak üzere çeşitli çalışma modülleri tasarlandı.
- TOGETHER
- EVERYONE
- ACHIEVES
- MORE
İDARİ OFİSLER: İdari personel için tasarlanan ofisler tüm mekana hakim olacak şekilde 2 katta kurgulandı.
ATRIYUM: Merkezde konumlanan ışık kolonu binanın en üst katına kadar devam ediyor.
WORK HARD PLAY HARD
OYUN ALANI: Mekanın ruhunu yansıtacak elemanlar oyun alanında da kullanıldı.

Esra Çetiner İstanbul Kültür Üniversitesi

AI-LAB
INNOVATION CENTER

Yapay zeka, beyinden esinlenerek bilgisayar veya bilgisayar kontrollü bir robotun, akıllı yaratıklara benzer çeşitli faaliyetleri gerçekleştirme yeteneğidir.
Günümüzde artık her sektöre giren yapay zeka konusunda son yıllarda büyük yatırımlar yapıldı. Devletler ve kurumlar artık yapay zeka üzerinden birbirleriyle rekabet etmektedir.
Bu nedenle bu inovasyon merkezi, yapay zeka üzerine çalışan veya yapay zeka kullanan yeni kurulan girişimcilere hizmet vermektedir.





Esentepe'deki inovasyon merkez sayısı

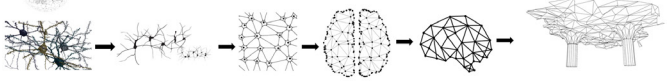
KULLANICI PROFİLİ

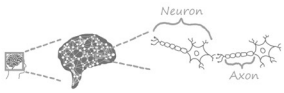
Girişimciler

Üniversite Öğrencileri

AI-LAB, teknolojinin önemli noktalarından biri olan Kanyon Alışveriş Merkezi'nin Şişli'deki konumu ve binanın sunduğu teknolojik konfor nedeniyle burada bulunmaktadır.

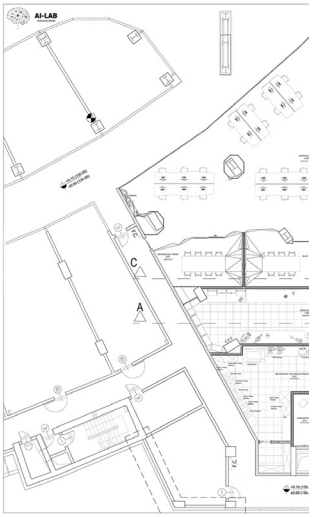
NÖRONLAR



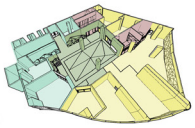


Beyni yöneten nöronlardır. Bilgi akışını sağlar. Burada çalışan insanlar teknolojinin ve yapay zekanın nöronlarıdır. Yani çalışan her birey bir nörondur. Bu nedenle mekanda nöronlardan ilham alınan bir form kullanıldı.

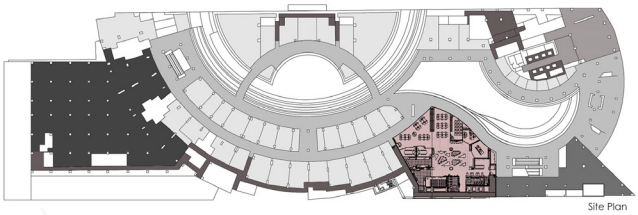




MEKAN ORGANİZASYONU

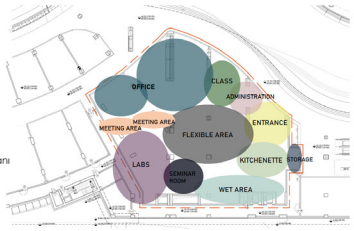


- Serebrum (Ön Beyin)
- Ara Beyin
- Orta Beyin
- Arka Beyin

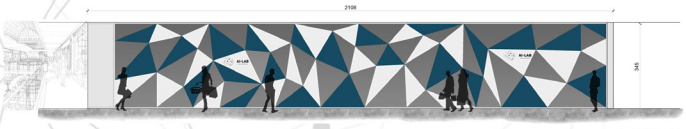


Site Plan





Zoning



ÖN CEPHE



SOL CEPHE



Hem duvarda, hem zemi
tavanda nöronlardan ilham
kullanarak birey kendini bey
hisseder. Ofiste çalışan her
beyinde bir nöron olduğun
Hologramlı masalar ortak çal
Mavi ve beyaz renkler tercih e
teknolojinin yeri olduğu mes
alan ise normalde toplu bir ça
herhangi bir zamanda bir ser
konferans alanına dönüştürüle





Yapay zekanın ana elementi
esinlenilmiştir. Ayrıca oluştu
çarpıcı bir giriş ile gelen kişileri
beyne girmesini sağlar.

Çalışma alanından izole bir
mutfak tasarlandı. Konsept
malzeme ve formlar kullanıldı.



Robotik laboratuvarında
çalışabilecekleri bir alan ve ih
cihazlar bulunmaktadır. Tavar
dikkat çekici tasarımlar yapılm

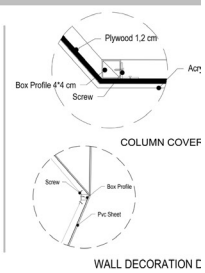


Nöronların soyutlanmış
esinlenerek yaratılmıştır. Semine
alanı olduğu için duvarda ve ta
paneller kullanılmaktadır.



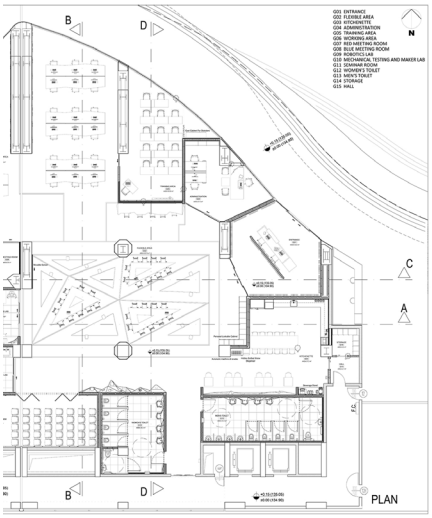
Mekanın duvarlarından yay
mobilyaları da oluşturmakt
odalarını da nöronlar oluşturma

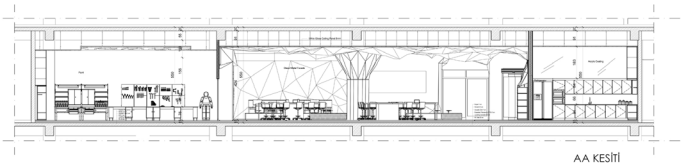
Aynadan oluşan duvardaki
genişlik vermektedir ve lavabo
bu tasarıma göre tasarlanmıştır.

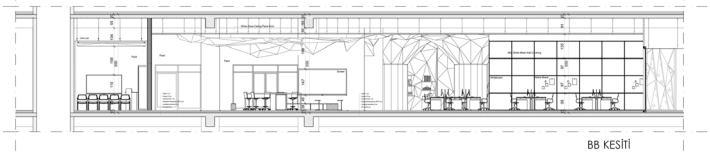


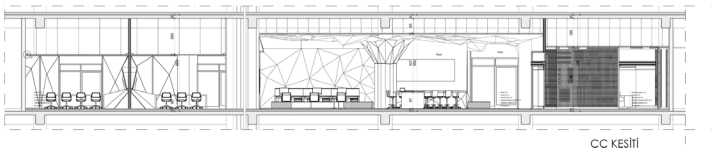
COLUMN COVER

WALL DECORATION D




AA KESİTİ


BB KESİTİ


CC KESİTİ

nde hem de alan üçgenleri nin içinde gibi insanın aslında u temsil eder. şma alanlarıdır. dildi ve buranın aji verildi.Esnek lişma alanı iken, gi alanına veya bilir.



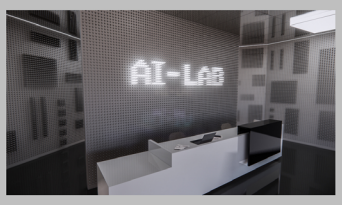




plan anakarttan ulan bu alan anakarttan ana

emek alanı ve uygun renk,

insanların liyaç duydukları da ve duvarda ştır.





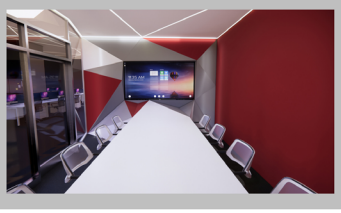


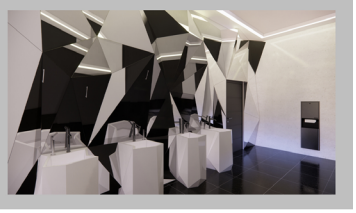
çgenlerinden ve konferans vanda akustik

lan nöronlar dır. Toplantı tadır.

ormlar alana tasarımları da

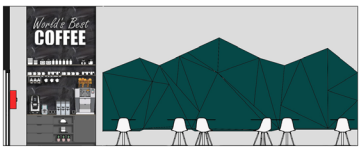




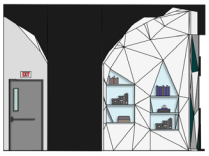


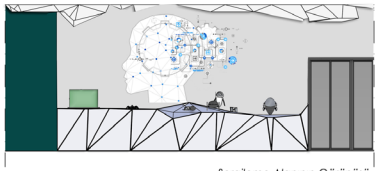
lic Cover With Adhesive

ING DETAIL S:1/2



Kitchenette Oturma Alanının Görünüşü


Kolondan Duvara Yayılan Kitaplığın Görünüşü

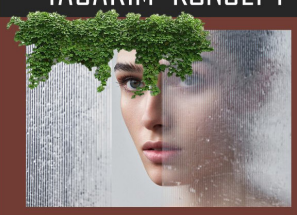

Sergileme Alanının Görünüşü

ETAIL 1/5

Devrim Güneşsu Karadeniz Teknik Üniversitesi

ESTETİK KLİNİĞİ İÇ MEKAN DÜZENLENMESİ

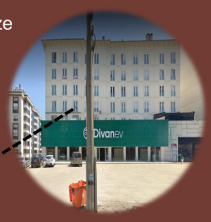
TASARIM KONSEPT



Karmaşık ve soğuk klinik yapılarından uzaklaşıp doğanın şeffaflığına yaklaşmak.Doğanın şeffaflığı önünde güzelliğine renk katabilmek tasarım mottosu doğrultusunda iç mekanda kullanılan renk ve malzeme ile tasarım mottosu bütünleştirilerek iç mekan konsept oluşturulmuştur.

YAPI KONUM

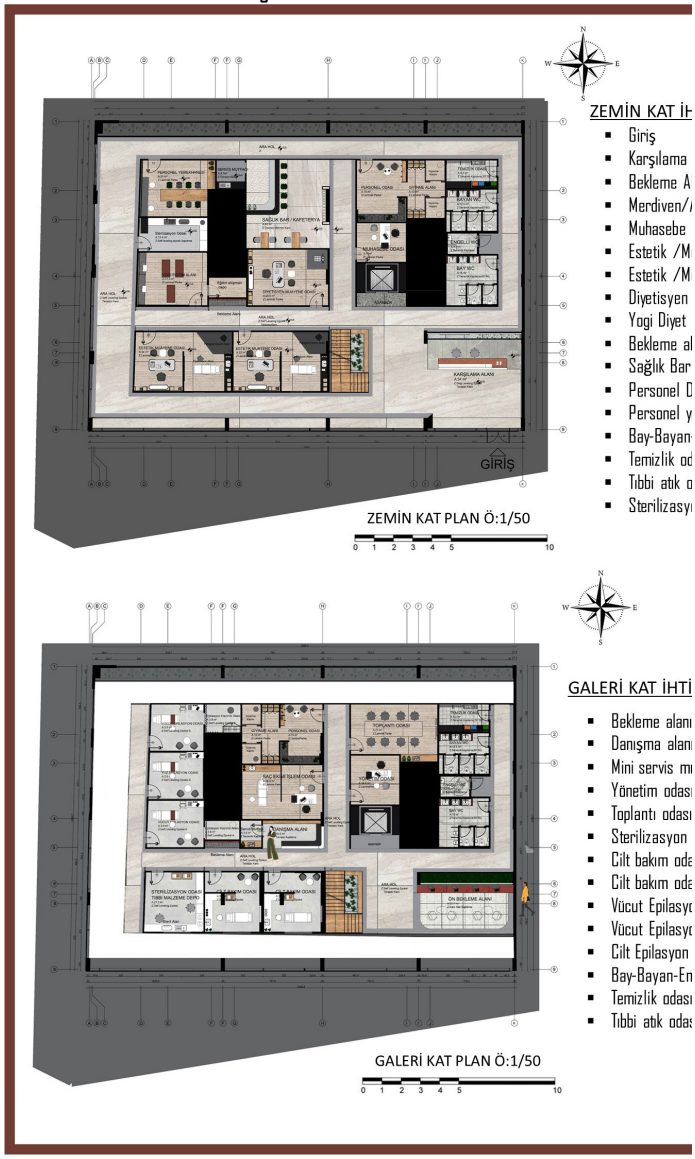
Kaşüstü, Trabzon Rize Yolu No:10, 61250 Yomra/Trabzon

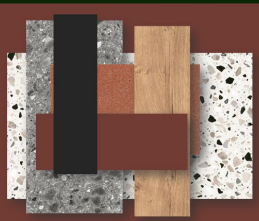


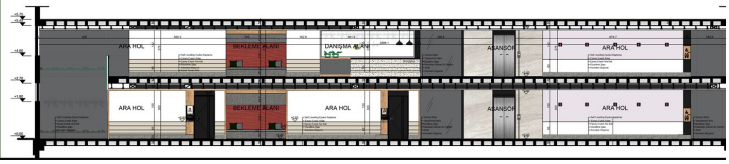


KLİNİK İŞLEV

- Beslenme ve Yogi Diyet
- Cilt Estetik Muayene / Operasyon
- Vücut / Cilt Epilasyon Lazer
- Saç Ekim İşlem





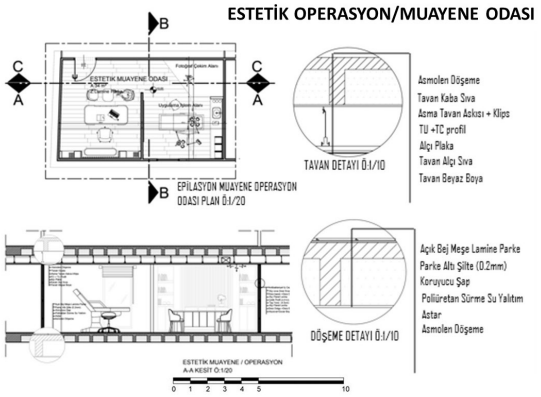


Beauty Layer

ıTİYAÇ PROGRAMI

Bankosu
lanı
Asansör
Odası
uayene Operasyon
uayene Operasyon
Muayene Odası
Eğitim Alanı
anı
/Mutfak
linlenme Odası
emekhane
-Engelli wc
lası
dası
on oda

ESTETİK OPERASYON/MUAYENE ODASI



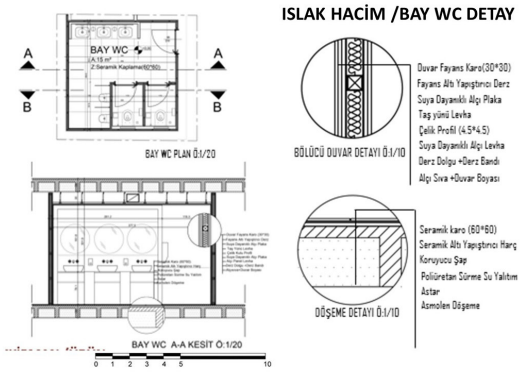
TASARIM DONATI /MOBİLYA



YAÇ PROGRAMI

ıtfak
/Tıbbi depo
ısı
ısı
ın Lazer odası
ın Lazer odası
Lazer odası
gelli wc
sı

ISLAK HACİM /BAY WC DETAY

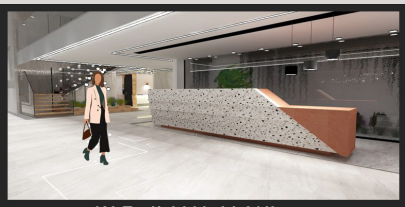


GÜZELLİĞİNE RENK KAT

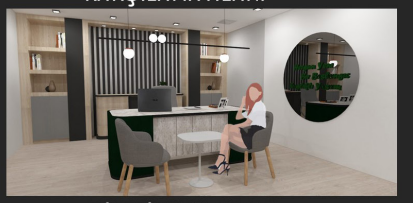


GÜZELLİĞİN DOĞANIN ŞEFFAFLIĞIN ARKASINDA...





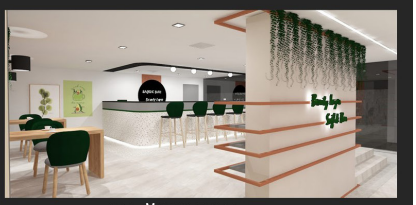
KARŞILAMA ALANI



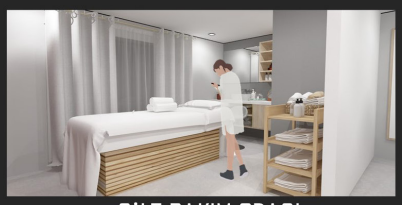
DİYETİSYEN ODASI



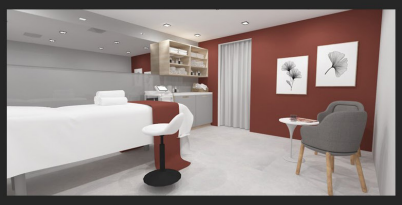
ESTETİK MUAYENE OPERASYON ODASI



SAĞLIK BAR



CİLT BAKIM ODASI



EPİLASYON LAZER ODASI

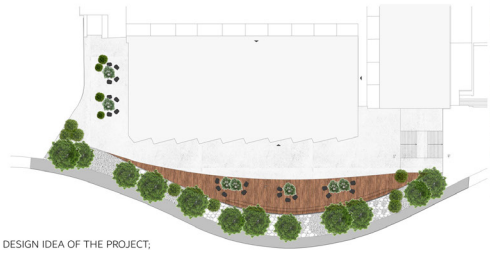
WORK-IN CENTER

CONCEPTUAL IDEA

INTEGRATION

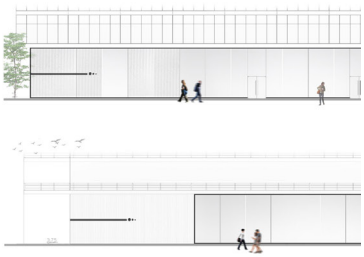
inspire from local,
integrate to the universal

SITE PLAN





FACADE



RENDERS

DESIGN IDEA OF THE PROJECT;

Work-in Center, is designed with the "integration" concept. It is aimed to reflect a city and street atmosphere in this center where startups are made for smart cities. For this purpose, important and famous places in the historical peninsula is integrated into the center. This integration was made in a modern and universal language. Inspire from the local and integrate to the universal is the main design idea of the project. Especially for this design idea, IMC building and surrounding was chosen as a project area. Because IMC itself has an integration with its surrounding. According to the period of the building, IMC is a modern building integrated with the local city. Nevertheless it did not look foreign in the middle of the local city, and it was distinguished from the local by its modernity and universality. Therefore IMC is a perfect example of integration according to the design idea of the project.



Using city features in the interior









FLOOR PLANS





Using the textures, materials and colors of the city

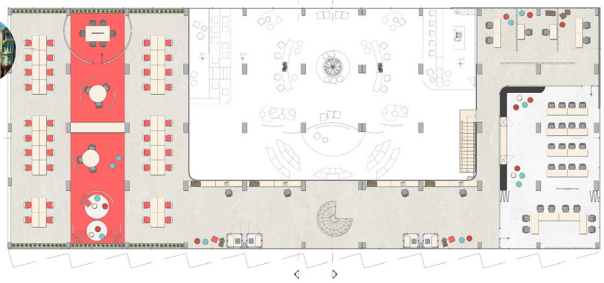




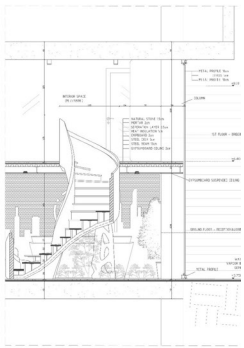


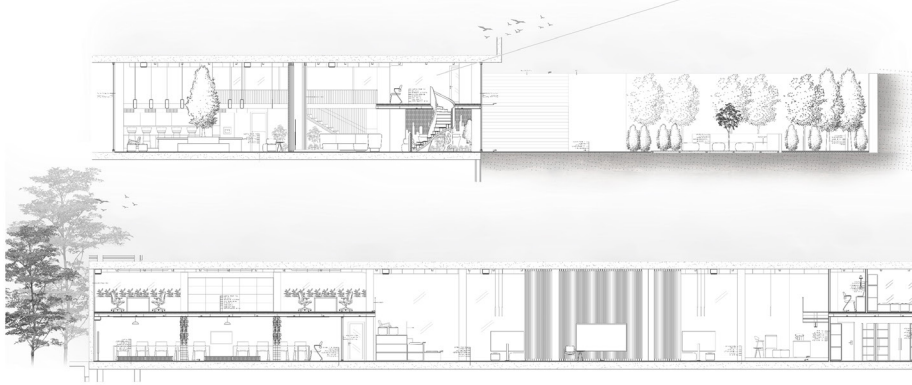
Balat
Fener
Zeyrek

Giving the names and characteristics of the cities



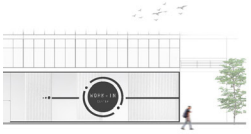


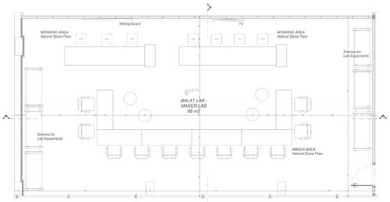
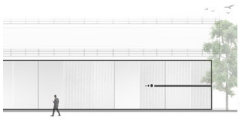
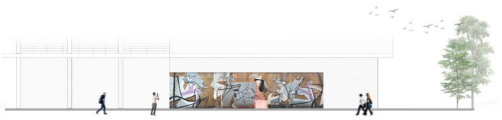
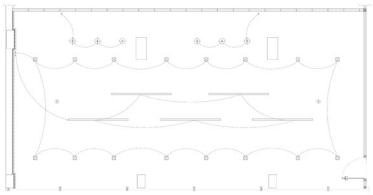




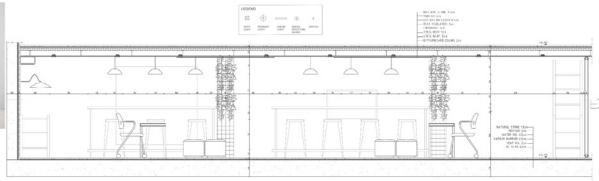


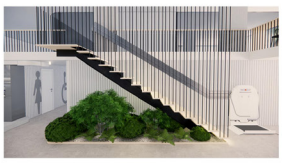
Steel structure f
mezzanine floor

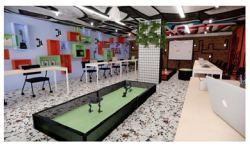


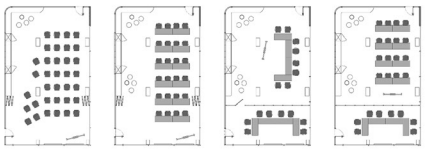
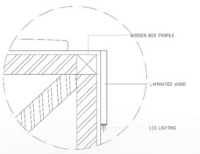
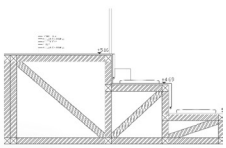
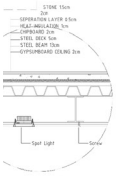








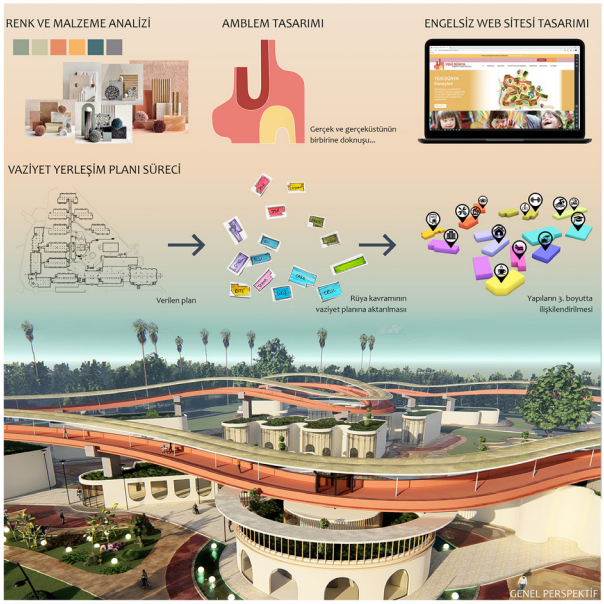


FLEXIBLE USAGE SCENARIO







İpek Şevik Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

















k tarihinden bu yana varolagelmiştir. Köklü bir geçmişe
ır, cadılık, büyü, hakedilmiş ceza gibi birtakım konularla
ıra, kimi zaman da hukuki metinlere ve filozofların
"birey" ve "insanlık" çerçevesinde değer verilmemiş ve
döneme kadar ki yaşanmış talihsiz süreci telafi edecek
r.

ve isteklerimiz, uyku esnasında bilinçaltımızda Ego ve
ir dileğin gerçekleşmesidir." diye düşünmüştür.



fiziki ve fikri yerçekiminin geçersiz kılındığı bir dünya
Dali'nin fizik kurallarına aykırı olan rüyalarını yansıttığı
vramlarından yola çıkılmıştır. Bu düşünceden hareketle
turma fırsatı bulacakları gerçeküstü (sürreal) bir mekan
n bağlayıcı elemanın yapılar arası engelsiz yürüyüş yolu
ana öğe olarak yapıların üzerinde uçan bir yol hissi

Mekansal Referans Görselleri

Konsept Görselleri

Rampanın yapılar üzerindeki konumu



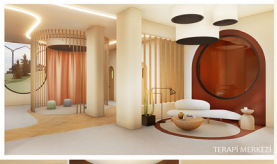
RESTORAN (YEMEK YEME ALANI)



KONUK (SOSYAL YAŞAM ALANI)



GİRİŞ BİNASI



TERAPİ MERKEZİ



KAPALI YÜZME HAVUZU



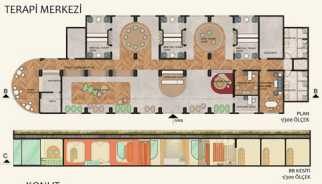
TERAPİ MERKEZİ

PLAN VE KESİTLER

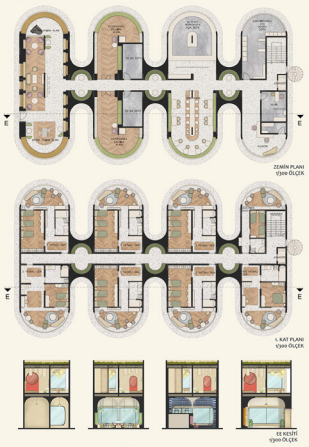
RESTORAN



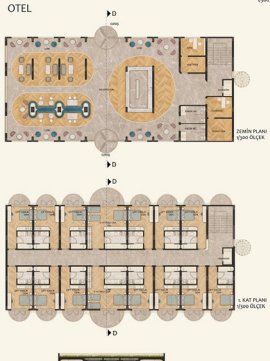
TERAPİ MERKEZİ



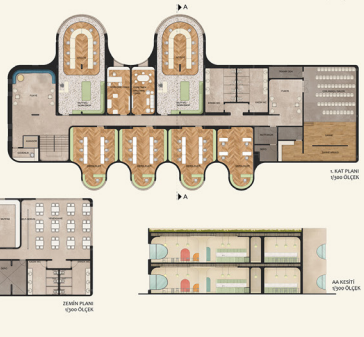
KONUT



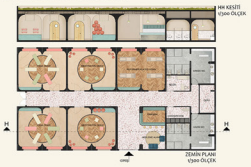
OTEL



OKUL



SPOR VE SAĞLIK MERKEZİ I



SPOR VE SAĞLIK MERKEZİ II



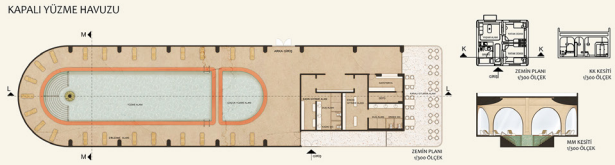
KURS MERKEZİ



ÜRETİM MERKEZİ



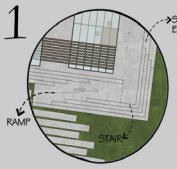
KAPALI YÜZME HAVUZU



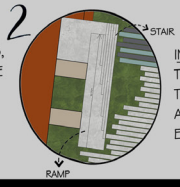
Ayşe Çelik İstanbul Kültür Üniversitesi

THE EFFECTS OF THE CONCEPT ON THE DESIGN

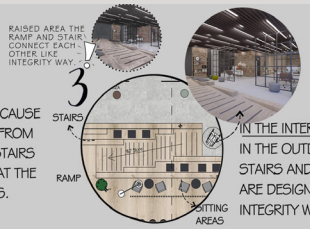
"AN INNOVATION CENTER BLENDED WITH THE IDEA OF INTEGRITY.!"



IN THE OUTDOOR SPACE, RAMPS, STAIRS AND SITTING AREAS HAVE BEEN CREATED IN A WAY THAT FORMS AN INTEGRITY WITH EACH OTHER.



IN THE OUTDOOR SPACE, BECAUSE THE BUILDINGS ARE HIGHER FROM THE GROUND, RAMPS AND STAIRS ARE USED IN THE INTEGRITY AT THE ENTRANCE OF THE BUILDINGS.

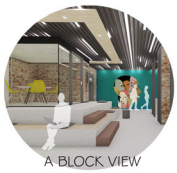


IN THE INTERIOR SPACE, JUST IN THE OUTDOOR SPACE, RAMPS, STAIRS AND SEATING ELEMENTS ARE DESIGNED TOGETHER IN INTEGRITY WAY.



A PROJECT LOCATED IN THE A AND C BLOCKS OF THE BARUTHANE BUILDINGS ON THE BAKIRKÖY COASTLINE.THE CENTER IS LIKE A BRIDGE THAT OPENS THE DOORS TO THE DEVELOPING WORLD FOR ENTEREPRENEURIAL PEOPLE.
DESIGNED AND CREATED TO BE TOGETHER, CONNECT AND DISCOVER BLENDED WITH TECHNOLOGY.
SOCIAL AREAS, AND AN OFFICE WORLD THAT CAN MEET THE NEEDS OF EVERYONE.
IT ALLOWS PEOPLE WITH DIFFERENT BUSINESS ,AREAS TO WORK IN INTEGRITY.
ALL SECTORS MUST BE INTERCONNECTED LIKE A PUZZLE.
ALSO THIS CENTER PROVIDE ALL KIND OF PEOPLE. "ELDERLY, DISABLED..."


C BLOCK VIEW

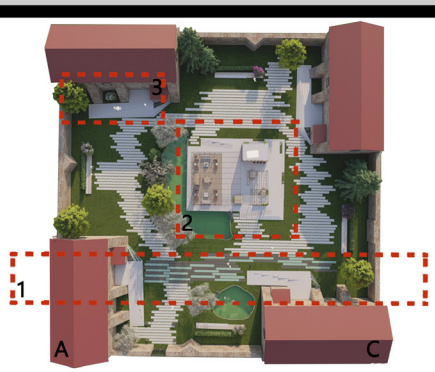

A BLOCK VIEW


A BLOCK VIEW

INDUSTRIAL ● COLORS AND MATERIALS ● INTEGRITY



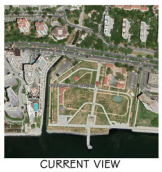




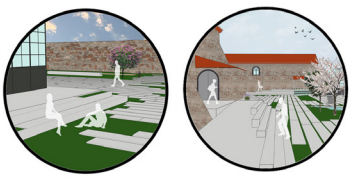
1. THE FLOOR STONES BETWEEN BLOCK A AND C ARE COLORED TO SHOW THE CONNECTION BETWEEN TWO BUILDINGS.
2. CAFE IS LOCATED IN THE MIDDLE OF THE SITE PLAN. RAMPS AND STAIRS ARE USED FOR ACCESS TO THE CAFE. ALSO, THESE STAIRS ARE TURNED INTO SITTING AREAS.
3. BECAUSE THE ENTRANCE OF THE BUILDING IS HIGH, RAMP AND STAIRS ARE USED IN THE ENTRIES. ALL ARE IN HARMONY, BECAUSE IT IS USED SIMILARLY TO THE CAFE PART.


NEW VIEW

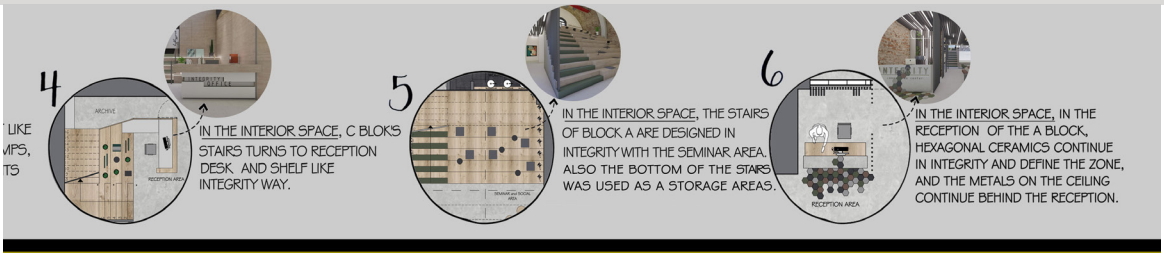

WITH MAIN ROADS

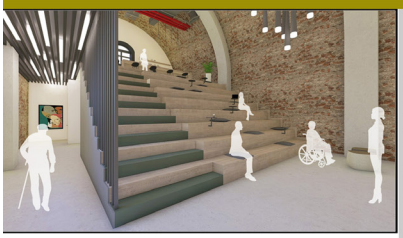

CURRENT VIEW

THE INNOVATION CENTER, LOCATED ON THE BAKIRKÖY COASTLINE, IS A CENTER OPEN TO THE USE OF PEOPLE FROM ALL PROFESSIONS AND ALL AGES. IN THE SITE DESIGN, RAMPS HAVE BEEN INCLUDED FOR THE DISABLED AND ELDERLY PEOPLE TO USE IT COMFORTABLY. DIFFERENT FUNCTIONS HAVE BEEN BROUGHT TOGETHER IN THE EXTERIOR AS WELL AS IN THE INTERIOR.
IN THE MIDDLE OF THE SITE DESIGN, THERE IS AN INDUSTRIAL CAFE AND A WINTER GARDEN FOR GROUP WORK. RAMPS WERE USED AT THE ENTRANCE OF THE BUILDING, JUST LIKE THE CAFE. BECAUSE THE CODES OF THE BUILDING ENTRANCES ARE ABOVE 0.00.













A BLOCK SECTIONS AND COLORED PLANS









THIS WALL DESIGN IS MADE WITH "HELIOUS TOUCH" LIGHTS. THESE LIGHTS SHINE WHEN YOU TOUCH THEM. IN THIS WAY, AN INTERACTIVE SPACE WAS CREATED FOR THE USERS. AT THE SAME TIME, THEY CONTRIBUTE TO THE 1ST FLOOR LIGHTING SYSTEM.
THANKS TO THESE LIGHTS! USERS CAN CREATE THE SHAPE THEY WANT. ACORDING TO THE MOD OF THE THAT DAY. THUS, USERS CAN BE INCLUDED IN THE SPACE.

C BLOCK SECTIONS AND COLORED PLANS

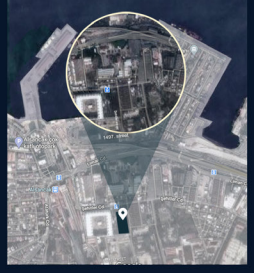


Hazal Vecel Yaşar Üniversitesi

MULTICULTURAL MUSICMUSEUM

The concept origin of this project comes from the structrucal features of the instruments which will be exhibited in the museum. It is aimed to reflect the cultural musical heritage created by this cultural diversity over time by bringing the old and the new together. In the design of the museum, linear elements represent wires and large surfaces represent percussion instruments. If we talk about the structural form, the horizontal and vertical elements used in the facade and interior are defined by opaque, semi-opaque and transparent surfaces.These surfaces define interiors from facade design as well. The functions of the defined spaces were placed on 3 floors. On the ground floor, there is an information area, cloakroom, shop, temporary exhibition area, cafe, toilets, offices, storage room and technical room. The technical room, storage room and offices were grouped on the street side of 1497. Other venues open to visitors were located on the front of the Şehitler Street. Followingly, on the first floor there is a sound archive, workshop areas and a permanent museum. The exhibition areas 3 were also grouped together to serve 3 different purposes. How it looks, how it sounds, and how it's used. In this way, visitors can experience the look, sound and use of endangered instruments at the same time.Besides, people can take an education about these instruments in the workshop areas. They are grouped in two places as Educational workshop and physical workshop areas.Lastly, there is a terrace bar which located on top of the roof. These area can be specialized for events and organizations in summer.

SITEANALYSIS





Transportation Analysis

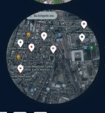
It is possible to access the project area by many public transportation vehicles.It is very close to the tram, metro and bus stop. In addition, its proximity to the port is a great advantage for bringing and transporting anything from abroad.

Metro Tram Bus Stop Port



Green Analysis

Although the project area is very close to the city center, there are plenty of green areas around it. Green areas play a major role in establishing a visual relationship between the interior and exterior of the space.



Surrounding Buildings

There are many cultural centers near the project area. For example, İzmir Kültür Sanat ve Eğitim Vakfı, Tarihi Havagazı Fabrikası Kültür Merkezi, Türkan Saylan Kültür Merkezi, Et-Hamra Sinemas, Konak Kültür Merkezi etc.

CONCEPT PROCESS

STARTING POINT OF CONCEPT



İzmir has almost 3,500 years of recorded urban history and has been one of the principal mercantile cities of the Mediterranean Sea for much of its history. **Europian & Domestic** traders were active and lived in İzmir.

CONCEPTSTATEMENT

The concept origin of this project comes from the musical understanding of **multi- cultures**. Music **connects** people. The mixed cultural structure of İzmir has also affected the understanding of music and art in this city.

Wired instruments and **percussion instruments**, which are about to be extinct, will be exhibited in the museum. In the design of the museum, **linear** elements represent **wires** and **large surfaces** represent **percussion** instruments.

WHAT WILL BE EXHIBIT ?

EXHIBITION ITEMS

- SOUND ARCHIVE
- ACCESORIES OF INSTRUMENTS
- HISTORY OF THE INSTRUMENTS
- MATERIALS OF THE INSTRUMENTS
- ENDANGERED WIRED INSTRUMENTS
- SPECIAL CLOTHES OF INSTRUMENTS
- ENDANGERED PERCUSSION INSTRUMENTS

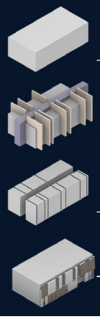


FLAT SURFACES — Flat surfaces symbolize percussioin elements and their rhythm features.

LINEAR ELEMENTS — Linear elements symbolize wire-delements and their sustainable features.

INTEGRATED MODULES — When they come together, integrated modules emerge.

CONCEPTUALPROCESS



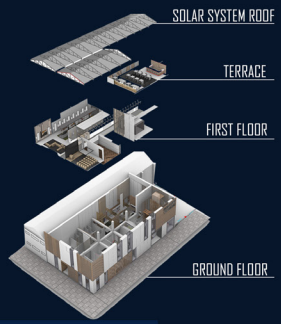
STAGE I — Initial shape of the project area.

STAGE II — Division lines for to show linear elements.

STAGE III — Flat surfaces emerge from dividers.

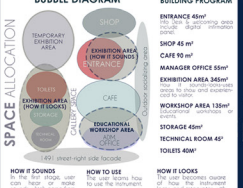
STAGE IV — Facade design with related with interior spaces.

AXONOMETRICDIAGRAM



SCHEMATICDIAGRAMS

BUBBLE DIAGRAM



BUILDING PROGRAM

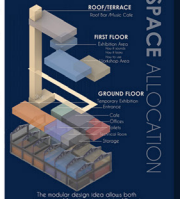
ENTRANCE 45m²
SHOP 45 m²
CAFE 90 m²
MANAGER OFFICE 55m²
EXHIBITION AREA 345m²
WORKSHOP AREA 135m²
STORAGE 45m²
TECHNICAL ROOM 45²
TOILETS 40M²

HOW IT SOUNDS — In the first stage, user can hear or make sounds which come from past

HOW TO USE — The user learns how to use the instrument

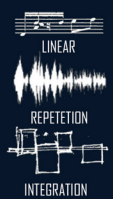
HOW IT LOOKS — The user becomes aware of how the instrument looks and the branches with the sounds of it

3D DIAGRAM

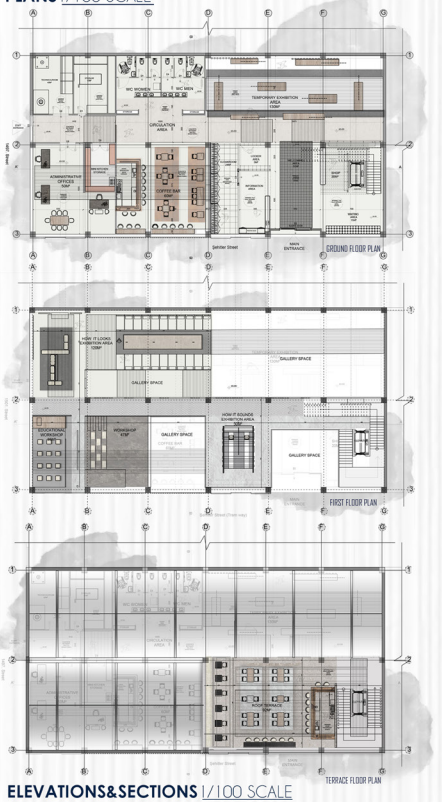


The modular design idea allows both spaces and functions to work in different layers

KEYWORLDS



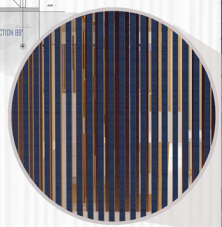
PLANS 1/100 SCALE



ELEVATIONS&SECTIONS 1/100 SCALE

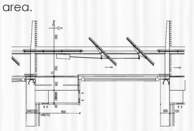


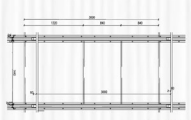
All the design features related with the climatic conditions and possibilities of the building.Also the concept need are include fucti-onality for the workers.



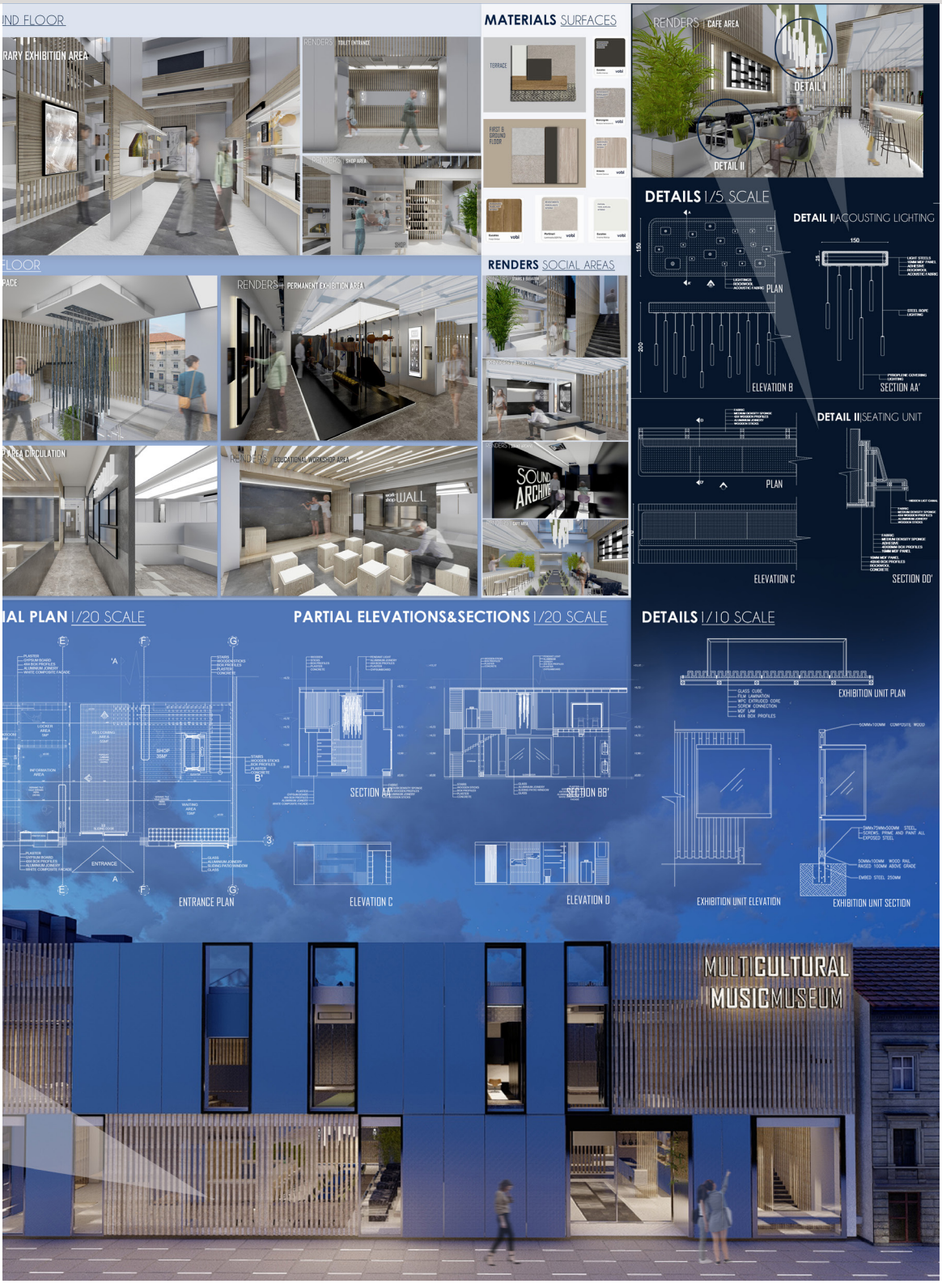
SUSTAINABLE SUNBREAKERS WITH SOLAR SYSTEM

There are sunbreakers in front of the windows because of the using solar system and passive-active design in this museum.These panels collecthe sun rays throughout the day.Then use for the electrical needs of the project area.








MATERIALS SURFACES
RENDERS | CAFE AREA
DETAIL I
DETAIL II
RENDERS SOCIAL AREAS
DETAILS 1/5 SCALE
DETAIL I|ACOUSTING LIGHTING
PLAN
ELEVATION B
SECTION AA'
DETAIL II|SEATING UNIT
PLAN
ELEVATION C
SECTION DD'
PARTIAL ELEVATIONS&SECTIONS 1/20 SCALE
SECTION AA'
SECTION BB'
ENTRANCE PLAN
ELEVATION C
ELEVATION D
DETAILS 1/10 SCALE
EXHIBITION UNIT PLAN
EXHIBITION UNIT ELEVATION
EXHIBITION UNIT SECTION
MULTICULTURAL
MUSICMUSEUM

Sena Nur İmir İstanbul Teknik Üniversitesi

BEE LAB

itü oyun geliştirme laboratuvarı

Bee Lab şu an kullanımda olmayan ve İTÜ Taşkışla Kampüsü'nde bulunan İTÜ Bilim Merkezi'nin yeniden işlevlendirilerek itü oyun geliştirme laboratuvarı/ön kuluçka merkezi olmasıyla oluşmuştur. Farklı disiplinleri, kullanıcıları, kullanımları ve geçici-kalıcı ilişkileri bünyesinde barındıran, kapalı ve açık mekanlardan oluşan ve esnek kullanıma imkan veren, geleneksel mekan anlayışlarına kıyasla daha informel bir senaryo ve program ile yenilikçi iç mekan çözüm önerileri geliştirilmiştir. Mekanın sahip olduğu potansiyel ortaya çıkarılmak istenmiş, ve bulunduğu lokasyonla etkileşim içinde olması da amaçlanmıştır. Mekan 7/24 açık olabilecek, ve daima her kullanıma hazır; ayrıca sürdürülebilir tasarım prensibiyle tasarlanmıştır.

renkli cam
perfore metal
ahşap
RAHAT MINIMAL
moodboard
" digital vr park

wayfinding ile mekanı oyunlaştırma

çevresel bağlam

mekan ilişkileri

bb kesiti
ölçek 1:100
teras kotu

proje gelişimi ve mekanların oluşumu

bee-lab, itü'ye arttır. Ve mekanın şekillenmesi de itü'nün arı sembolünden ilham alınarak yola çıkılarak oluşmuştur.

neden arılar?

BAL ARILARI
Bu gezegenin temel canlılarıdır. Arı kolonisi bir **süper organizmadır!** kolonisinin hayatta kalması için tüm arıların **birlikte çalışması** gerekir. hiçbir arı tek başına hayatta kalamaz!

çiçek = bee-lab?
arı = bee-lab kullanıcıları?
bitki özü = oyun tasarımı?

TOPLAMAK
Arılar nectar yani **bitki özlerini** **çiçek**lerden toplarlar.

PAYLAŞMAK
Bir bal arısı **kovana** döndüğünde, sıvıyı diğer arının ağzına geri gönderecek bitki özünü başka bir arıya geçirir. Sindirilen bitki özü bal peteğine eklenmeye hazır olana kadar da bu **süreç** tekrarlanır.

arı kovanı = bee-lab?
süreç = oyun geliştirme?
arılar = startup şirket? lokomotif şirket? itü öğrencileri?

FORM SEÇİMİ
Arılar dikdörtgenlerden, karelerden veya üçgenlerden petek oluşturabilirler. Fakat **"mükemmel" altıgenleri** her zaman tercih ederler. Çünkü, aralarda boş/kullanılmayan alan kalmamalıdır.

en tasarruflu seçim altıgen
kare?
üçgen?

neden altıgen bal peteği?

AÇI
Bir altıgenin iç-dış sahip olabileceği 30, 60, 120 derece kullanılmıştır.

anahtar kelimeler

BÜYÜYEBİLEN
Gerektiğinde bee-lab mekanları büyüyebilmeyi başarabilmelidir.

ESNEK
Bee-lab içerisindeki mekanlar esnek olmalı, dönüşebilmelidir.

ÇOĞALABİLEN
Mekanlar başka işlevlere de hizmet etmek ve multi fonksiyonel işlevli olmalıdır.

mekan yönelimi

yönlendirme
Mekandaki sirkülasyon akışı yönünü altıgenin açıları belirlemektedir.

ışık ihtiyacı
Mekanlarımlar, alanların ışık ihtiyacı göz önüne alınarak, güneşin konumuna göre oluşturulmuştur.

mahremiyet
Mekandaki mahremiyet ihtiyacına göre esnek panellerle şekillenmektedir.

bee lab mekan dağılımı

mekan analizleri

bee-lab zone'ları

zone VI, teras ile sadece layout olarak değil bütün olarak uyumla tasarlanmıştır. Aydınlatmasında da joystick'ten alınan ilham ile kare, daire, ve çarpı kullanılmıştır. Her alandan görülmesiyle zone VI, mekanın şüphesiz odak noktası haline gelmiştir.

zone VI

perfore metal

zone VI, galeri boşluğunda konumlanmaktadır. Bu kısım, mekandaki geleneksel sirkülasyon hattı dışına çıkarı işleyişi belirleyen ana yerdir. Sirkülasyon, zone VI sınırlarında görülemeyecek biçimde ayarlanmıştır. Böylece, kullanıcılar adına bee-lab içerisinde daha stabik olan ve teras ile eş iz düşüme sahip birlikte çalışan bir alan tasarlanabilmiştir.

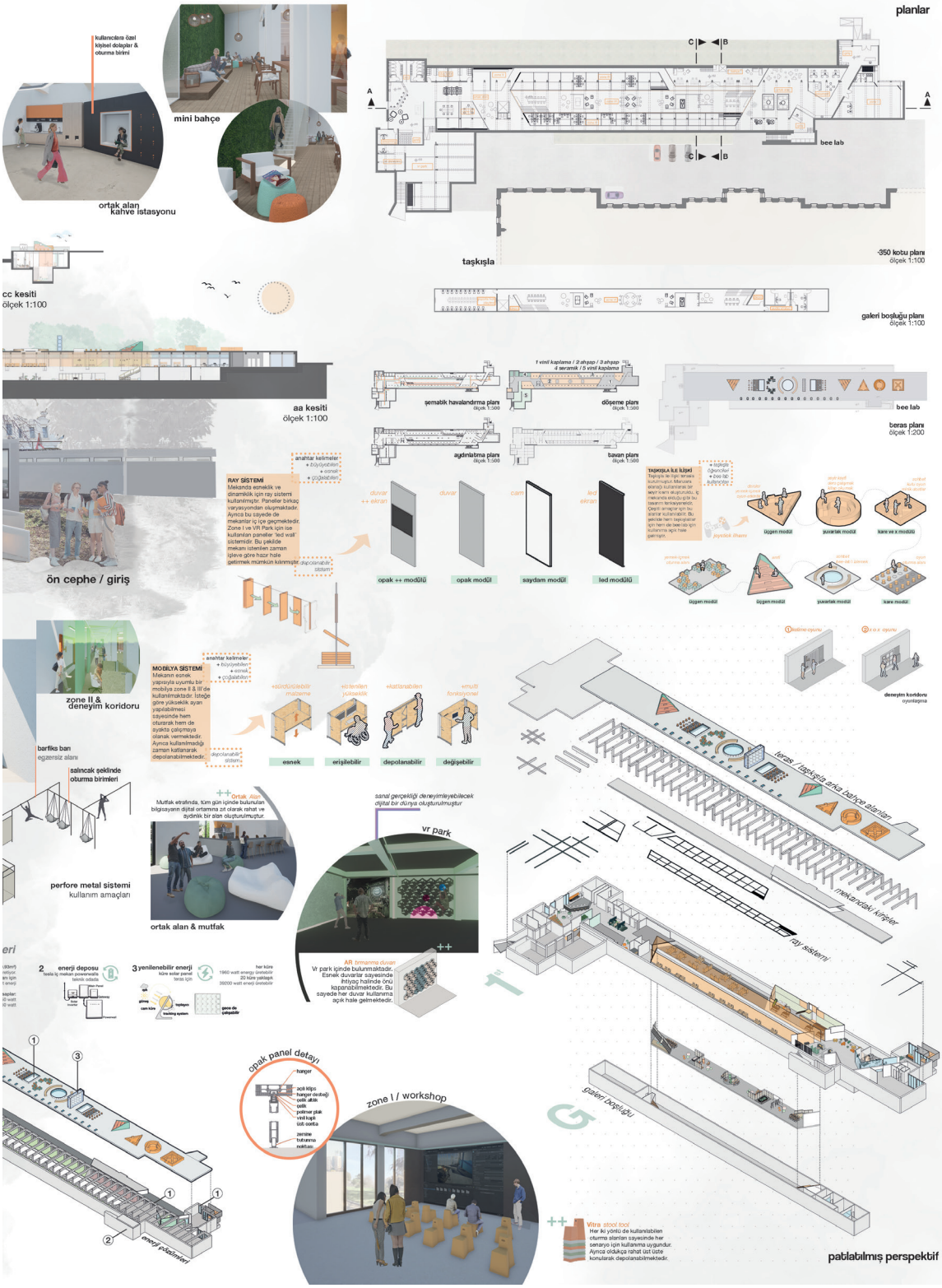
sürdürülebilirlik çözümleri

1 yenilenebilir enerji
transparant solar panel
camlar için

güneş diyagramı

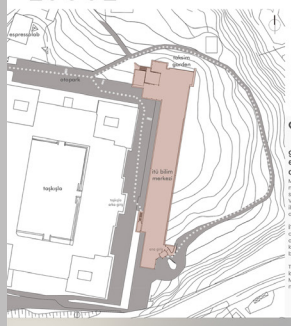
ortak alan

zone V
ray sistemi ve kullanım önerileri


planlar
kullanıcılara özel kişisel dolaplar & oturma birimi
mini bahçe
ortak alan kahve istasyonu
bee lab
taşkışla
-350 kotu planı ölçek 1:100
cc kesiti ölçek 1:100
galeri boşluğu planı ölçek 1:100
aa kesiti ölçek 1:100
şematik havalandırma planı ölçek 1:500
döşeme planı ölçek 1:500
aydınlatma planı ölçek 1:500
tavan planı ölçek 1:500
bee lab
beras planı ölçek 1:200
ön cephe / giriş
RAY SİSTEMİ
opak ++ modülü
opak modül
saydam modül
led modülü
TAŞKIŞLA İLE İLİŞKİ
üçgen modül
yuvarlak modül
kare ve x modülü
zone II & deneyim koridoru
MODİLYA SİSTEMİ
esnek
erişilebilir
depolanabilir
değişebilir
barfika barı
egzersiz alanı
salıncak şeklinde oturma birimleri
perfore metal sistemi
kullanım amaçları
ortak alan & mutfak
vr park
teras / taşkışla arka bahçe alanları
mekandaki kirişler
ray sistemi
galeri boşluğu
enerji deposu
yenilenebilir enerji
opak panel detayı
zone I / workshop
enerji çözümleri
patlatılmış perspektif

Elif Revna Çelik İstanbul Teknik Üniversitesi

İTÜ Oyun Geliştirme Laboratuvarı/Ön Kuluçka Merkezi
LOOP lab



LOOP lab'in amacı, İTÜ Taşkışla kampüsünde yer alan 'İTÜ Bilim Merkezi nin; 'İTÜ Oyun Geliştirme Laboratuvarı/Ön Kuluçka Merkezi' olarak yeniden işlevlendirilmesidir.

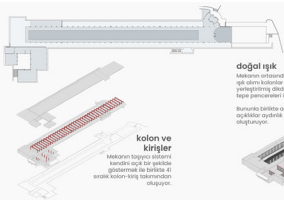
İTÜ Oyun Geliştirme Laboratuvarı/Ön Kuluçka Merkezi, İTÜ'lü öğrencilere, öğrenciler profesyonel hayata geçmeden önce, teknokentlere veya farklı iş potansiyellerine geçiş için ilk adımını oluşturacak güvenli ve sistematik bir "sandbox" ortamı sunar. İTÜ Oyun Geliştirme Laboratuvarı/Ön Kuluçka Merkezi sayesinde girişimci öğrenciler, fikirden ürüne; üründen ticarileşmeye giden süreçte hem lokomotif mentör firmalar hem de yatırımcı destekleri ile buluşma imkanı kazanacak.

analizler

girişler ve eğimli arazi
Mekanın içine ulaşım 3 farklı noktadan ve kottan sağlanabilmektedir. İTÜ Vakfına ait olan ağaçlı yol ile ulaşılan giriş, ana giriş olarak kurgulanmıştır.

İTÜ Bilim Merkezi'nin doğu cephesinde kotun eğimli arazide dış mekana kullanma potansiyeli bulunmuştur.

Taşkışla binasının arka giriş kapısından da Bilim Merkezi'ne ulaşmak mümkündür.



farklı kotlar
Yerleşimi, eğimli arazide olan mekanın en karakteristik özelliği, kot farklılıkları olarak belirlenmiştir. Mekanın ortasında 107m uzunluğunda ve 3,7m derinliğinde bir galeri boşluğu vardır.

doğal ışık
Mekanın ortasındaki atona doğal ışık alımı kolonlar arasına yerleştirilmiş dikdörtgen tepe pencereleri ile sağlanıyor.

Bununla birlikte ana girişte büyük açıklıklar aydınlık mekanlar oluşturuyor.



*ama programı yapılırken doğal ışık analizleri referans alınmıştır.

kolon ve kirişler
Mekanın boşluksuz sistemi kendini açık bir şekilde göstermek ile birlikte 4 l sıralık kolon-kiriş taksimindan oluşuyor.



"her yaştan öğrencinin bizzat deneyerek, kullanarak, görerek ve işlterek; bilimin, doğ
işleyiş yasalarıyla yüz yüze gelmesini ve teknolojiyle her alanda tanışmasını sağla
77'ye toplumda bilim kültürünü yaymak, **bilimi ve teknolojiyi sevdirmek, insanla
ve teknolojiye yönlendirmektir.**

1998-2004
İstanbul Teknik Üniversitesi Taşkışla Kampüsü'nde bulunan ve Türkiye'deki **ilk deneme bilim merkezi** olan yaşı 18 Nisan 1998'de Türkiye Bilim Merkezleri Vakfı tarafından yaptırılmış ve deneyime

2007
Bilmo. Prof. Dr. Esin İnan ve basserno Mimar Zengerle çalışmaları ile yeniden düzenlenmiştir. Merkezin ismi İTÜ Bilim Merkezi olarak değişmiştir. 7 Kasım 2007 tarihinde tekrar kullanmaya başlanmıştır.

2021 günü
İTÜ Bilim günümüzde, ulusumuzun sebebiyle kapatılmıştır.


genel bakış

seminer
game jam
hackathon
eğitim

İTÜ Oyun ve Etkileşim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı öğrencilerinde Lab, İTÜ Oyun Geliştirme Laboratuvarı/Ön Kuluçka Merkezi'nde dijital (rr konsol ve vr) oyunlar üretip geliştirmektedir. Dijital oyunların yanı sıra LC açık mekanda, evde ve videokonferans platformlarında oynanabilec tasarlayıp üretmektedir.

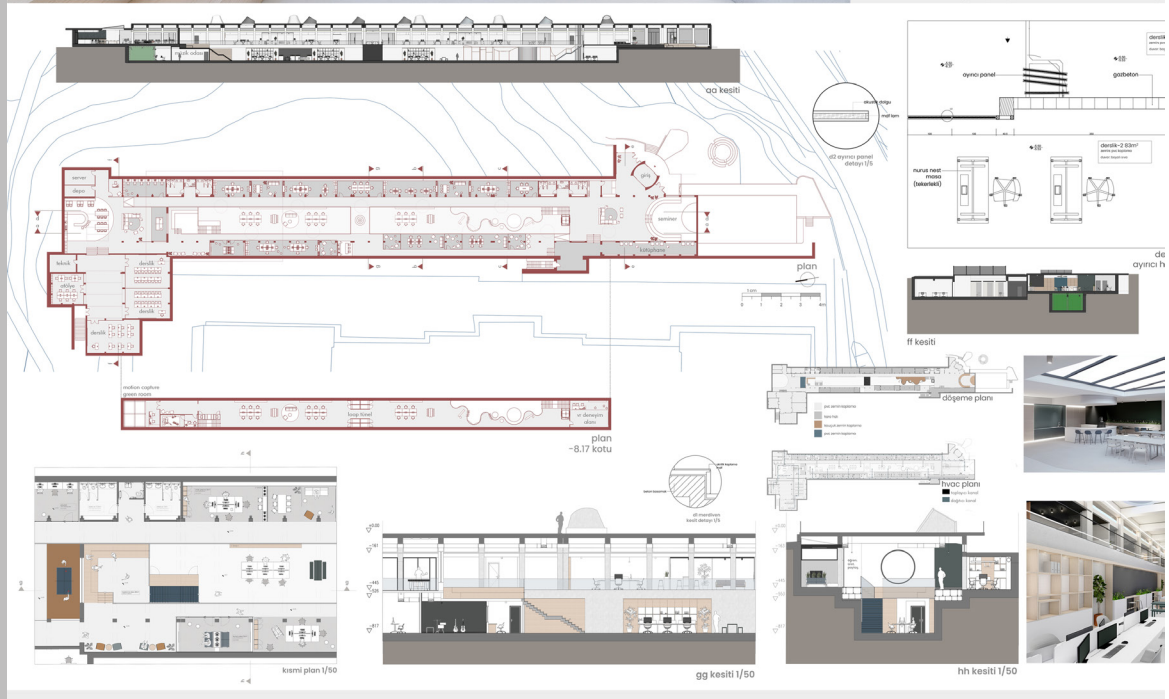
Önceden İTÜ Bilim Merkezi'ne ev sahipliği yapan yapı; İTÜ Oyun Geliştirme Laboratuvarı/Ön Kuluçka Merkezi binası ve LOOP Lab katkılarıyla **çocuklar ile yeniden buluşmayı hedeflemektedir.** Gönüllü İTÜ'lü öğrenciler tarafından, haftanın belirli günlerinde çocuklar için oyun tasarımı + oyun sanatı + oyun geliştirme ile ilgili eğitimler verilecektir.





kullanıcı profili



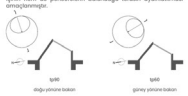


teknoloji ve detaylar

tavan pencereleri

Mekandaki doğal ışık kullanımını arttırmak için tavanda pencere açıklıkları tasarlanmıştır.

Tasarıma LED aydınlatma eklenerek akşamlar; hem mekanın içinin hem de pencerelerin bulunduğu terasın aydınlatılması amaçlanmıştır.



etkileşim duvarı

Loop Lab'a gelen kullanıcıların hayallerini yazıp astığı bir vizyon duvarı kurgulanmıştır.



hareketli ayırıcı duvarlar

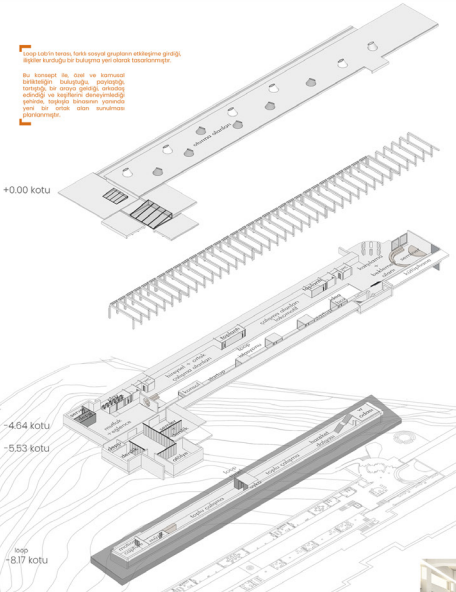


logo



Loop Lab'ın terası, farklı sosyal grupların etkileşime girdiği, ilişkiler kurduğu bir buluşma yeri olarak tasarlanmıştır.

Bu konsept ile, özel ve kamusal birliktelliğin bulunduğu, paylaştığı, tartıştığı, bir araya geldiği, arkadaş edindiği ve keşfetmiş deneyimlediği şehirde, Taşkışla binasının yanında yeni bir sıcak alan sunulması planlanmıştır.



saklama çözümleri

Seminer alanı olarak kurgulanan amfide; daha kalabalık senaryolar için ekstra tabureler tasarlanmış ve amfinin içerisine konumlandırılmıştır.



erişilebilirlik

Havuz katına erişim cam asansör ile sağlanmaktadır.

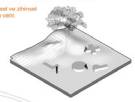
Görsel erişilebilirliği engellememek adına asansör, aynı zamanda saat kulesi olarak kullanılacaktır.



kent mobiliyası

Ön Kuluçka Merkezi'nin önünde bulunan yeşil alana "LOOP X" harflerinden oluşan banklar tasarlanmıştır.

Kullanıcıların fiziksel ve zihinsel süreçlerine ilham verir.





ideabox

Stantlar, çalışmayı geliştirmek maksadıyla ortaya bir öğrencinin ya da kullanıcının koyduğu varsa bir düşünceyi, kullanıcıların birbirleriyle ve hocaları okuldaki materyaller ile kolaylıkla sevsalık sunar.





konsept

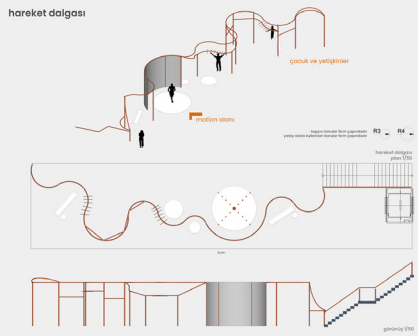


Uzun süreler bilgisayar başında üretim yapmayı gerektiren dijital oyun geliştirme işini yapan kullanıcılar Loop Lab'de yer alan "hareket dalgası" ile daha aktif bir yaşama teşvik edilir.

Ünite, fiziksel aktiviteyi desteklerken aynı zamanda bünyesinde interaktif; **hareket algılayıcı dijital oyunlar** için de dikey ve yatay yüzeyler sağlar.

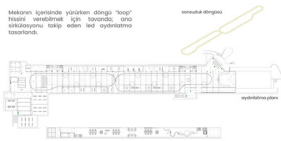
Fiziksel oyunların da tasarlandığı Loop Lab'da, oyun tasarım sürecine katkı sağlar.

hareket dalgası



aydınlatma

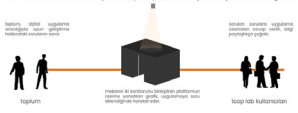
Mekanın içerisinde yürürken döngü "loop" hissini verebilmek için tavanda; ana sirkülasyonu takip eden led aydınlatma tasarlandı.

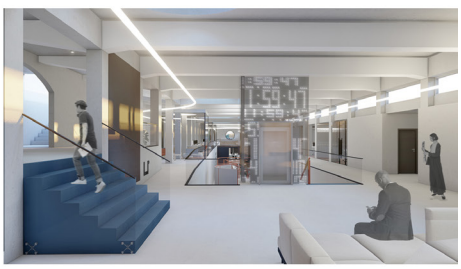


loop istasyonu ve tüneli

Öğrenciler, lokomotif şirketler ve toplumu bir araya getiren Loop Lab'de bilgileri paylaşmak değerlidir.

Mekanın kalbi denebilecek noktada yer alan loop istasyonu; mekanın içerisi ile dışarısı arasında bağ kurar.







esnek çalışma alanları

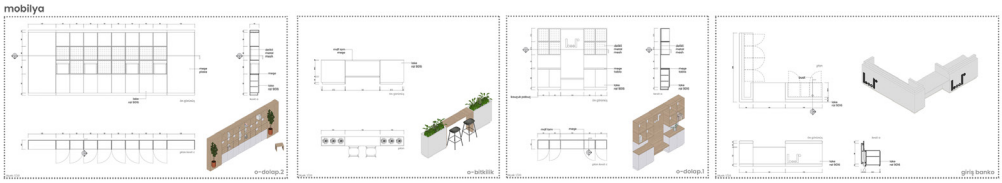
Birçok farklı çalışma grubunun, farklı çalışma teknikleri ile ihtiyaç duydukları mekanı sunar.

Aynı anda 2 farklı grup toplantı yapabilir.



mobilya

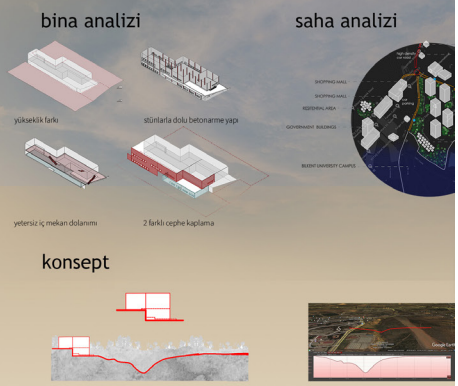


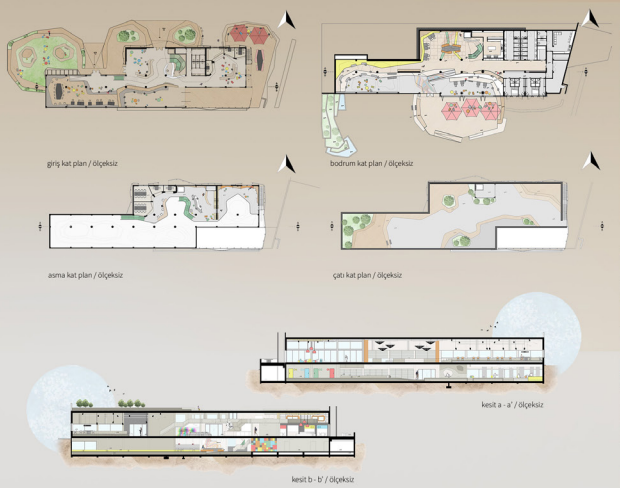


Mihriban İlkyaz, Şule Ebru Ayaz İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi

contour

Proje için önerilen alanın yaslandığı vadiden ve dönüştürülmesi önerilen binanın yükseklik farklarından ilham alınarak tasarlanmıştır. İçerisinde kafe, restoran, kitabevi gibi ticari alanlar, kiralanabilir salonlar, açık/yarı açık/kapalı birçok aktivite alanı öneren ve bulunduğu üniversiteler bölgesindeki ihtiyaçları karşılamayı amaçlayan sosyal bir merkezdir. Mekanlar arası akışkanlık, iç ve dış mekân ilişkisinin artırılması, mekanların farklı ihtiyaçlar doğrultusunda esnetilebilmesi ve iç mekânın zaman içindeki sürdürülebilirliğini sağlamak tasarımın temelini oluşturur. Yükseklik farklarından ilham alınarak tasarlanmış platformların mekanları hem böldüğü hem de birbirlerine dahil ettiği bir tasarım hedeflenir. Bu doğrultuda kullanılan binanın taşıyıcı duvarları dışında, mekânlar başka bir duvarla bölünmez. Böylece mekanların, ihtiyaçlar doğrultusunda değiştirilip dönüştürülmesinin önünü açmak ve kullanıcıya özgürlük tanımak hedeflenir.






arkadaş kitabevi & kafe



interaktif karşılama & bekleme alanı

hibrit çalışma, toplantı ve sosyalleşme alanı

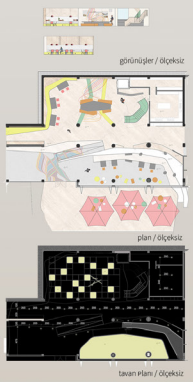

ana giriş

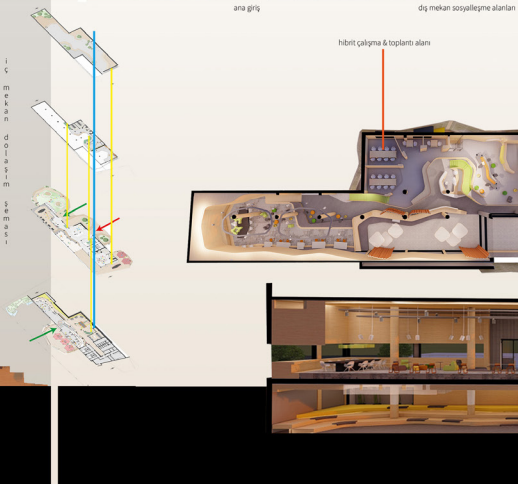
dış mekan sosyalleşme alanları

kitabevi



restoran









arkadaş kitabevi & kafe



hibrit çalışma alanı



mekanlar için çeşitlilik



kullanıcı için çeşitlilik



sürdürülebilirlik için yeşil çatı



ulaşılabilirlik için rampa tasarımı



havalandırma ve ısınma için cephe çözümü



kullanım kolaylığı için güçlendirilmiş içeri ve dışarı ilişkisi





hibrit kafe ve restoran alanı



hibrit sosyalleşme ve yeme alanı



bodrum kat giriş ve sosyal alanı



aktivite bahçesi ve güzlem terası







Beyza Nur Pehlivan, Seyfullah Ahmet Dinç Selçuk Üniversitesi

ototomi

KONYA CTÜ TAHIL AMBARI
YENİDEN İŞLEVLENDİRME PROJESİ
İÇ MİMARLIK FAKÜLTESİ

"Gezegenimiz için en büyük tehdit, onu bir başkasının kurtaracağına olan inançtır." - Robert Swan

KONSEPT

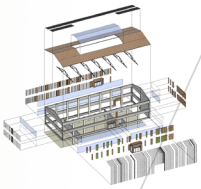
Sürüngenlerin bir veya daha fazla uzvunun kendi kendine düşüp ayrılması anlamına gelen '**ototomi**' kavramı canlı mekanizmasındaki **sürdürülebilir, yenilenebilir** sisteme en iyi örneklerden biridir. Genellikle avcıdan kurtulmak amaçlı uygulanan bu savunma sistemi kaybedilen uzvun yerine yenisinin gelebilmesiyle canlının ömrünü uzatır.

Günümüz dünyasında insanların yaşadığı gezegene olan tahribatı her geçen gün artmaktadır. Oluşan tahribatı önlemenin en iyi yollarından biri sürdürülebilir anlayışı hayatımızın her yerinde benimsemektir. Bu anlayış, ototomi kavramı ile birlikte projeyi farklı bir perspektiften ele alarak, tasarıma çıkış noktası oldu.

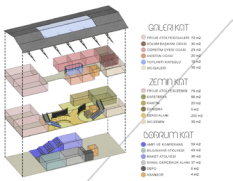
Şehirler kalabalıklaşıyor, çarpık kentleşme, çevresel atıklar ve sanayileşme her geçen gün daha da artıyor. Dünya, modernleşmenin hızına ayak uydurmak için kendini yenileyebilen sonsuz bir kuyu değil, bu bağlamda büyümenin olumsuz etkilerini en aza indirgeyen çözüm yolları üreterek **gelecek nesiller**in kendi ihtiyaçlarını karşılama kabiliyetinden ödün vermeden kendi ihtiyaçlarımızı karşılayabiliriz.

Geleceğin mimarlarını yetiştirecek fakülte binası projesinin bu bilinci öğrenciye aktarabileceği, **akıllı, fonksiyonel** ve **çevreci malzeme** ile uygulanması hedeflenmiştir.

AKSONOMETRİK CEPHE DİAGRAMI



AKSONOMETRİK İÇ MEKAN DİAGRAMI



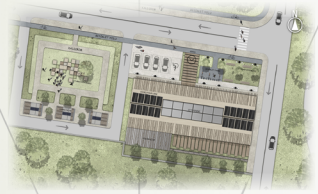
ÇEVRE ANALİZİ

SWOT ANALİZİ



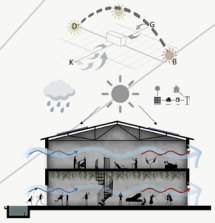
VAZİYET PLANI

Tasarıma başlanmadan önce kapsamlı bir alan araştırması yapıldı. Swot analizi, sorunları tespit etmek için kullanıldı ve öğrencilerin ihtiyacı olabilecek en yakın konumlar tespit edildi.



Mekan-çevre ilişkisi bütün olarak ele alındı ve bir çok ihtiyaca cevap verebilecek şekilde tasarlandı. Bisiklet yolları, doğayla iç içe oturma alanları, elektrikli taşıt şarj istasyonları, özel tasarım kent mobilyaları...

12 AY ENERJİ TASARRUFU



KONSEPT PAFTASI

Mimaride sürdürülebilirliğin yanı sıra toplumsal ve mekansal sürdürülebilirlik kavramları da projede beraber harmanlandı.

Mekanı tanımlayan en önemli unsur olan **insan öğesi** de toplum olarak sürdürülebilir olmalıydı. Önce insan, sonra mekan ve daha sonra da mimaride sürdürülebilirlik ; bu unsurlar birbirinden ayrılmamalıdır. Çünkü mimarlık toplumu bilinçlendirmeyi hedef almalı ve doğa yeşil ögelerden çok daha fazlasıdır.

Mekan, enerji kaynaklarını minimum düzeyde kullanabilmeli, **12 ay** çalışabilmeli, akıllı ergonomik ve çağdaş çözümleri sağlıklı doğal maddelerden üreterek kullanıcısına sunabilmeli, estetik hazzı konforla harmanlayabilmeli, **doğayla uyumlu** ve çevreye entegre olabilmelidir.

Tüm bunları göz önüne alarak yapılan araştırmalar, projenin temelini oluşturdu.



Bölgesel kalkınmanın önündeki genel sorunlar

1-Su kaynaklarının sürdürülebilir olarak kullanılmaması
2-Evsel ve endüstriyel atık su arıtımının yetersizliği
3-Bölgede hava kalitesinin Türkiye ortalamasının altında olması
4-Kent gelişim faktörlerinde çevresel unsurların göz önünde bulundurulmaması. (Konya Mevka)

Önce genel sorunlar tespit edildi ve çözüm yolları geliştirildi.

Yağmur suyu dönüşümü su kaynaklarının daha sürdürülebilir olmasını sağlar.

Yapılan araştırmalar sonucu yılın büyük bir çoğunluğu güneş alan bir konum olduğu için çatıya güneş panelleri yerleştirildi.

Hakim rüzgar yönleri incelenerek doğal ventilasyon kurgulandı.

TASARIM GELİŞİM SÜRECİ



Konsepti oluşturan 'ototomi' kavramı projede, sürüngen ailesinden olan kertenkelenin **stilize** edilmiş haliyle zemin katın **merkezi sirkülasyon** formunu oluşturuyor. Fakülte binasının girişinde **karşılayıcı** ve **yönlendirici** zemin sınırlarının üzerine konumlandırılan sergi panoları, hakim rüzgar yönü ve mekan içerisindeki dağılımı hesaplarının ardından doğal bir rüzgar **ventilasyon**u ile havalandırmayı sağlıyor.









MALZEME ve DETAYLAR

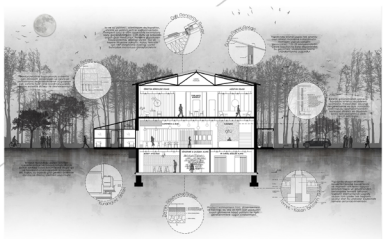
Karbon ayak izi miktarını en aza indirmek için malzeme kullanımında kolay erişilebilir, yerli ve sürdürülebilir malzemeler tercih edildi.

•Tasarım araştırması; Eğitimcilerle ve öğrencilerle yapılan görüşmeleri, kültürel sorgulamaları, çizim/model yapımına odaklanan ortak tasarım atölyelerini ve yerinde gözlemleri kapsadı.
•Tasarlanan yeni mekanlar, ortak kullanıma ve kullanıcı inisiyatifiyle dönüştürülebilme imkanına ağırlık vererek güncel eğitim anlayışına uygun hacimler üretmeyi amaçlıyor. Proje atölyelerinde kullanılan bölücü duvarlar bunun birer örneği.
• Tüm aydınlatma sistemlerinde, enerji kullanımını azaltırken esnek öğrenme ortamlarını destekleyen ayarlanabilir LED'ler kullanıldı.
• Kullanıcı deneyimi açısından, kişiselleştirilebilirlik için hareketli, noktasal etkileşim için geniş koridorlar, samimi diyalog için ayakkabısız bölgeler, odaklı çalışma için yükseltilmiş platformlar, yazılabilir duvar yüzeyleri ve akustik pencereler gibi eklemeler de mekan çeşitliliğini artırdı.
• Katlar arası geçirgenlik ve şeffaflık, çok işlevli elemanlarla güçlendirilerek sosyal anlamdaki etkileşim artırıldı.
• Kullanıcıya ayrılan alanların çeşitliliği ve değişime elverişli olmaları sayesinde herhangi bir mimari fikir dikte etmeyen mekan, kullanıcısıyla birlikte gelişmeyi mümkün kılıyor. Yapı tüm katmanlarıyla ve kurgusal, mekansal, yapısal vb. bağlamlarda yenilikçi yaklaşımıyla ortak çalışmaya ve birlikte üretime ilham verme amacını taşıyor.

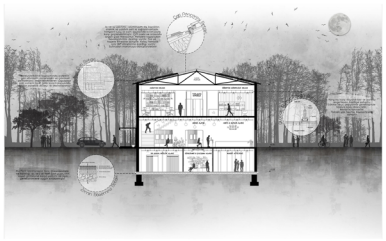
Fakülte için iç mekan ve dış mekan olmak üzere iki tip mobilya tasarımı yapılmıştır. Teknik detayların net gösterimi projeyi daha anlasılır kılmaktadır.



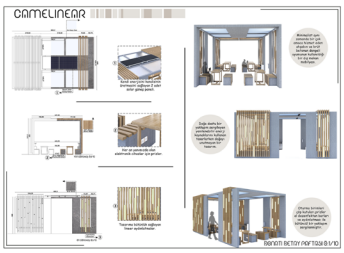


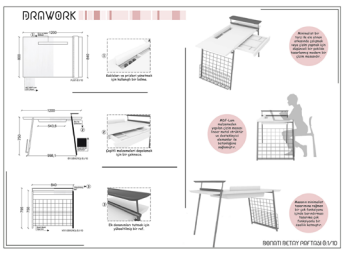


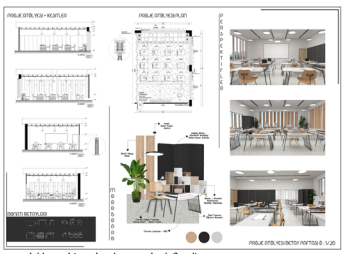
Teknik C-C Kesiti



Teknik D-D Kesiti









AMFİ : Kullanıcılar arası hiyerarşi (operatör-öğrenci) ortadan kaldırılarak birlikte çalışmaya ve keşfetmeye odaklanan bir mekan kurgusu hedeflendi.
Tasarım aynı zamanda, farklı etkinliklere uygun, değişik kombinasyonlarda düzenlenebilen, mobil basamaklı oturma ünitelerini kapsıyor.
ZEMİN SEÇİMİ : Sirkülasyonda oluşacak yüksek trafik göz önüne alınarak zeminlerinde yüzey sertleştirici beton kullanımı ile aynı zamanda maliyet açısından da avantajlı bir ürün tercih edildi.
TAVAN YÜKSEKLİĞİ : Yüksek tavan da kullanılan top sarıklar ile, yaratılan hacimde insan ölçeğini pekiştiren bir samimiyet hedeflendi.
ÇATI FENERİ ve KUMAŞ YELKENLER: Mekana bol gün ışığı sağlayan tavan penceresinin yanındaki kumaş yelkenler, optimum ışık için parlama koruması sağlar.



Galeri Kat - Genel Görünüm



Renkli A-A Kesiti



Renkli B-B Kesiti



Giriş - Danışma ve Karşılama Alanı



Zemin Kat - Sirkülasyon & Sergi Alanı



Zemin Kat - Sirkülasyon & Sergi Alanı



Amfi Merdiven (Bodrum Kata İner, Konferans Alanı İşlevi Görür)



Bölüm Başkanı Odası



Kış Bahçesi - Workshop Alanı



Maket Atölyesi



Asistan Odası



Proje Atölyesi



Öğretim Görevlisi Odası



WC



Galeri Kat - Bekleme Alanı

Beykoz Kundura Fabrikası Halk Eğitim Merkezi

Pandemi koşullarına uygun özellikle dezavantajlı (20 yaş altı ve 65 yaş üstü) grupları hedefleyen, kollektif çalışmayı ön planda tutan, geçmişten geleceğe köprü kurarak sürdürülebilir ve evrensel bir tasarıma sahip, yine bu konuları ele alan bir Hayat Boyu Öğrenim Merkezi tasarımı.

Toplam Kullanım Alanı: 5590 m²

Eğitim Programı: Edebiyat - Folklorik Desen Tasarımı
Oymacılık - 3 Boyutlu Yazılım
Fideleme - Hidroponik Tarım



Beykoz Kundura Fabrikası

Birbirine dönmek

Paskalya Adası ve Moai Halkı:
''Medeniyetimizin Küçük Bir Deneyi'' -Budalaların Cenneti

Her klan kendi atalarının anısına etkileyici taş heykeller dikmeye başladı. Bunlar bir kraterdeki volkanik tüflerden yapılıyor, sahildeki platformlar üzerine yerleştiriliyordu. Zaman geçtikçe heykel kültü rekabetçi ve gösterişçi bir hal aldı.
Her yeni heykel silsilesi kendisinden öncekinden daha büyük oluyordu; sunaklara taşınmak için daha fazla kereste, halat ve insan gücü gerektiriyordu. Ağaçlar büyüyebildiklerinden daha hızlı kesiliyordu, yerleşimcilerin, tohumları ve filizleri yiyen fareleri bu sorunu daha da ağırlaştırıyordu... Ormanlar Ada'daki hem en büyük, hem de en küçük memeli tarafından tamamen yok edilmişti.
Son ağacı devirenler, onun son ağaç olduğunu görebiliyorlardı. Yine de o ağacı devirdiler.
'Bu deneyi büyük bir ölçekte tekrarlamamız mı gerekiyor?... İnsan karakteri, son ağacı deviren kişinin karakteriyle her zaman aynı mı?'

Beykoz ve Tarihi Yapısı

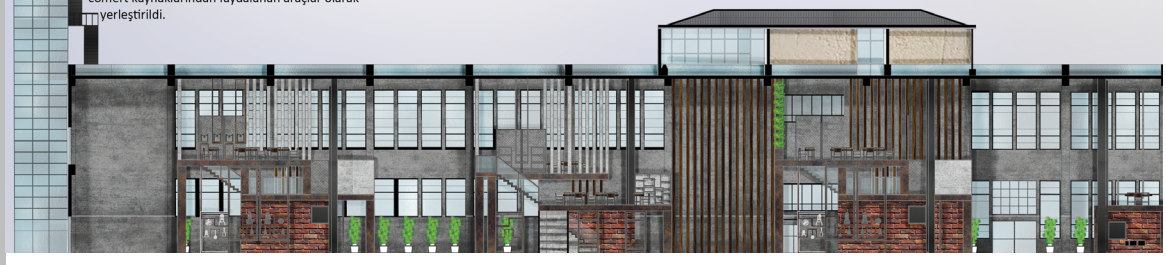
'Kültür; kısmen insanlardan oluşan, kısmen manevi bir aygıt, bu aygıt, insanın karşı karşıya kaldığı özel ve somut problemlerle başa çıkmasını sağlar.'
Agora' artık işlevini yitirmiş gibi görünse de mekan taşıdığı doğasını yitirmez, her şey oluşan bu etkileşimle yaratılır.
Bu etki söz konusu üretim olduğunda da İzmit SEKA Kağıt Fabrikası, Paşabahçe ŞİŞECAM Fabrikası, Beykoz Kundura Fabrikası ile sosyal bir çevrede, kent yaşamını kimliklendirir. Bu kurumlar aynı zamanda çok önemli olan manevi bir aygıt görevini de üstlenir. Kısacası bu aygıt, kültürlerde yaratılan iş birliğine bir güvence kazandırır.
Bunun Beykoz'la ilgisi, Beykoz'un tarih boyunca toplum yaşamını şekillendiren tasavvuf ikliminin farklı renklerini bir arada barındırmış ve çok çeşitli sosyal dengelere ev sahipliği yapmış olmasıdır.

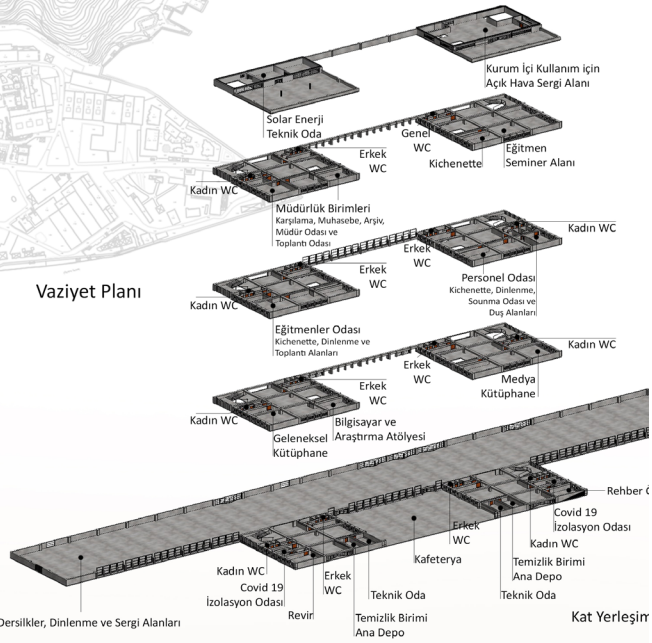
Konstept -Mekan Kurgusu

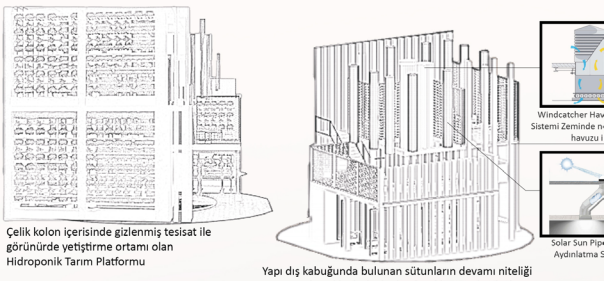
Mekana girildiğinde tüm tasarımın içeride iç içe geçmiş bir şekilde konumlandırıldığı görülür. Burada tüm hikayeler, tüm özneler birbirlerini tamamlayıp kavramsal bir bütünlükle birlikte olma arzusunu ifade eder. Dersliklerin tasarımı yapının kimliğine uygun şekilde çelik konstrüksiyon, kısmen iç içe ve birbiriyle bağlantılı. Sergi yerleri ve dinlenme alanlarında birbirine dönük çerçevelerle bu fikrin bir devamını oluşturur. Tümünün dairesel bir adanın üstünde tasarlanması her yerde karşımıza çıkan çerçevelerle çizgilerin ve çabaların dışında kalan alanların uyandırmaya çalıştığı boşluk hissi, paskalya adasına yapılan bir atıftır.
Tüm mekanda kullanılan renkler de bir tema olarak ayırılır.
Beyaz: Herkes gibi olmak: zeminde sirkülasyon çizgisini oluşturan (Faydacıl trend-Adaptasyon)
Yeşil: Dönülmek istenen: Hidroponik tarım (Dikey tarım-doğa-Bütüncül eğitim)
Kahverengi: Dönülemeyen: mobilya elemanları, bölücü elemanlar (insan-çözümsüzlük-hareketsizlik)

Teknik Kurgu

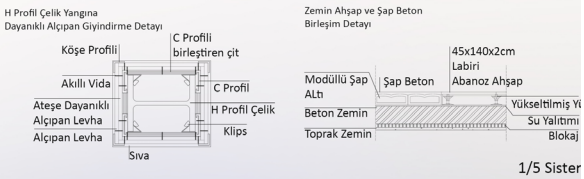
İklimlendirme için ortaçağda kullanılan Yezd kulelerini günümüze uyarlayıp modern hale getiren Wind Catcher'lar kullanıldı. Bu rüzgarları karşılayan, yer yer konumlandırılan, bize gerekli temiz havayı ve nemi sağlayan geleneksel su havuzları yerleştirildi. Aydınlatma için tarihi yapı kubbelerinde görülen aydınlık fenerleri yerine, ışığı absorbe edip istenilen yerde kullandıran modern Solar Sun Sipe'lar konumlandırıldı. Tüm bunların enerjisini karşılayan Tesla Solar Roof, ve bu enerjiyi depolayan Tesla Power Wall piller adamızın cömert kaynaklarından faydalanan araçlar olarak yerleştirildi.







Adalar üstünde yükselen heykelsi platform derslik es



1/5 Sister

4. Kat

3. Kat

2. Kat

1. Kat

Zemin Kat

Öğretmenliği

ı Planları

alandırma
emlendirme
le

Yaşlı ve engelli kullanıcılar için lift asansör

e Doğal
sistemi

kizleri

üzer Döşeme

n Detayları


Hidroponik Tarım Platformumu


Derslikaltı Sergi Alanı


Teorik Derslik ve Uygulama Atölyesi


Teorik Derslik


Tuvalet Pencere Kamuflaj detayı


Genel WC

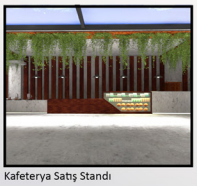

Ofis OturmaAlanı


Ofis


Kafeterya Derslik Girişi

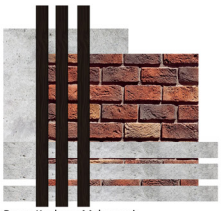

Kafeterya Oturma Alanı


Kafeterya Oturma Aalanı

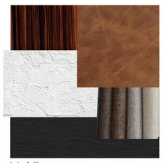

Kafeterya Satış Standı

Perspektifler


Zemin Döşeme Malzemesi


Duvar Kaplama Malzemesi

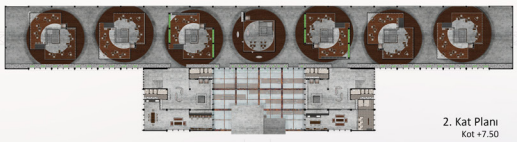

Tuvalet Zemin Döşemesi ve Duvar Kaplaması

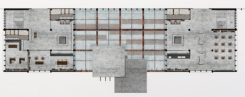

Mobilya ElemanlarıMalzemesi

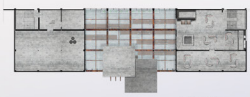
Malzeme Seçimi


Zemin Kat Planı
Kot +2.50


1. Kat Planı
Kot +5.00


2. Kat Planı
Kot +7.50


3. Kat Planı
Kot +9.00


4. Kat Planı
Kot +10.50

1/200 Kat Planları

1/50 AA Kesiti



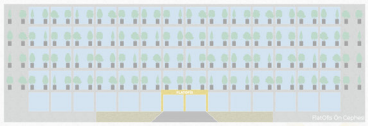
Tahsin Onur Türkmen İstanbul Teknik Üniversitesi

KOSMIDION MUSIC

FlatOfis Haliç, Sinpaş'ın Haliç'te geliştirdiği Türkiye'nin ilk yatay ofis konseptli yapısıdır. 5000 kişilik kapasiteye sahip olan FlatOfis rahat, güvenli ve erişilebilir bir çalışma ortamı sunar. Akıllı bina alt yapısı ile ofislere düzenli elektrik, internet, güvenlik ve uygun havalandırma koşulları sağlanmaktadır. Yapının içerisinde ve cephesinde tamamiyle doğal bitkiler kullanılmıştır. Çalışanların tamamının kullanabileceği ve aynı zamanda ofislerin doğal ışık almalarını sağlayan 3 adet avlusu bulunur. Bu avlular; ağaç ve bitki örtüsü ile düzenlenmiş Sera Court ve Terra Court, havuz ve su bitkileri ile dizayn edilmiş Aqua Court avlularıdır.

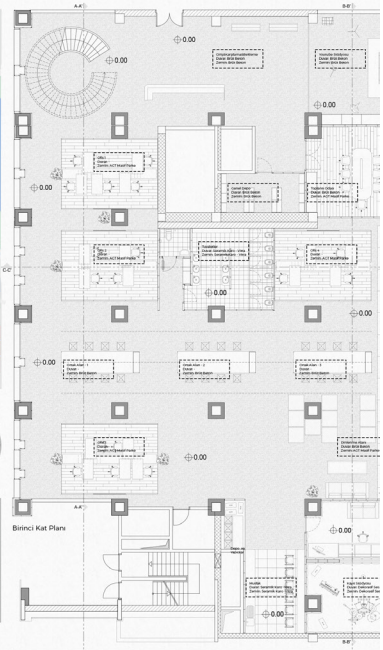
Yapının kullanıcı profilini, ofis alanlarının çalışanları ve ilk katlarda bulunan mağazalara alış veriş veya yeme içme ihtiyaçlarını karşılama amacıyla gelen çoğunlukla binanın yakın çevresindeki konutlarda yaşamakta olan insanlar oluşturmaktadır. Fakat biraz daha geniş ölçekte bakarsak binaya adını veren Haliç'in temizlenmesi ve kıyılarının yenilenmesi; yapının 1 kilometre çevresinde tarihi İstanbul surları, kapıları, bostanları, sarayları ve kiliseleri bulunması dolayısıyla daha büyük kitleler için ziyaret edilebilecek bir nokta olma olanağına sahiptir.

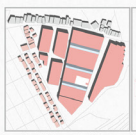
Kosmidion Music, daha çok alternatif rock, rap ve caz müzisyenleri için albüm kayıt, satış, pazarlama ve tasarımlarını gerçekleştiren ve sosyal medya yönetimi için destek sunan bir müzik platformudur. Kosmidion, 5. yüzyılda hazırlanan Bizans rehberindeki 14. ve sonuncu bu bölgenin adıdır. Platform adını buradan almıştır. Ofis içinde müzik, görsel sanatlar gibi disiplinler arası çalışma ve kolektif bir yapı vardır. Çalışanlar 3 ana ekipten oluşur. **Stüdyo ekibi**, ofis bünyesinde bulunan kayıt stüdyosu ve içerik stüdyosunda çalışan ve buralarda üretilen işlerin sonuca ulaşmasını sağlayan ekiptir. Bu ekip stüdyolara göre ikiye ayrılır. Kayıt stüdyosu, müzik kaydı yapılmasını sağlar, şarkıların mix-mastering'ini yapar ve stüdyodaki enstrümanların durumlarıyla ilgilenir. İçerik stüdyosu, diğer ekiplerle birlikte çalışarak; sanatçıların, şarkıların veya albümlerin tanıtılacağı içeriklerin çekimini ve kurgularını yapar. **Pazarlama ekibi**, sanatçılar için piyasa araştırmalarında bulunur, bir şarkı veya albüm için zamanlama analizleri yapar, yeni çıkan kayıtların reklam aşamalarını yürütür ve platformun gelişimini için yeni sanatçılar ve menajerler ile görüşmeleri yürütür. **Tasarım ekibi**, diğer departmanlar ile birlikte çalışarak çıkan tekli ve albümlerin kapak tasarımlarını yapar. Spotify gibi online müzik dinleme platformları için görselleri, Instagram gibi sosyal medya uygulamaları için paylaşımları tasarlar.



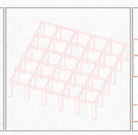








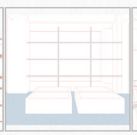
FlatOfis'in çevresindeki binalar ve yollar ile ilişkisi



Yapı içerisinde ki kolon ve kirişlerin oluşturduğu gridal yapı



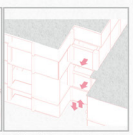
Ofislerin doğal ışık almasını sağlayan avlu



AquaCourt Avlu'nun su ve bitkilerle ilişkisi



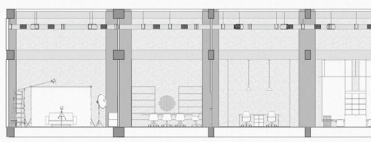
Ofis girişinde ahşap elemanlara sahip köprü

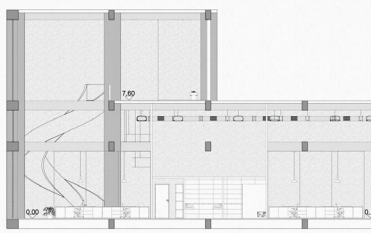


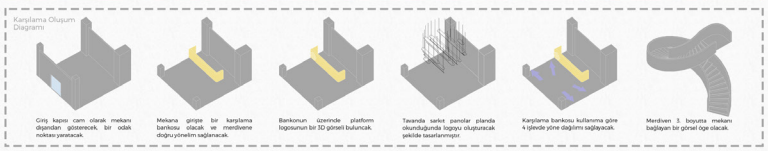
Bina sirkülasyonuna ek yangın merdiveni

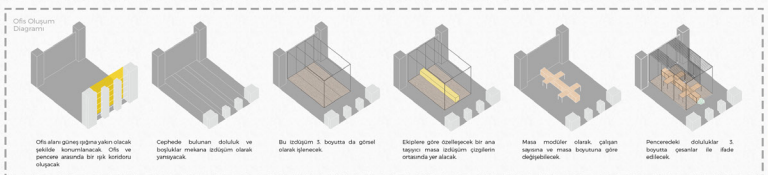


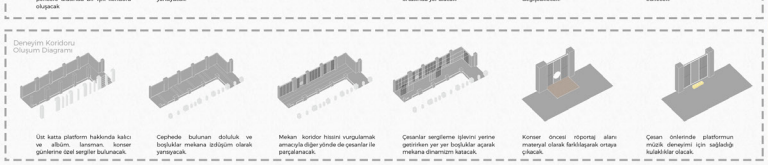


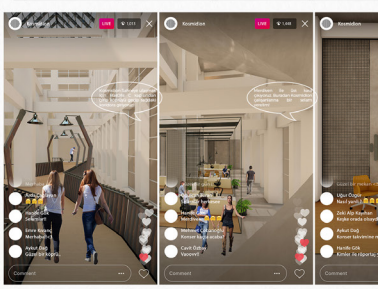


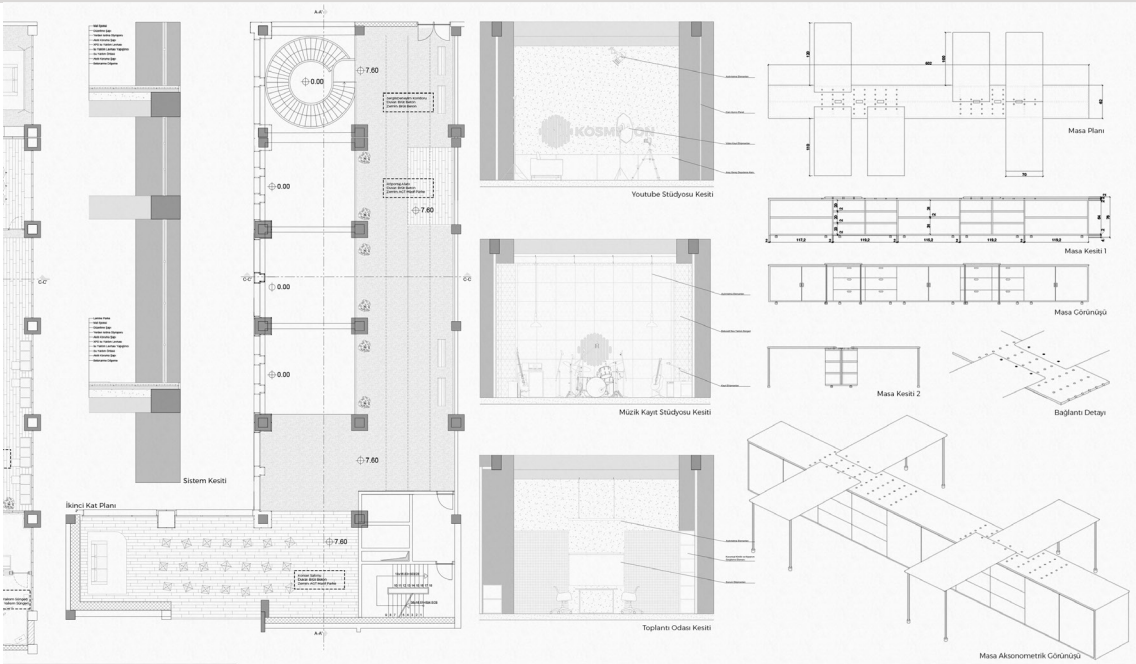












Youtube Stüdyosu Kesiti

Masa Planı

Müzik Kayıt Stüdyosu Kesiti

Masa Kesiti 1

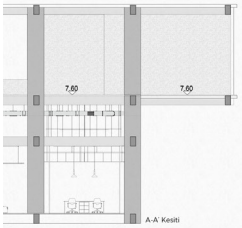
Masa Görünüşü

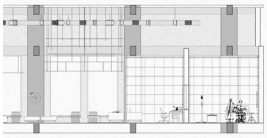
Masa Kesiti 2

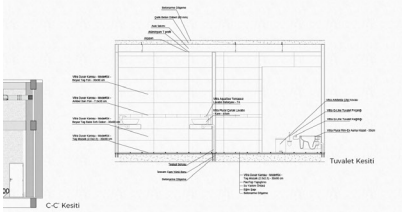
Bağlantı Detayı

Toplantı Odası Kesiti

Masa Aksonometrik Görünüşü

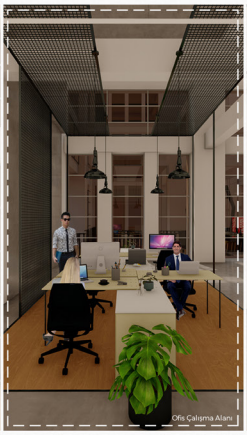

A-A' Kesiti


B-B' Kesiti

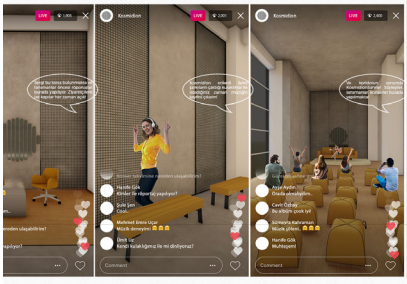

Tuvalet Kesiti

C-C' Kesiti


Meydnen Görünüşü


Ofis Çalışma Alanı


Ortak Çalışma Alanı




Deneyim Koridoru

Zeynep Temür İstanbul Kültür Üniversitesi

DEN+IKIGAI

BASARI ARTIK SOYUT. YAKALAYABILIRSIN



- Girisimcilik orani
- Mutsuzluk orani
- Entropi yüzdeleri
- Issizlik orani
- Girisimcilerin dagilimi

Turkiyedeki issizlik , mutsuzluk, entropi ve finansal degerler hakkinda yapilan arastirmalar sonucu bazi grafikler hazirlanmistir. Bu grafikler sonucunda yüzdelerin oldukca yüksek oldugu belirlenmistir. Bu projede basariya giden yolda bütün isteklerin karsilanacagi ve desteklenecegi bir proje hazilandi.

Yasamdaki basarinin sirrini soyut hale getirerek yepyeni bir Start-up merkezi tasarlandi. Türk gençlerinin,isletmelerin ihtiyaç duydugu her sey bir araya geldi.DEN(Siginak) Start-up Merkezi

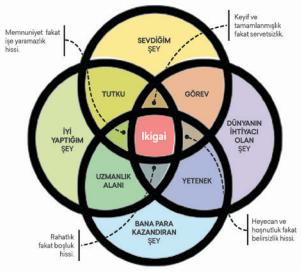
MUTLULUK BILGI

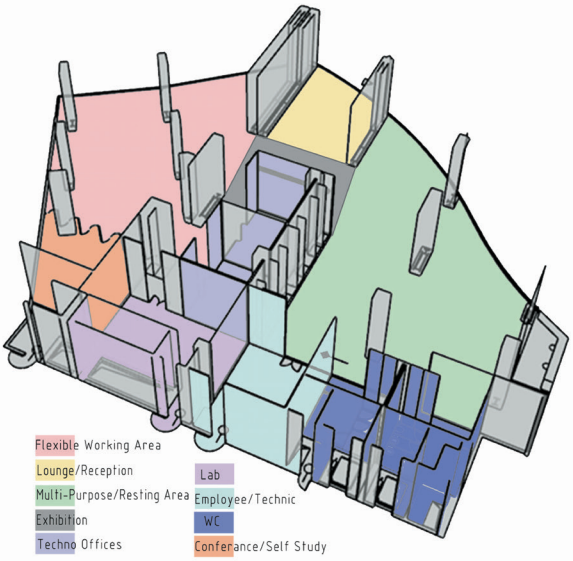
FINANSAL DESTEK YETENEK

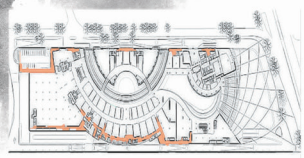
IKIGAI

BASARI

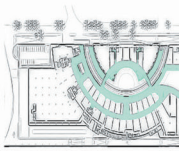
Yasam Amaci





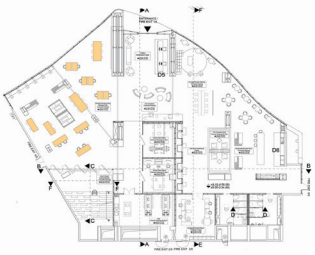


Yangin Cikislari Analiz

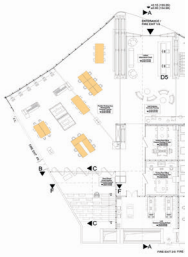


Yuruyus Yollar

Bireysel/Küçük Grup Yerlesimi



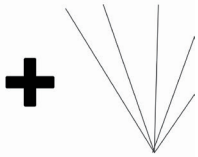
Büyük Gruplar/Wor



BASIT ELEMANLARLA BEYIN HARITASI OLUSTURMAK



FARKETME

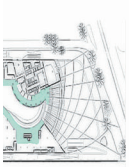


YÖNLENDIRM

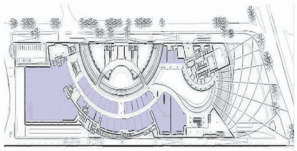
Bu genis alan, kullanicilarin her türlü istek ve ihtiyacina gör tasarlanmistir. Insan beyninin özelliklerinden biri de fonks belirlemek ve dikkat çekmek için kullanilmistir. Renkler ve basit üzerinde hatirlatici ve yönlendirici etkisi vardir.Projede kulla linear ayndinlatmalarin basit ancak hedefe yönelik önemli görev



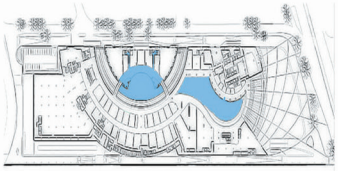




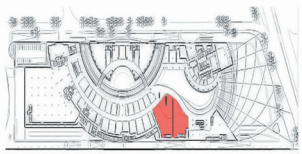
i Analiz



Magazalar



Oturma Alanlari



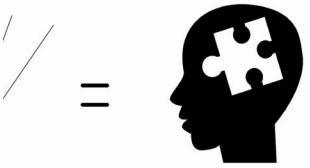
Proje Alani

kshop Yerlesimi



Toplanti / Sunum Yerlesimi

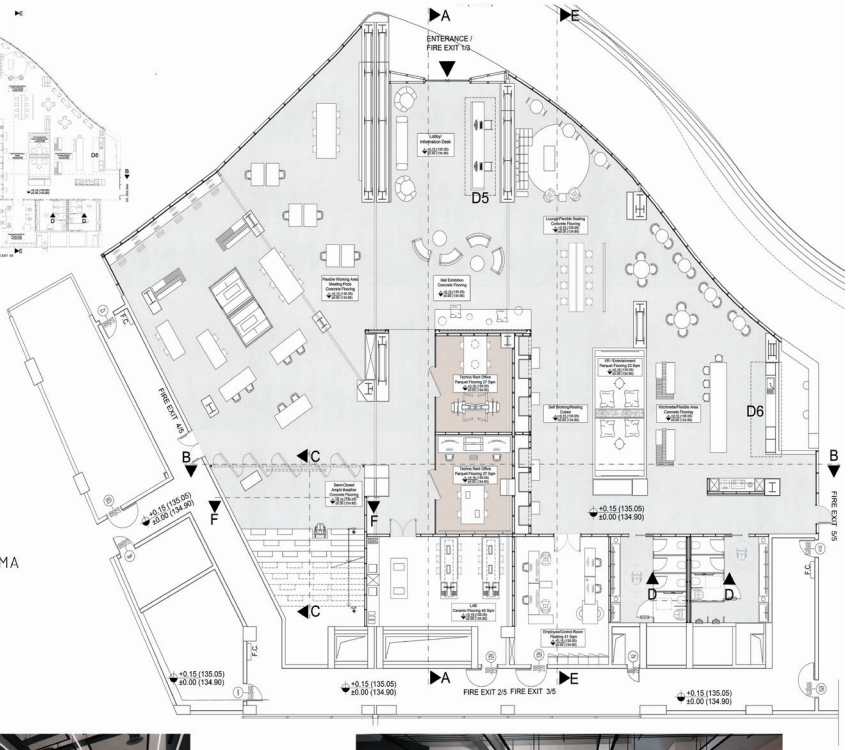




BEYIN HARITALANDIRMA

IE

e yüksek islevsellik ile
iyonel alanlarin yerini
elemanlarin insan beyni
nilan güçlü renkler ve
leri bulunmaktadir.









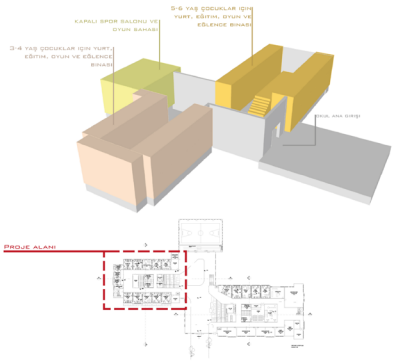


Nayiri Özçelik Kadir Has Üniversitesi

FRAME

YATILI ANAOKULU PROJESİ
ÖZEL SEZİN OKULLARI





Çekmeköy mevkiinde bulunan sezin okullarinin binasinda tasarlanmasi istenen yatili anaokulu projesi frame, öğrencilere öğrenirken tecrübe ettirmeyi amaçliyor.

Mekanin tamami çocuklarin güvenliğine uygun şekilde tasarlandi ve çocuklara öğretirken tecrübe ettirmeye odaklanildi. Anaokulunun tamaminda çokça yer alan ve projeye adini veren bölücü duvarlar farkli mekanlarda farkli işlevlerle kullanildi. Ortak alanda korkuluk ve bölücü duvarken sinif ve yurt kisimlarinda seperatör ve dolap işlevi ile yer verildi. Bu sayede hem dil bütünlüğü sağlandi hem de birden fazla ihtiyaç karşilandi.

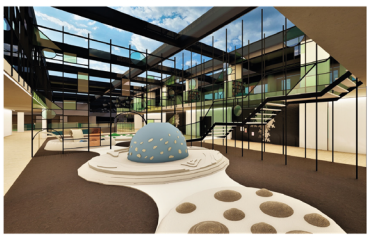
Seperatörlerin tasarimi da öğrencilerin yaş gruplarina göre düşünülüp ilgilerini çekecek şekilde yapildi.

Anaokulunun ortak mekanlarinda çocuklarin ilgisini çekebilecek renkte ve şekilde bir amfi, oyun oynayabilecekleri ve diğer siniflardaki çocuklarla sosyalleşebilecekleri bir parkur tasarlandi. Parkur 3-4 yaş grubunun oynamaktan zevk alacağı, keyifli vakit geçirebileceği şekilde hazirlandi. Burada hem bireysel hem toplu şekilde oyun oynayabilecekleri için de ayrim ve gruplaşma gibi negatif durumlarin da önüne geçilebilmesi hedeflendi.

Öğrencilerin yaşlari göz önünde bulundurularak ve günlük uyku sürelerinin fazla oluşu sebebiyle yurt ve sinif kisimlari yalnizca yari geçirgen seperatörler ile ayrildi. Bu sayede öğrenciler öğle uykusu için de okulda siralar halinde yürüyerek yurtlara gitmeyecek, hepsi yataklarina kolayca ulaşabilecek.















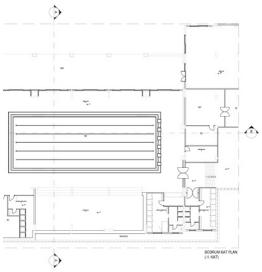


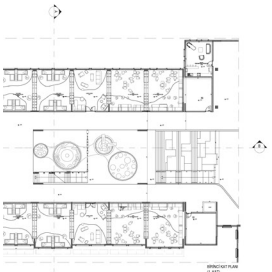


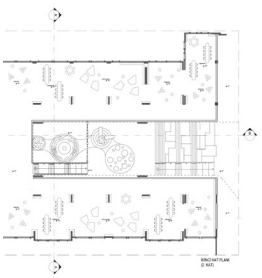




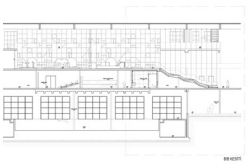








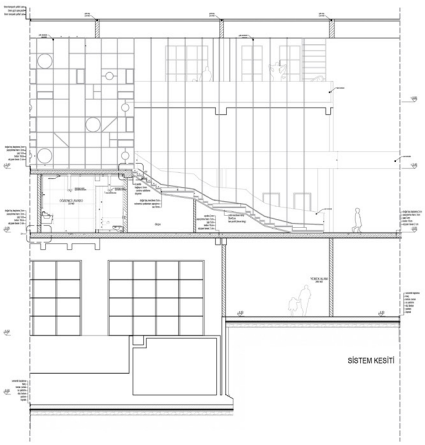


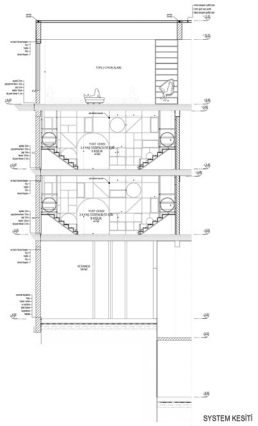




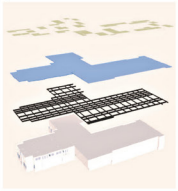


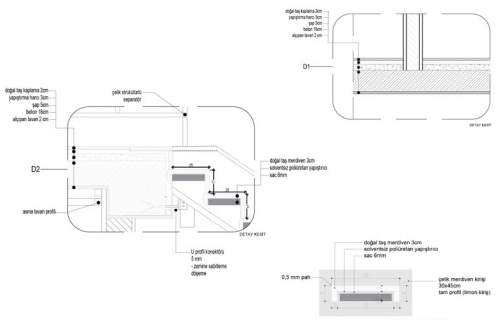






ÇATI KATMANLARI











3-4 YAŞ GRUBU OYUN VE UYKU ALANLARI
AYDINLATMA ELEMANLARI

TAKIMYILDIZLARI

OKULUN HER SINIFI VE HER UYKU ODASI İÇİN AYDINLATMA ELEMANLARI ÖZEL OLARAK TASARLANDI. HER ODANIN AYDINLATMASI BİR TAKIMYILDIZI ŞEKLİNDE VE BU SAYEDE ÇOCUKLAR HER GÜN OYUN OYNARKEN VE HER GECE UYUMADAN ÖNCE YUKARI BAKTIKLARINDA GÖKYÜZÜ GİBİ LACİVERT BİR ARKA PLANDA BULUNDUKLARI ODANIN TAKIMYILDIZINI GÖREBİLECEKLER. AYRICA HER ODA, AYDINLATMASINDA KULLANILAN TAKIMYILDIZININ ADINI ALACAK VE BU SAYEDE DE TAKIMYILDIZLARININ ŞEKİLLERİYLE İSİMLERİNİ DAHA KOLAY AKILLARINDA TUTMALARI SAĞLANABİLECEK. ODALARDA KULLANILAN AYDINLATMA ELEMANLARININ ŞEKİLLERİ VE İSİMLERİ AŞAĞIDAKİ GİBİDİR.



UYKU ODASI
ASLAN TAKIMYILDIZI İLEGİ



UYKU ODASI
EJDERHA TAKIMYILDIZI (DRACO)



OYUN ODASI
AVCI TAKIMYILDIZI (ORION)

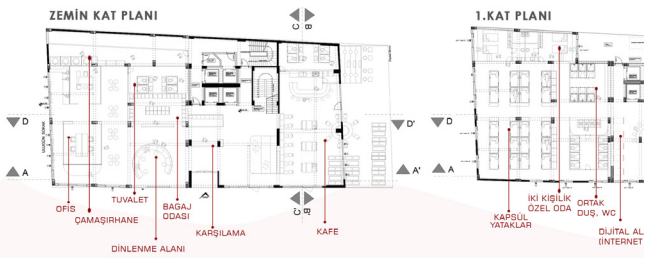


BELLETİCİ ÖĞRETMEN KONTROL ODASI
VAŞAK TAKIMYILDIZI (LYNX)



OYUN ODASI
HERKÜL TAKIMYILDIZI (HERCULES)

HOSTEL STATION



HOSTEL STATION ESKİŞEHİR'DE, KONUMU İTİBARİYLE ÖĞRENCİLERİN VE GEZGİNLERİN UĞRAK MEKANLARINI BARINDIRAN ÜNİVERSİTE CADDESİ ÜZERİNDE BULUNUYOR. HEM KONUMU HEM DE KULLANICILARI BAZ ALARAK TASARLANAN BU MEKAN, İŞLEVİ VE RENKLERİ İLE İSTASYON KAVRAMINI YANSITIYOR.

ESKİŞEHİR'İN BİR ÖĞRENCİ ŞEHRİ OLDUĞUNU, YOLCULUKLARDA GENELLİKLE TRENİN TERCİH EDİLDİĞİNİ VE GEZGİNLERİN SÜREKLİ YOLCULUK HALİNDE OLDUĞUNU DÜŞÜNÜRSEK İSTASYONLARIN ÇOKÇA KULLANILDIĞINI GÖRÜRÜZ.

BU HOSTEL, KULLANICILARIN ESKİŞEHİR'DE DURUP GEZİP DİNLENDİKLERİ BİR İSTASYON HALİDİR. HOSTEL STATION SUNDUĞU İMKANLARLA HOSTELİN DİĞER KULLANICILARIYLA SOSYALLEŞİP VAKİT GEÇİRMELERİNE VEYA KAPSÜL DİYEBİLECEĞİMİZ UYKU VAGONLARINDA BİREYSEL VAKİT GEÇİRMELERİNE İMKAN SUNUYOR.

3. KATTA MUTFAK, OYUN VE SOSYALLEŞMEYE Y
BİRBİRİNE ENTEGRE BİR HALDEDİR. GALERİDE
OLUŞURKEN, DİĞER KISMINDA KOT FARKINDAN
OYNAYIP ,SOHBET EDİP, HER TÜRLÜ AKTİVİTEYİ





ZEMİN KATTA GİRİŞTE KARŞILAMA ALANI KULLANICILARI KARŞILARKEN, İLK DENEYİMLERİ DUVARDAKİ AKTİF KULLANICI-SAYISINI GÖSTEREN AYDINLATMA SİSTEMİ OLUYOR.HOSTELE AİT İSTASYON KAVRAMININ YANSIMASI OLAN BU SİSTEM, KULLANICILARIN HALA YOLCULUĞUNA DEVAM EDİYOR OLUŞUNU GÖSTERİYOR.

BUNUN HEMEN YANINDA BAGAJ ODASI, OFİS, DİNLENME ALANLARI VE KAFE BULUNUYOR.KAFE HOSTELİN DİĞER KATLARINDA OLDUĞU GİBİ İSTASYON KAVRAMININ KARŞILIĞINI RENK, MALZEME VE İŞLEV OLARAK BÜNYESİNDE BARINDIRIYOR. İŞLEK BİR CADDE ÜZERİNDE BULUNMASI BU MEKAN İÇİN AVANTAJ OLUP KULLANICILARIN VAKİT GEÇİRDİKLERİ BİR İSTASYON HALİNE GELİYOR.





ARAYAN ÇEŞİTLİ ALANLAR BULUNUYOR.BU KATTA MEKANLAR ARASI GEÇİŞ, GEÇİRGEN VE BULUNAN SOSYAL PARKURUN BİR KISMI CEPHEYE KONUMLANDIRILMIŞ SEYİR ALANLARINDAN YARARLANILARAK DİNAMİK ALANLAR OLUŞTURULMUŞTUR.KULLANCILAR BU ALANDA OYUNLAR GERÇEKLEŞTİREBİLECEKLERİ GİBİ BİREYSEL DE VAKİT GEÇİREBİLİRLER.











1.KATTA BULUNAN KAPSÜLLER BİR KİŞİLİK YATAK BOYU HACMİNDE VE KÜÇÜK DEPOLAMA ALANLARI BARINDIRIYOR. BU KAPSÜLLERDE KULLANICININ İSTEĞİNE BAĞLI KARARTMALI ELEKTRİKLİ CAMLAR KULLANILARAK , HEM KULLANICIYA MAHMREM BİR ALAN SAĞLIYOR,HEM DE ETKİLEŞİMİN DEVAMLILIĞI SAĞLANMIŞ OLUYOR. 2.KATTA İSE UYKU VAGONLARI YER ALIYOR. UYKU VAGONLARI İSE DAHA BÜYÜK BİR HACİME SAHİP OLUP KİŞİYE YATMA, ÇALIŞMA VE DEPOLAMA GİBİ ALANLAR SUNAR. BU KATLARDA ÇALIŞMA VE DİNLENME İÇİN ÇAY KAHVE İSTASYONLARI, ORTAK ISLAK HACİM VE BU İKİ KATIN SOSYAL ALANLARINDA SİRKÜLASYONU SAĞLAYAN BİR MERDİVEN BULUNUYOR.

Ezgi Su Demirci Kadir Has Üniversitesi

eco + station

Location



eco + station kindergarten aims to teach underprivileged children significance of environment and present more sustainable experience,located in Çekmeköy/Istanbul. An education project for the future generation creates an environment where ecological consciousness, curiosity, and exploration interact with nature and activity-based learning. At the same time, it encourages improving a child's social and holistic development with various toddler playing areas,ampfi theater-ramp circulation area and sport area. Child can be part of reduce-reuse-renew process with their daily routines and observe function of different spaces.

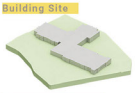
During the design phase, the main concern of kindergarten design consists of using sustainable and natural friendly materials, creating flowing circulation that leads to interplay with different age groups, and defining individual areas.



Location



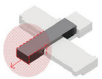
Building Site



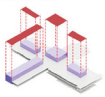
Gallery Spaces



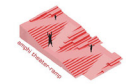
Extrusion of Centre



Solid-Void



Concept



interaction

Eco Station involves different kind of intereaction spaces which are integrated flowing circulation of area and common ateller section





playing

Eco Station includes personal units which have organic and fluid forms in ground floor. Child can experience individuality at the same time unity with common areas.





individual experi

Eco Station's first floor consist of continous pla wall and working areas cor ering toodler learning met

Ramp And Amphi-Theater, creates spaces for socializing, observing and individuality







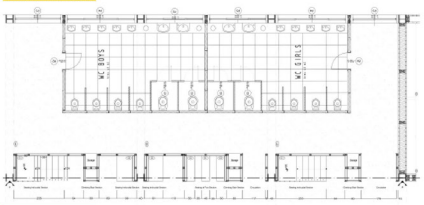
Play -Wall have four different function these are : Add-Subtract Panel, Painting Section,Abacus-Math Playin Section and Climbing Section



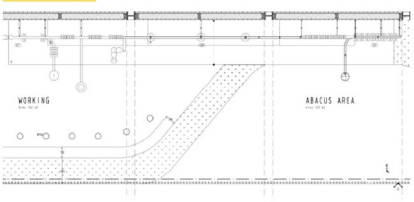




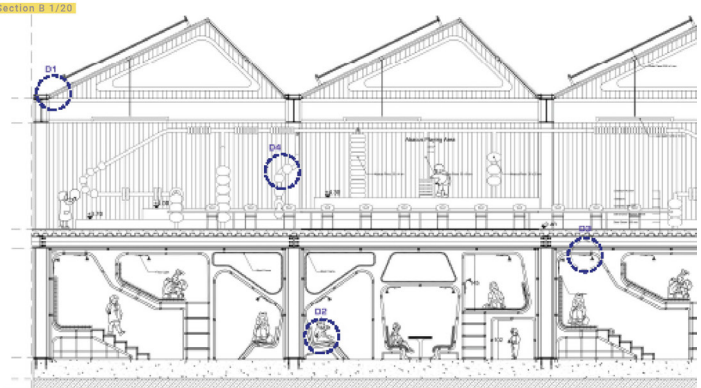
Ground Floor Plan 1 / 20



First Floor Plan 1 / 20



Section B 1/20

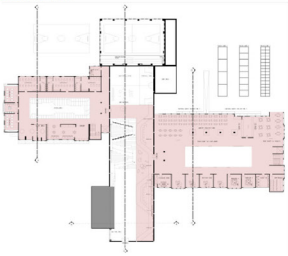




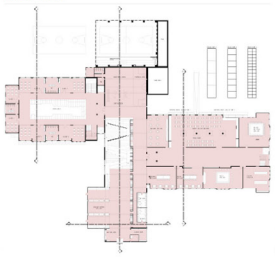


Entrance
Waiting Area
Reception Area
Locker Room
Ateliers
Re-Use/Re-Cycle/Re-Neew Atelier
Theatre
Cinema
Coding
Classoom
Five classroom for age 5
Six classroom for age 6
Six classroom for age 4
Six classroom for common lessons
Dorm
Twenty-Five dorm room (sleeping area and bathroom) for 60 child
Dining Area
Food Court for Adults
Food Court for Dorm
Food Court for Classes
Sport Area
Interior Sport Area
Several fotball and basketball pitch in garden

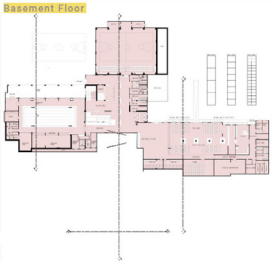
Ground Floor



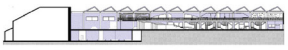
First Floor



Basement Floor



Section C



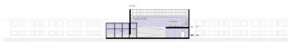
Section A



Section D



Section B



Textures



Linoleum
Floor

Grass
Floor

Fabric
Floor

Wooden Board
Walls

Wooden Board
Walls

White Wall Paint
(No-Voc)
Ceiling - Roof

Lighting



Moveable Lights
Units,10 Watt

Hanging Lights
Units,60 Watt

Moodboard



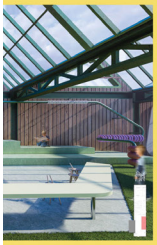
Furniture



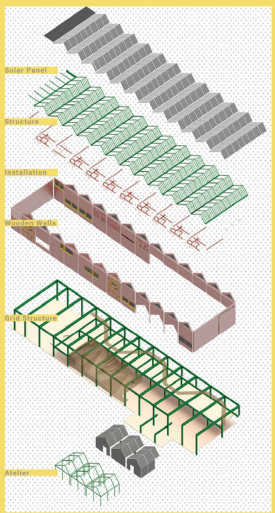
Modular Furniture
First Floor

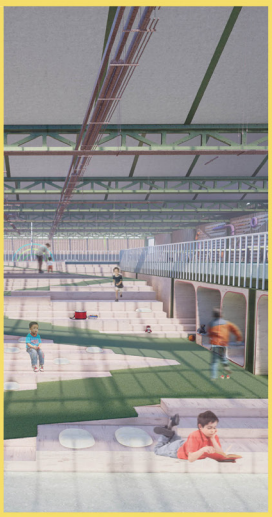


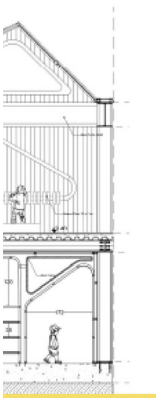




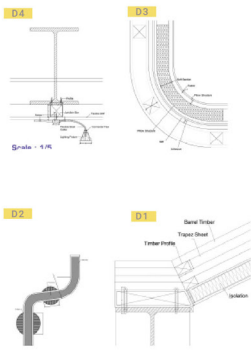




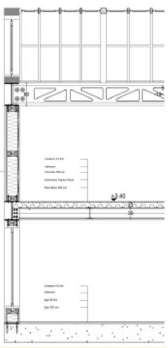




Details Scale 1/5



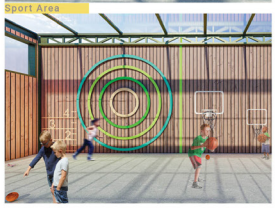
Section A 1/20



Science Atelier



Sport Area



Section A 1/50

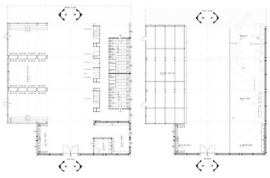


Section B 1/50



First Floor Plan

Second Floor Plan



Yüsranur Çalışkan, İlknur Kırbıyık Selçuk Üniversitesi

SYNESTHESIA

KONSEPT

Sinestezi
şekilde bir
başlangıç
Tasarımda
duyulara
İyi bir tas
sezginin b
ziyade hik

IÇ MEKAN RENDERLARI

DENEYSEL ATÖLYE



ÖĞRETİM GÖREVLİSİ



ATÖLYE



İÇ MEKAN DETAY RENDERLARI

BİLGİSAYAR ATÖLYESİ



DİNLENME ALANI



DİNLENME ALANI

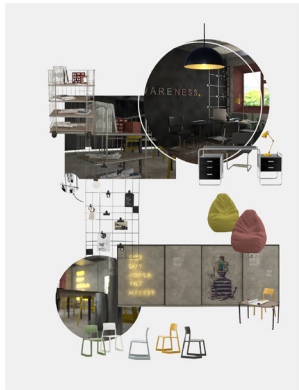


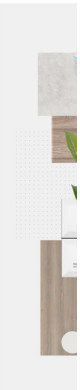
AKSONOMETRİK RENDERLAR



CEPHE GÖRÜNÜŞLERİ





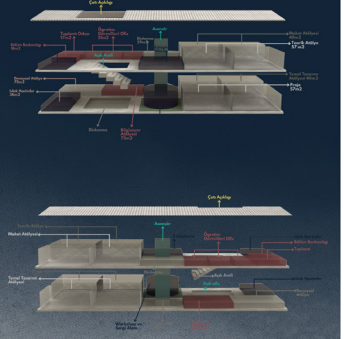


bir duyunun (örneğin işitme) aynı anda görme gibi bir veya daha fazla ek duyu tarafından algılanması durumudur. Çoklu duyusal uyaranların alışılmadık bir araya gelmesiyle renklerin tadına bakılabileceğine, müzik veya kokuların görülebileceğine inanılır. Sinestezide bulunan bu çok duyusal algı tasarım konsepti için noktası olarak ele alınmıştır.

da bu çok duyusal algıdan yola çıkarak sinestik bir mekan konsepti oluşturulması planlandı. Çok kapsamlı bir algı sağlamak için koku, ses, dokunma gibi a yer verilmiştir.

arım iyi bir sürece dayanır. Bu süreçteki ayrıntılar tasarımın sonucunda oldukça etkilidir. Bu nedenle 5 duyunun da ötesinde bir tasarımcının 6.duyusu olan süreçte önemli bir rolü vardır. Tüm duyuların ve hedefin net bir şekilde anlaşılmasıyla sezgi devreye girer ve içi boş modaya uygun bir tasarım sonucundan ye anlatan sezgisel bir tasarım ortaya çıkar. **Tasarım öğrencileri için tasarlanan mekanın konsepti için de bu felsefeden yola çıkılmıştır.**

KAT DİYAGRAMLARI

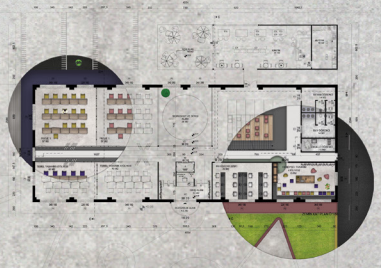


PLAN ŞEMALARI

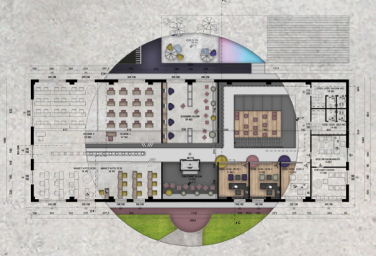


VAZİYET PLANI Ö: 1/200

VAZİYET PLANI



ZEMİN KAT PLANI



GALERİ KAT PLANI

KESİT ŞEMALARI



A-A KESİTİ

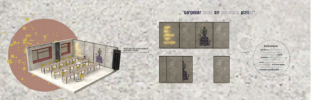


B-B KESİTİ





C-D KESİTLERİ

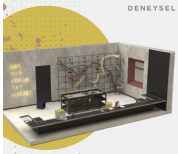




PROJE ATÖLYESİ



DENEYSEL ATÖLYE



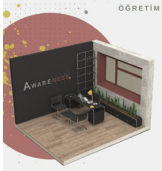
DİNLENME ALANI



PC ATÖLYESİ



ÖĞRETİM GÖREVLİSİ





RENK VE DOKU PALETİ





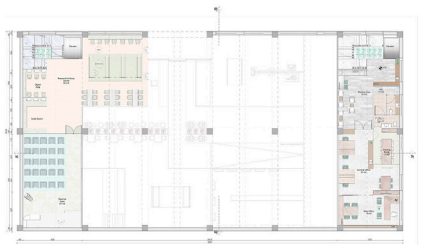
"Sezgi hazırlıksız bir akla gelmez"



1/200 Rendered Drawings



Ground Floor Plan
Scale: 1/200



First Floor Plan
Scale: 1/200



Section AA'
Scale: 1/200



Section BB'
Scale: 1/200

1/200 Rendered Elevations

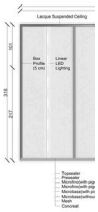


Facade Elevation
Scale: 1/200



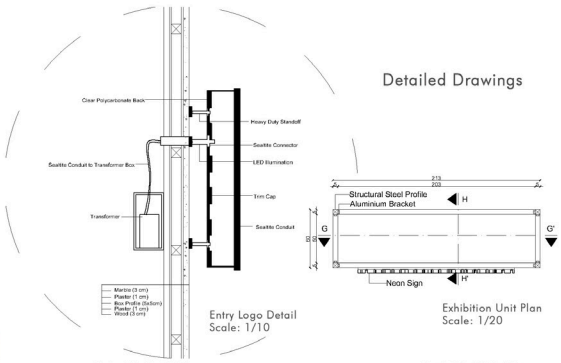
Elevation A
Scale: 1/100

Elevation B
Scale: 1/100



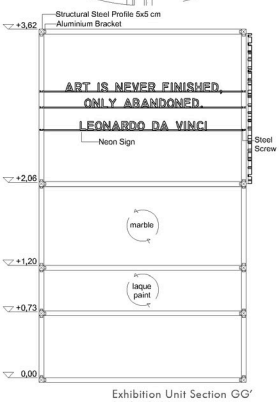


Detailed Drawings

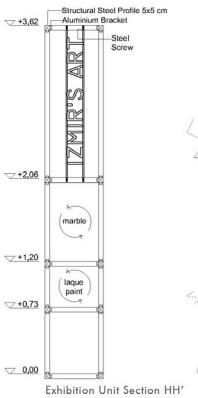


Entry Logo Detail
Scale: 1/10

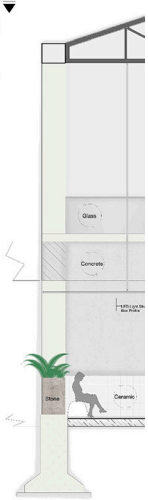
Exhibition Unit Plan
Scale: 1/20



Exhibition Unit Section GG'
Scale: 1/20



Exhibition Unit Section HH'
Scale: 1/20



s of the Site:

ak is the artistic, cultural and
mercial center of Izmir.
sportation is easy due to the
unt of metro and tramway
ons.
n right next to the site there is
mway on the Şehitler St. This
can have the entry due to the
an traffic.
to the crowded buildings
nd the site, wind coming from
easide gets blocked and
ows of buildings allows open
ce area.
to its location and climate
ers are warm and has an
age heat of 13 degrees.
ount of art related spaces on
area, art museum can have
ers.

Art Cafe & Terrace



ere are many schools around.
e research and study center
rt cafe which are located on
North facade where human
is the most, will be an
tive point for students.

CONCEPT A journey to the growth of İzmir by the intersection of art and history.

This museum is dedicated to İzmir's art and artist.
While İzmir and it' s history will be a part of the art; art will also be a part of the history because of the artist who have a big role in the cities growth.

EXIBIT ELEMENT

1 - PAINTINGS OF IZMIR.

This area will show growth of İzmir through history, daily life and peoples mannersm during different periods.



2 - IZMIR'S URBAN LEGENDS

While paintings will be shown, their history will also be introduced. This can be one of the factors for tourists to visit.



3 - PAINTINGS MADE BY ARTIS FROM IZMIR

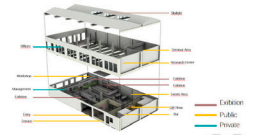
This part will honer and introduce artist from Izmir. While giving information on the artist, it will also show 3 of his work.

Reaccuaring Materials: such as marble and glass used.

Marble represents:Solid
Glass Represents: Void



AXONOMETRIC VIEWS



Exhibition Spaces are mainly attraction point for tourists and art lovers.

Art Cafe on the crowded facade where lots of students walk is an attraction point for mainly students but also everyone.



Ground Floor



First Floor

Research & Study Center and Seminar area is mainly an attraction point for students.

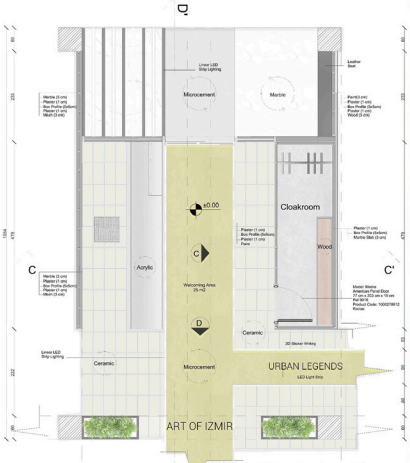
1/50 Rendered Drawings



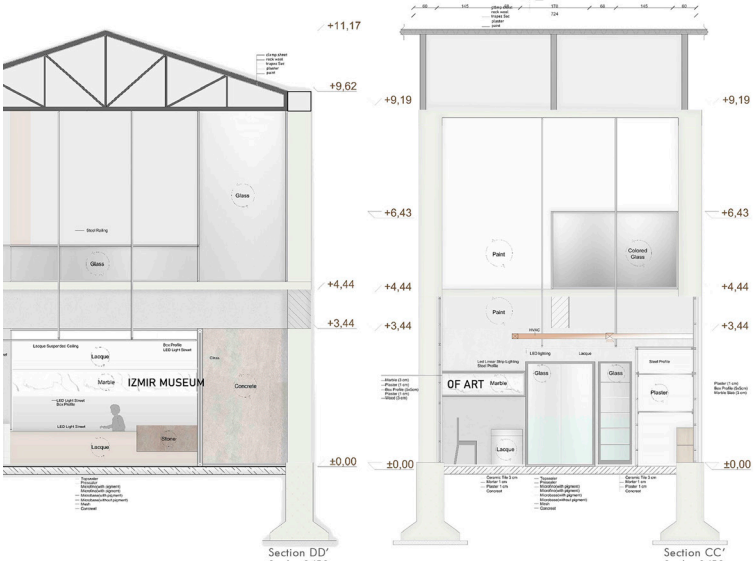
Elevation C
Scale: 1/50



Elevation D
Scale: 1/50

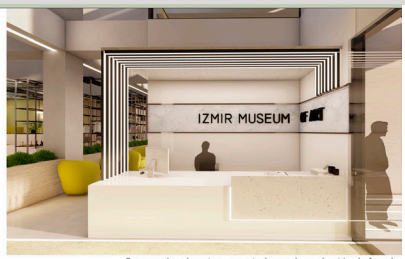


Welcoming Space Plan
Scale: 1/50



Section DD'
Scale: 1/50

Section CC'
Scale: 1/50



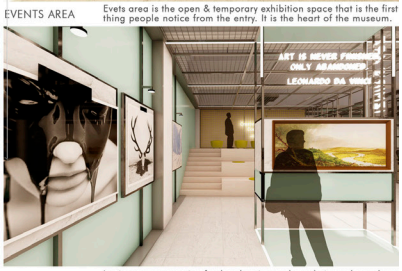
WELCOMING SPACE Entry and welcoming area is located on the North facade because the human traffic and the environment comfort.



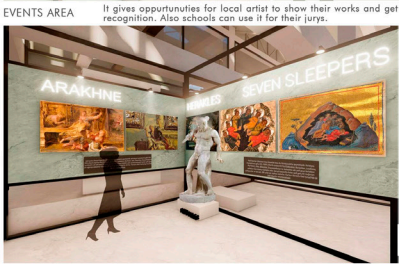
CIRCULATION From the entry the circulation carries visiters to the museum and events area. Visiters can easly understand the direction.



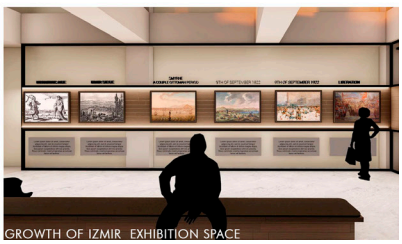
EVENTS AREA Evets area is the open & temporary exhibition space that is the first thing people notice from the entry. It is the heart of the museum.



EVENTS AREA It gives oppurtunuties for local artist to show their works and get recognition. Also schools can use it for their jurys.



URBAN LEGENDS EXHIBITION SPACE



GROWTH OF IZMIR EXHIBITION SPACE

viola

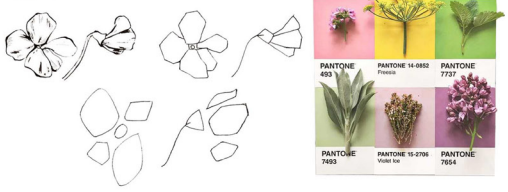
Viola Culinary Art Institute in Kadıköy, is the culinary arts school that offers the International Professional Competence Certificate of WACS (World Chefs Association) to its students. Viola CAI is an organization that provides its student with culinary arts education, cooking, presantationof food and growing edible flowers and greenery.

WHY COAL?

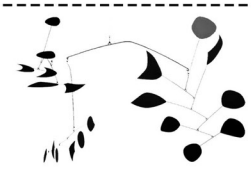
The first reason why cooking is accepted as an art form for people is that we eat food by cooking. The beginning of this is fire and coal.In this project, the fractured form and color of the coal influenced the designs.

WHY VIOLA?

The violet flower (Viola) in Black, which looks like it came out of the coal, was considered as the main concept of Viola CAI. Some forms were discussed by starting with the method of metamorphosis from viola flower.

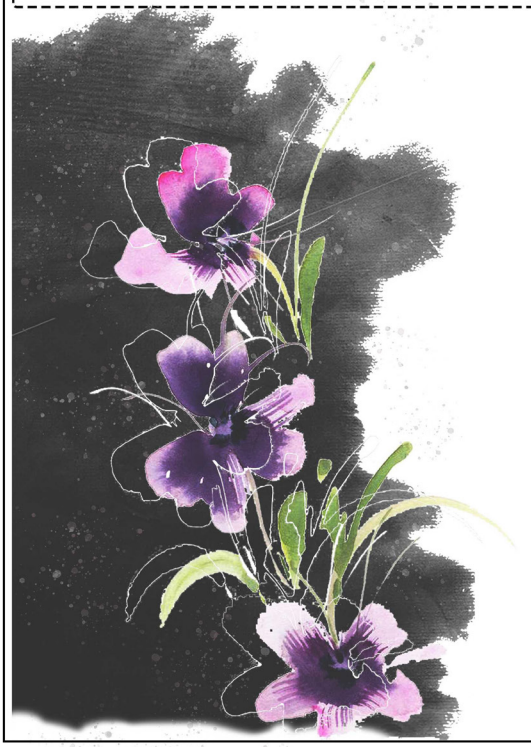


Alexander Calder/ The mobile

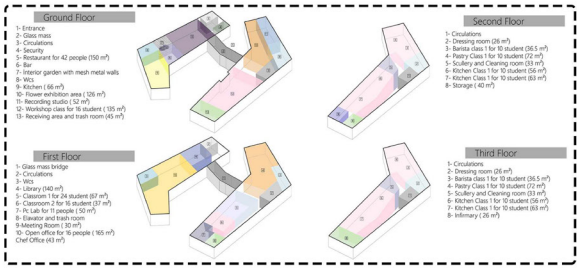




One of the most significant artists of the 20th century, Alexander Calder defied gravity and breathed life into sculpture with his innovative and enrapturing approach. Producing art over a fifty-year span, Calder created a body of work that is impressive both for its breadth and diversity as well as for its universal mastery of form and space. Calder is perhaps best known for his enchanting series of mobiles, kinetic sculptures that float gracefully in space, but he also created a series of monumental yet airy stabiles, massive abstract forms that are bound to the earth, and was a prolific draftsman, painter, printmaker, and creator of jewelry, ornament, and ephemera.

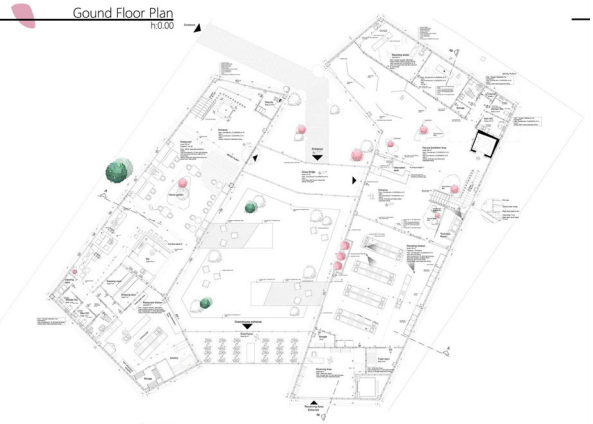


Zooning



Gound Floor Plan

h:0.00



Entrance



R1 I Entrance- Reception



R2 I Entrance- Exhibition Area



R3 I Entrance- Stairs



R4 I Entrance- Stairs

Restaurant

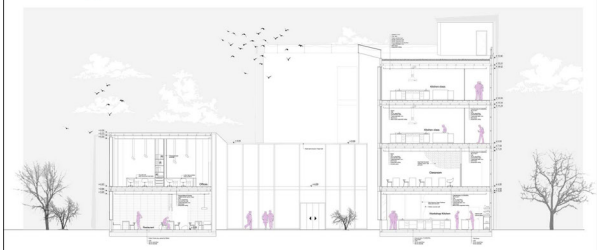
There is a practice restaurant on the ground floor of the small building.This restaurant is used for training during exam times and serves for employees and students in the office areas during the normal school hours. Therefore, more fun and attractive designs were made in this area.
The area has been customized and transformed into a dynamic space with metal pipes painted in Pantone 493 pink color. As in the other building, there is an inner garden of the same forms. Edible flowers are exhibited in this inner garden.



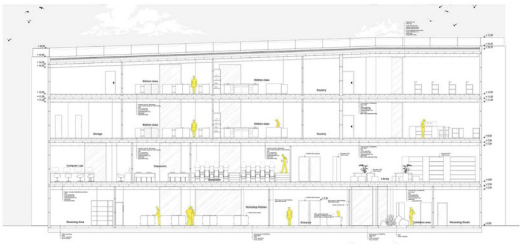




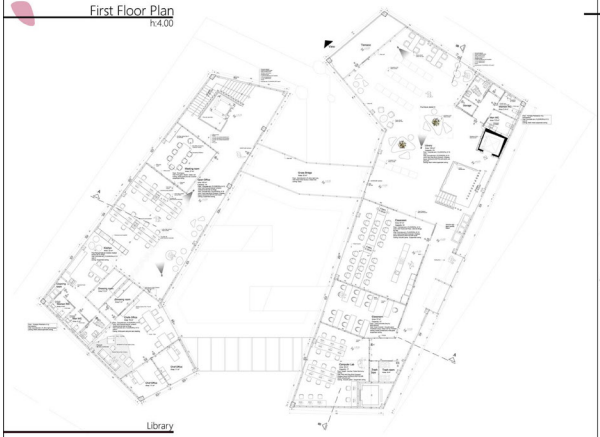
Section A-A



Section B-B



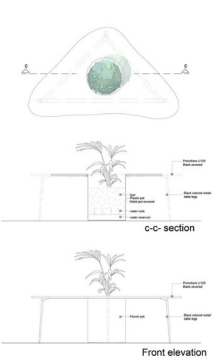
First Floor Plan
h:4.00

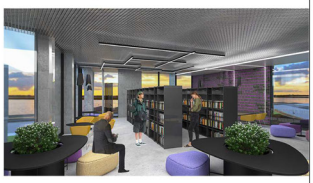


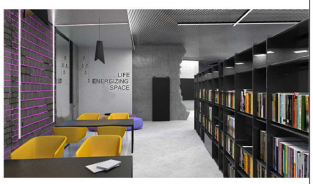
Second-Third Floor Plan
h:8.00-12.00



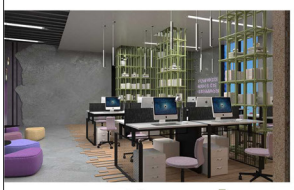
Library





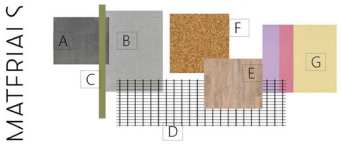


Office





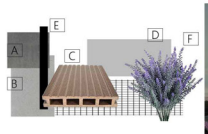
MATERIALS



A Wall I Concrete skin I FLOORPAL M 10 color 3
B Floor I Concrete skin I FLOORPAL M 10 color 1
C Pink paint metal structures
D Desks I Black mesh metal
E Parquet I Pergo- Natural Variation chalked blonde oak
F Wall I Osb and Cork board covered
G Textiles I PADO II - 921 - 75- 76

Terrace

MATERIALS



A Wall I Concrete skin I FLOORPAL M 10 color 3
B Furniture I Concrete skin I FLOORPAL M 10 color 1
C Elekwood I composite deck
D Gray Glass
E Black colored metal structure
F Edible flowers

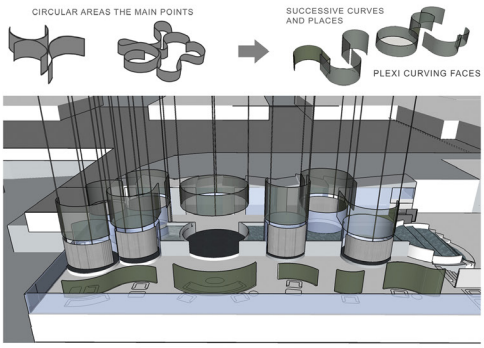






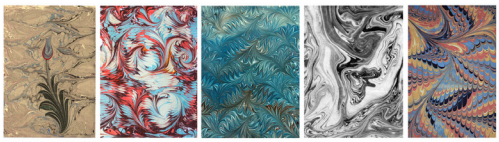


CONCEPT



TURKISH CULTURE

ART MARBLE

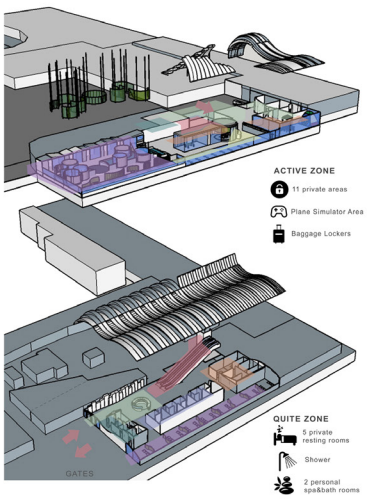


2 DEPARTURE FLOOR

- ENTRANCE — Baggage Area, Reception and Service
- TRANSITION — Elevator, Escalators
- ACTIVITY ROOMS — Game Room, Kids Room
- FOOD AREA — Buffet, Dinner Tables, Counter
- WC
- SEATING AREA — Private Lounges, Piano Platform, Common Lounges

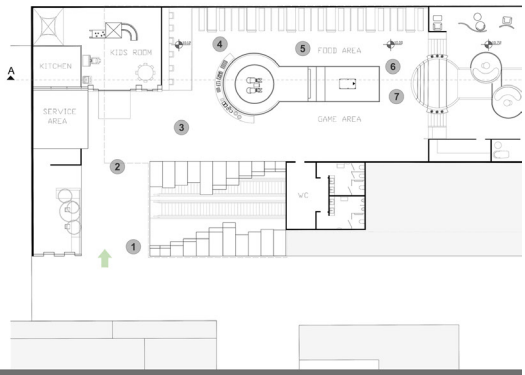
1 GATE FLOOR

- ENTRANCE — Reception, Service Counter
- TRANSITION — Elevator, Escalators
- WAITING AREA — Seating
- RESTING AREA — Beds, Showers, Cabinets
- WC
- SPA&BATHS



2 DEPARTURE FLOOR PLAN

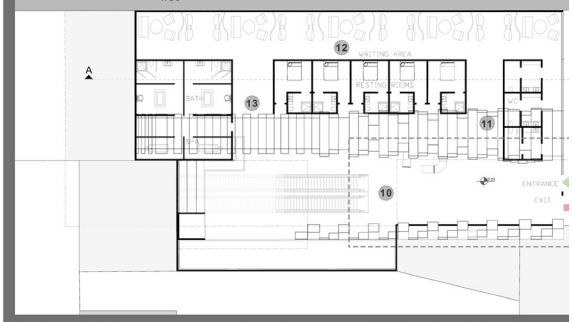
1/50



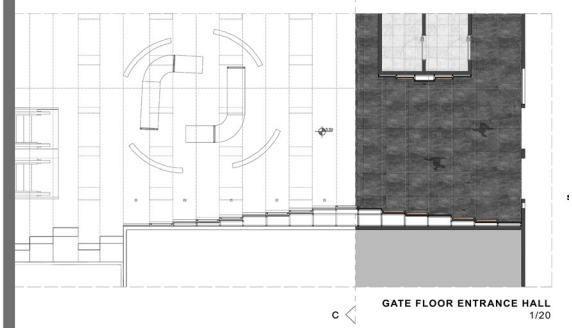


1 GATE FLOOR PLAN

1/50





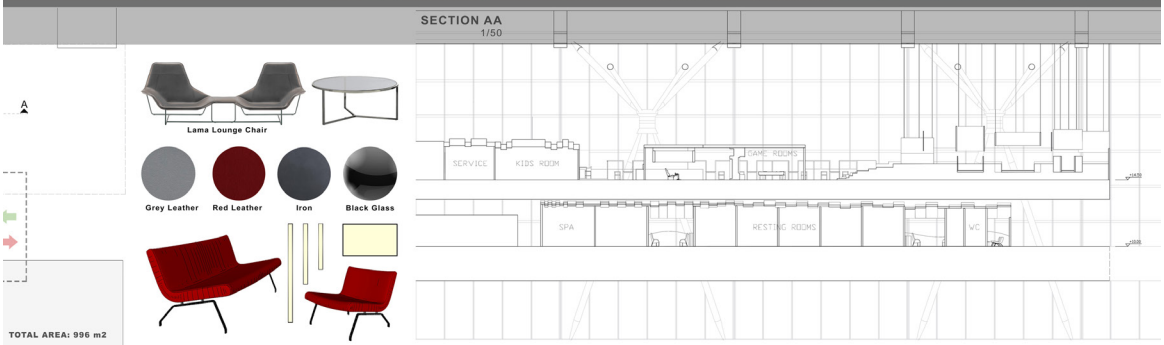


GATE FLOOR ENTRANCE HALL

1/20







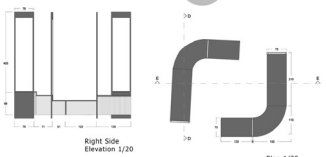


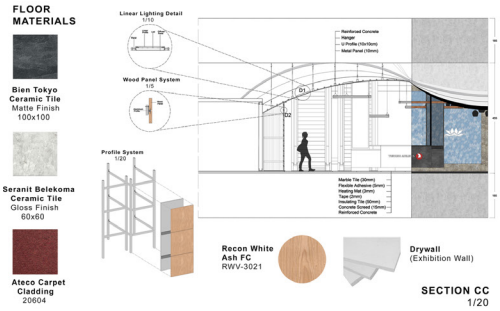
Cosentino Lunar Dekton Matte (thickness 20mm)

Cosentino Silestone Marengo (thickness 30mm)

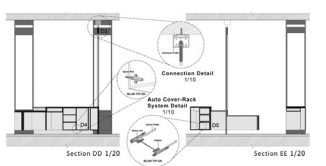
Polylac Cover MDF Panel Color 9511

Black Glass (thickness 5mm)









Nazlı Selva Küçük MEF Üniversitesi









PLAY TOGETHER!

in Balat, İstanbul

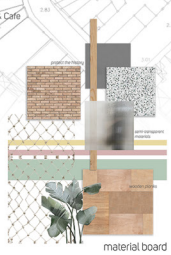






MOODBOARD





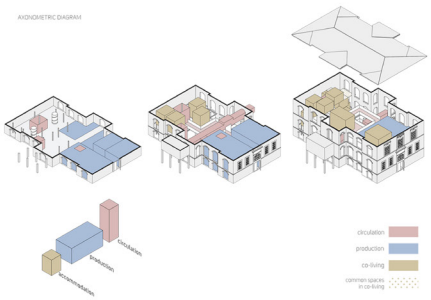
material board

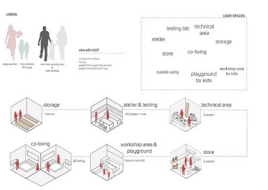
The aim of this project is to live together and make a production but with whom to live and what to produce?

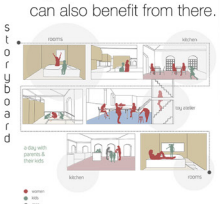
My project challenge is living with children in this historical building. The building is **Khorenyan Armenian Primary School** from 19th century.

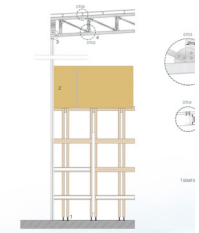
I wanted to create a model where single men and women could work. In this model, which I designed after the analysis I made in the Balat region, the parents live here with their children while **producing wooden toys**. I wanted to turn the place into a playground through the eyes of children. One of my main goals was to design **interlocking spaces** and **hidden spaces** for designing a **collective living** for children.

The duration of stay was designed as a minimum of 6 months. Children between the ages of 0-11 can stay y and pregnant women can also benefit from there.












accommodation units


playground tunnel

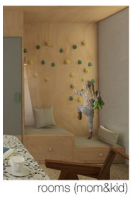


entrance


outside playground


playground & workshop


outside playground


rooms (mom&kid)

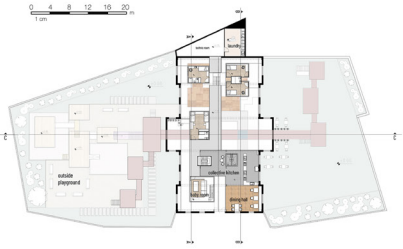

rooms (mom&kid)

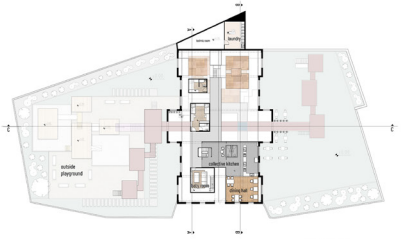

rooms (mom&kid)


collective kitchen


GROUND FLOOR PLAN


1ST FLOOR PLAN

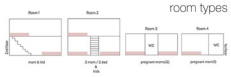

2ND FLOOR PLAN


3RD FLOOR PLAN

I wanted to divide the building into two and divide one side for production-related spaces and the other for more private accommodation areas. Accommodation areas formed smaller-scale cubic spaces, while production areas formed lager spaces.

In the ground floor there are playground & workshop area, wooden toy store, cafe, toy atelier, technical area and storage. Also there are two entrances. One is from garden include playground the other one is for the storage.

room types



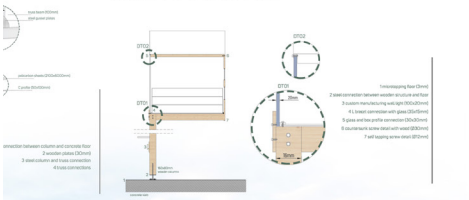
In the 1st floor there are rooms for staying, testing area, kitchenette and playground tunnel(path) that combining between two gardens. The rooms has a mini balcony for socialising.

In the 2nd floor, there are rooms, collective kitchen, dining hall, laundry and baby room. There are rooms for pregnant women single-storey also the other rooms has a mezzanine floor.

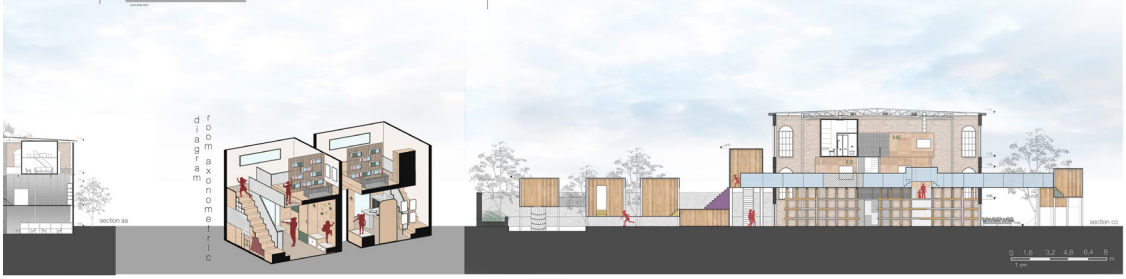
The last floor has a rooftop rooms. The upper floors has more private than the down.

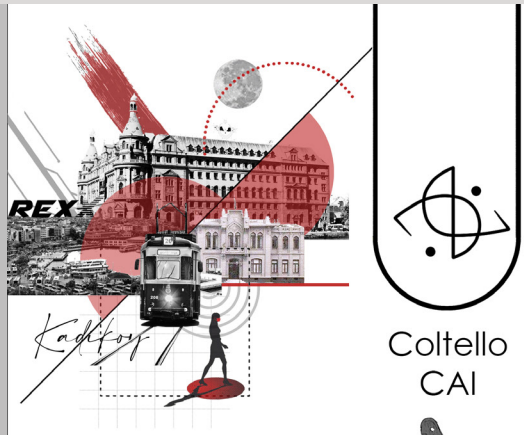

room detail section
section dd

playground tunnel structure detail









Coltello
CAI



Culinary arts academy where the most prominent steps of your profession are taken. While starting the concept of this school, which is intertwined with art as it is mentioned in its name, where we learned to explain art in a different language, the basics of the kitchen were investigated. It was learned that there are many types of joinery styles and played a huge role in plate decoration. In our concept, we started out from the similarity of the joinery shapes, which are the basis of this plate presentation, with absract art.It has become a place that includes art and nature, which is inspired by art, organic forms.

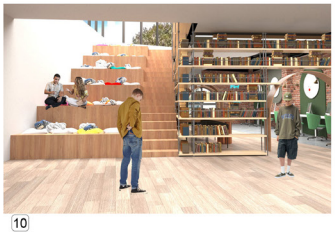




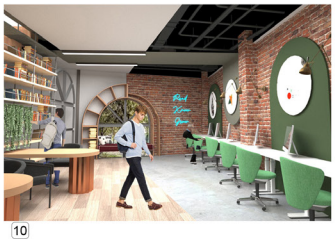




1



10



10

At the entrance, framed versions of the plants called zootopia are exhibited. There is an information desk positioned to inform students and a design area just opposite that summarizes our concept and enlivens the entrance. There are WC and warehouse volumes positioned behind the stairs. When we pass to the other side of the building, a social activity area, which has a transition with the inner garden, welcomes us. In this area, the wall opposite the volume created by the Platforms is a mobile wall that can be opened and closed. When culinary arts presentations are made when used for shooting in the studio is turned into a cont hall with a bench by removing the wall.



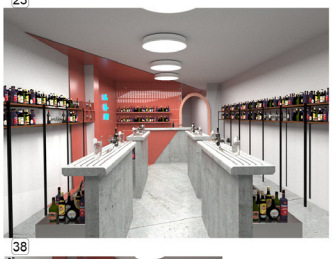




1 Entrance
2 Security, CCTV
3 Information
4 Buffet
5 WC
6 Social Activity Area
7 Studio
8 Studio's Storage
9 Garden
10 Library
11 Workshop Class
12 Chef's Rest Room
13 Scullery
14 Storage
15 Receiving Area
16 Control Room
17 Washing Area
18 Cold Room for V
19 Cold Room for F
20 Cold Room for M



23

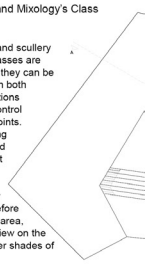


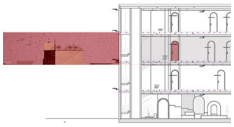
38

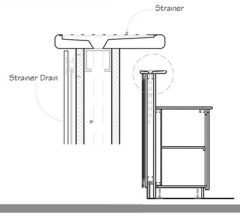


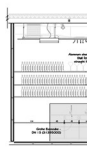
35 Scullery
36 Daily Storage
37 Bakery's Class
38 Bartender and Mixology's Class
39 Infirmary
40 Seminar R

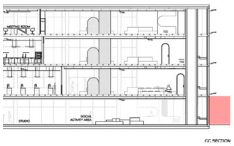
The warehouses and scullery in the technical classes are positioned so that they can be used in common in both classes. Chief stations are designed to control access to these points. Resting and waiting areas are designed in such a way that students can rest between lessons and wait in line for hygiene control before the lesson. In this area, which has a sea view on the second floor, lighter shades of red are used.

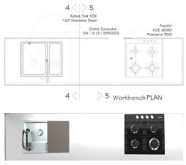










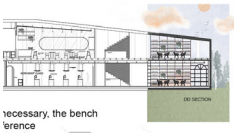




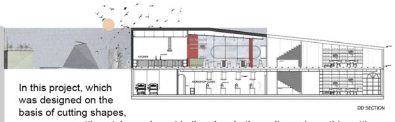
Workbench
Render



27



necessary, the bench
ference

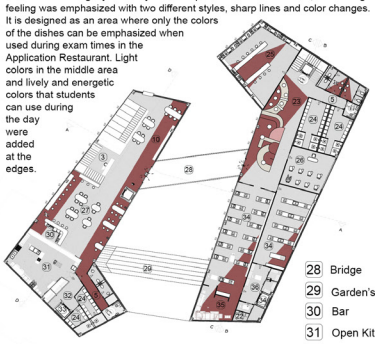


In this project, which was designed on the basis of cutting shapes, we can see cutting styles as layout in the plan. In three dimensions, this cutting feeling was emphasized with two different styles, sharp lines and color changes. It is designed as an area where only the colors of the dishes can be emphasized when used during exam times in the Application Restaurant. Light colors in the middle area and lively and energetic colors that students can use during the day were added at the edges.



25







34

28 Bridge
29 Garden's Sitting Area
30 Bar
31 Open Kitchen
32 Personel Hall
33 Service Elevator
34 Application Class

Vegetable
Fish
Meat

21 Eggs Room
22 Trash Pipe

23 Rest and Wait Area
24 Changing Room
25 Barista's Class

26 Classroom
27 Application Restaurant for Exam and Students

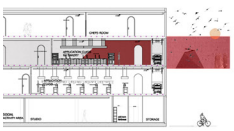
GROUND FLOOR

FIRST FLOOR

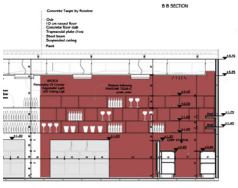
SECOND FLOOR

oom





B-B SECTION



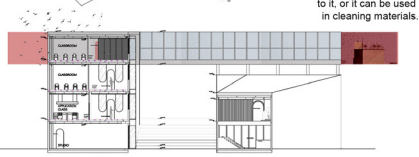
3-3 SECTION

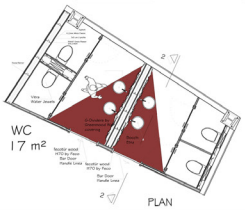
THIRD FLOOR

41 Open Office for Account and Others
42 Staffed Chef's Room
43 Meeting Room
44 Chefs's Room
45 Greenhouse
46 Food LAB



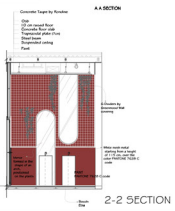
Added a small laboratory where used oils are recycled. In order to support recycling, the waste oil of the surrounding restaurants and schools is collected and reused with the machines in this laboratory. Biodiesel and glycerin can be produced and sold by adding alcohol to it, or it can be used in cleaning materials.





WC
17 m²

PLAN



A-A SECTION

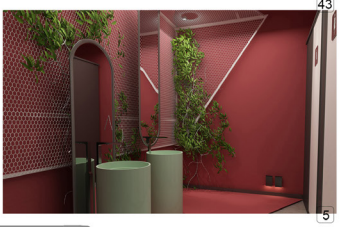
2-2 SECTION



43

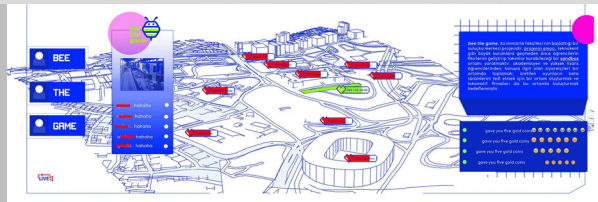


43



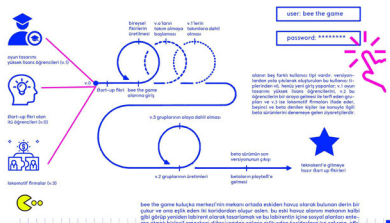
5

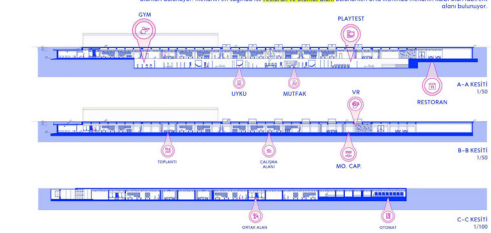
Hatice Sinem Biçer İstanbul Teknik Üniversitesi

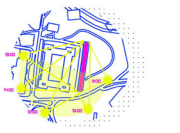


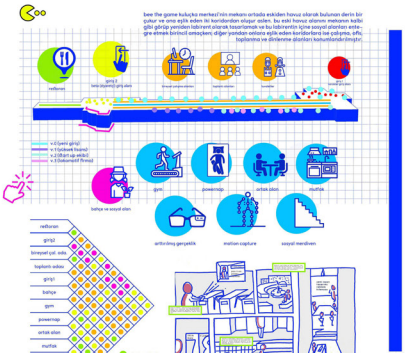


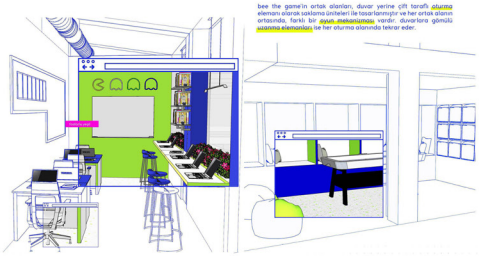






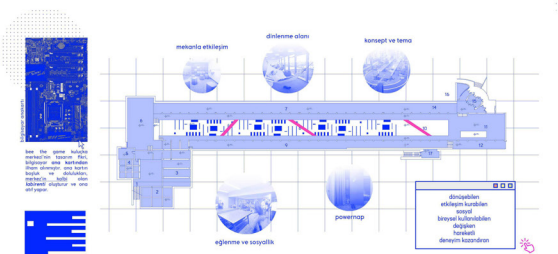


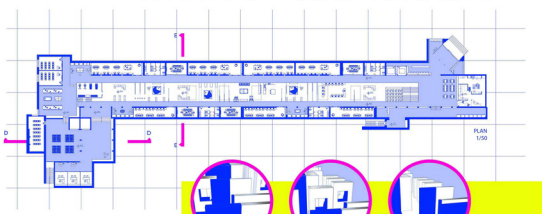


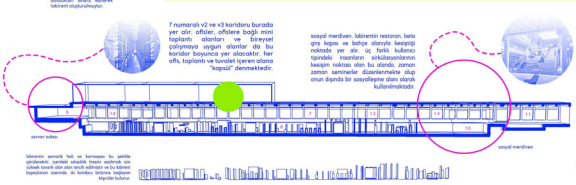




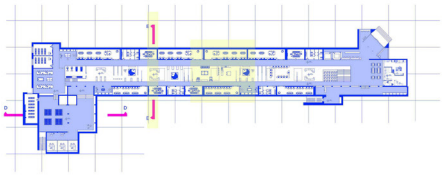














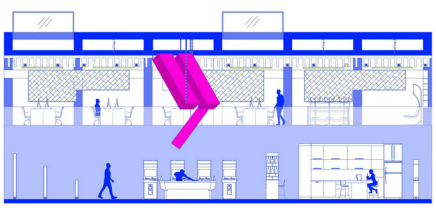
AYDINLATMA PLANI
1/200

mekanın aydınlatma sitfemi, alan boyunca yayılmıştır ve var olan yapının misafirhaneye denk gelmeyen dağılımı boyunca ayrıklıklar oyıklıştır. böylece doğuyu eğimli yeni çatı arttırmıştır birlikte güneş, artık alana ve içeriye alınırken aynı zamanda doğal aydınlatma yapay ışıat aydınlatmalar ve yeni ledlerle ile desteklenmiştir. alan boyunca yer alan sıfleme ek olarak, noktasal aydınlatma sitemleri de mevcuttur. doğal aydınlatma ile labirent hattı boyunca girişlerin arasında uzanır ve günün birçok saatinde içeriye güneş alınmasına yardımcı olur.



HAVALANDIRMA PLANI
1/100

mekandaki farklı iki çalışma, dinlenme ve toplantı alanının birbirinden kopuk olması istenmediği için alanlar köprülerle birbirlerine bağlanmıştır ve bu köprüler, materyal olarak metalden oluşmaktadır. aynı zamanda yukarıdan bakıldığında labirentin anakart görünümünü de böylece destekleniş olur. mekan aydınlatması ise ahşap asma tavan çıtalarının ardına saklıdır.

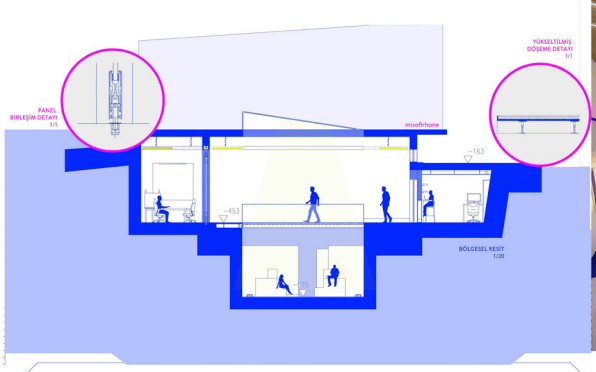


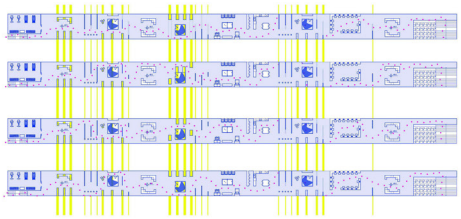
BÖLGESEL KESİT
1/20

her iki ofis alanı da birbirine benziyor gibi görünse de sağ koridorda yer alan ofis alanlarının ek olarak bir tartışma, sohbet alanı vardır ve böylece ekipler bireysel çalışmalar dışında da fikir alışverişi yapabileceklerdir.

artak alan ise çalışma ve toplantı alanları arasında bulunan dinlenme, otonist ve oyunları içeren bir alan olarak tasarlanmıştır.

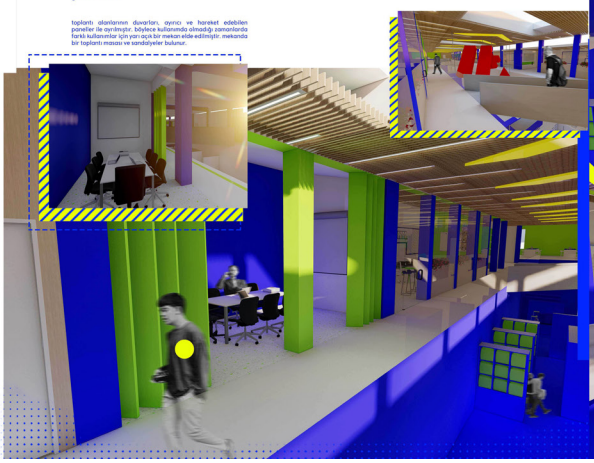


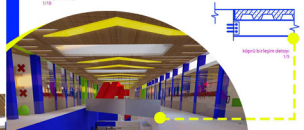




labirent olarak tasarlanan zen like game alanı'nın kalbinde birçok farklı etkinlik alanı yer alıyor. bu alanın asıl dikkat çeken noktası ise duvarların hareket etmesiyle oluşan yolların farklılaşmasıdır. birçok farklı kullanıcı hareket rotası oluşturulan labirentte kullanıcıların kendi rotasını belirlemesi de mümkün olacaktır. bunlara ek olarak, alanın iki farklı ucunun farklı renkte olması ve buna göre boyanması ise duvarların nerede olması gerektiğini ve nereye kaydığını gösterebilecektir.

toplantı alanlarının duvarları, ayırıcı ve hareket edebilen paneller ile ayrılmıştır. böylece kullanımda olmadığı zamanlarda farklı kullanımlar için yarı açık bir mekan elde edilmiştir. mekanda bir toplantı masası ve sandalyeler bulunur.



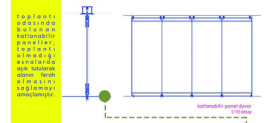


kayan duvar birleşim detayı
1/10

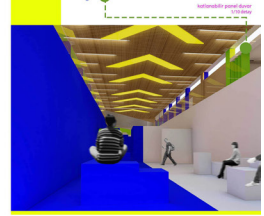
orta alanda bulunan labirent hattının en büyük amacı, hareket eden duvarlar ile birlikte dinamik bir mekan oluşturmaktır. bu dinamik mekan, kullanıcıların yürüyüş hattını değiştirerek onlara her defasında farklı bir deneyim alanı oluşturur.

kayan duvarların hareket alanı, hıza bayunca ilerleyebilyorsen altında bulunan ray sitemi ile hareket etmesi sağlanır.

duvarların yarısı lacivertle, yarısı beyaza boyanmıştır ve böylece kullanıcılar, duvarların hangi tarafta durduğu ve asıl durması gereken yer hakkında kullanıcıya yeterli bir bilgiyi sağlamış olur.



katlanabilir panel duvar
1/10 ölçeği





asma tavan birleşim detayı
1/10

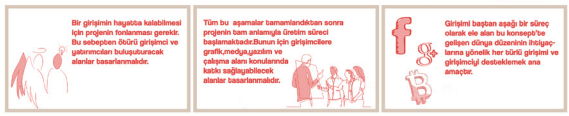
Burak Karaca İstanbul Kültür Üniversitesi

Açıklama Raporu

Proje alanı olarak Bakırköyde bulunun Barutthane binaları seçilmiştir. Tarihi itibariyle önemli olan bu yapılarda bir "City Lab" projesi yapılması kararlaştırıldı. Konsepte uygun olarak inovasyon,girişim ve girişimcilik başlıkları ön planda tutuldu. Bu başlıklara bağlı olarak herhangi bir girişimin tüm süreçlerini deneyimlebecek bir konsept belirlendi. İki blok olarak verilen çalışma alanında **DÜŞÜNCE** ve **ÜRETİM** başlıkları altında iki farklı mekan tasarımı yapıldı. Düşünce bloğu olarak adlandılan alanda **Fikir,Etkileşim, İşbirliği** başlıkları altında düşünmeye odaklı bir mekan tasarlandı. Üretim bloğunda ise Düşünce bloğunda oluşan fikirlerin uygulanmasını sağlayacak şekilde mekanlar tasarlandı. Tüm bunlar ek olarakta Peyzajda tüm blokları birbirine bağlayacak hem de çevrede odak yaratacak bir tasarım kurgulandı. Bu tasarım tarihi alanı deneyimleme imkanı sunarken kulanıcılar için yeni alanlar sundu. Mümkün olduğunca tarihi mirasa zarar vermeden yapılan bu tasarımda abartıdan kaçınarak **sade,uyumlu** ve mekanda kulanıcıların tercihlerine de yer açan kısmen soyut bir anlayış yansıtılmak istendi.

Konsept Hikayesi

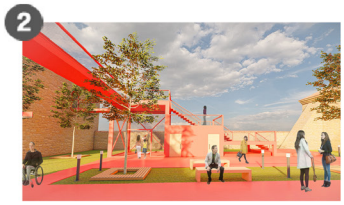




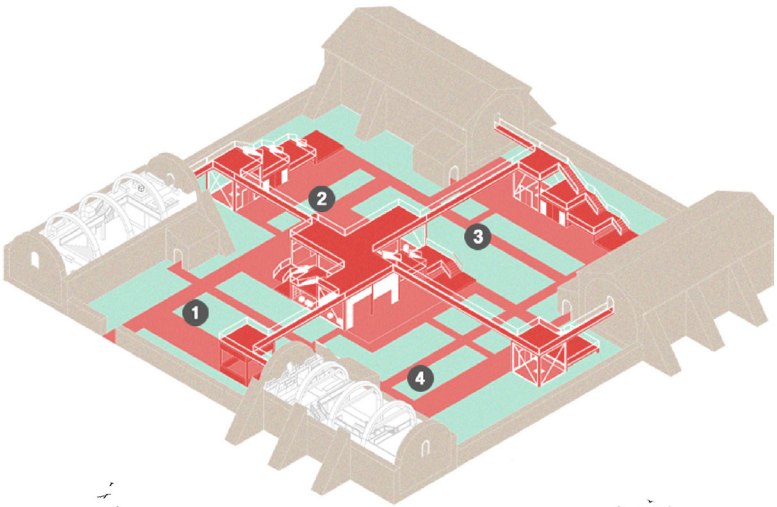
Kullanıcı Pro





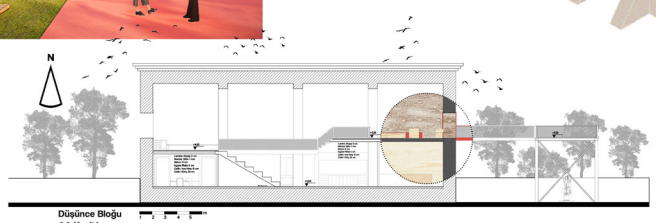


Sahnede 3B atölyeleri,WC'ler ve köprüler vurgulanmıştır.

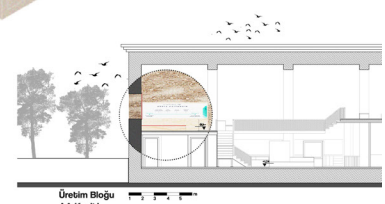


Sahnede giriş,etkinlik ve sergi alanları vurgulanmıştır.





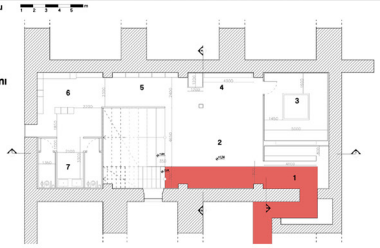
Düşünce Bloğu AA Kesibi



Üretim Bloğu AA Kesibi

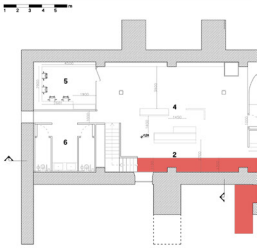
1. Danışma
2. Sahne
3. Toplantı Salonu
4. Depolama Alanı
5. Serbest Çalışma & Depolama Alanı
6. Serbest Dinlenme Alanı
7. Tuvalet

Düşünce Bloğu Zemin Kat Planı



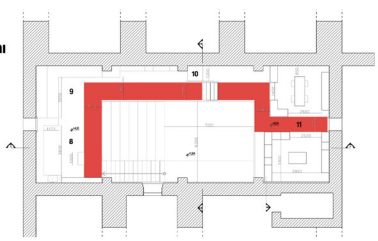
1. Danışma
2. Sahne
3. Anismasyon Alanı
4. Serbest Alan
5. Lab
6. Tuvalet

Üretim Bloğu Zemin Kat Planı



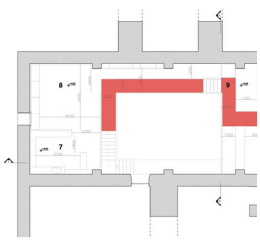
8. Açık Mutfak
9. Serbest Dinlenme Alanı
10. Asasör
11. Serbest Alan

Düşünce Bloğu Asma Kat Planı



7. Açık Mutfak
8. Serbest Çalışma Alanı
9. Asansör
10. Serbest Okuma Alanı

Üretim Bloğu Asma Kat Planı

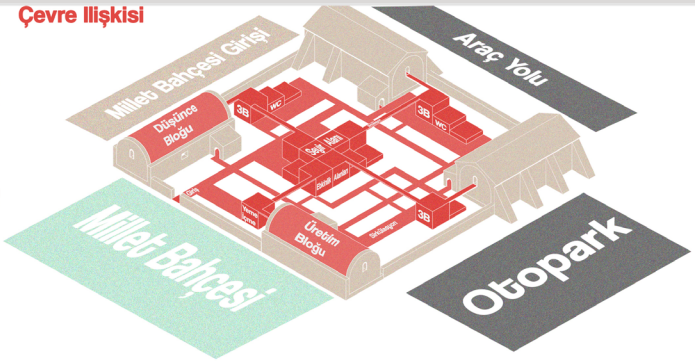


ofili :

Mekan Kurgusu :



Çevre İlişkisi



3

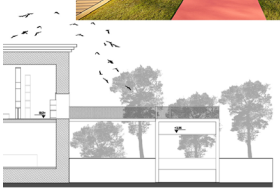


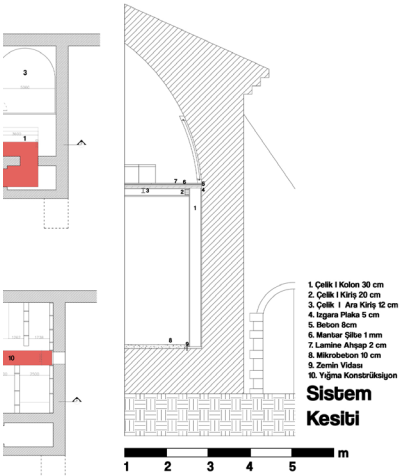
Sahnede etkinlik,sergi alanları ve yürüyüş aksları vurgulanmıştır.

Sahnede yürüyüş aksları ve sergi alanları vurgulanmıştır.

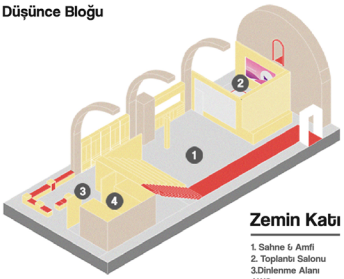
4







Düşünce Bloğu

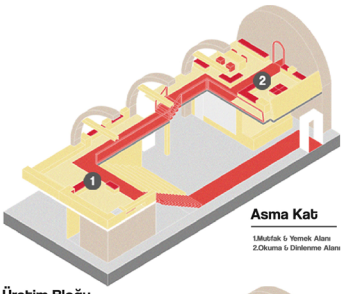


Zemin Katı

1. Sahne & Amfi
2. Toplantı Salonu
3.Dinlenme Alanı
4.WC



Sahnede amfi&sahne kurgusu ile depolama, serbest çalışma alanları vurgulanmaktadır.



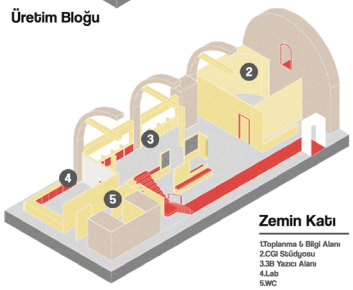
Asma Kat

1.Mutfak & Yemek Alanı
2.Okuma & Dinlenme Alanı



Sahnede açık mutfak alanı ve serbest çalışma alanları vurgulanmaktadır.

Üretim Bloğu

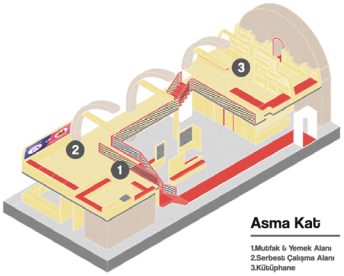


Zemin Katı

1Toplanma & Bilgi Alanı
2.CGI Stüdyosu
3.3B Yazıcı Alanı
4.Lab
5.WC



Sahnede serbest alanlar ve katlararası ilişki vurgulanmıştır.



Asma Kat

1.Mutfak & Yemek Alanı
2.Serbest Çalışma Alanı
3.Kütüphane



Sahnede kütüphane alanı ve köprülere gidilen alan vurgulanmıştır.

Elif Gencer, Emel Kübra Doğan TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

YENİ NESİL ÇALIŞMA VE DİNLENME MEKANI

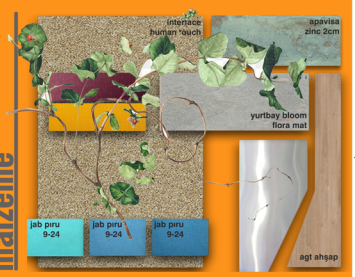
Mevcut mekan içerisinde iki temel kütle alanı oluşturularak; bu iki alan içerisinde iki ayrı işlev ele alınmış olup bunlar; sosyal ve bireysel olmak üzere ayrılmıştır. Bu iki kütle birbirini tamamlayan kütleler olarak tanımlandırılmıştır. Mekan içerisine girildiğinde kişiyi ilk karşılayan kütle sosyal-cafe/bar alanı olup, ikinci kütle ise daha bireysel alan görevini görüyor ve kişiye daha mahrem daha sakin bir ortam sunuyor. Bunun yanı sıra bu iki kütleyi bir 'koridor hub' oturumu birleştiriyor.

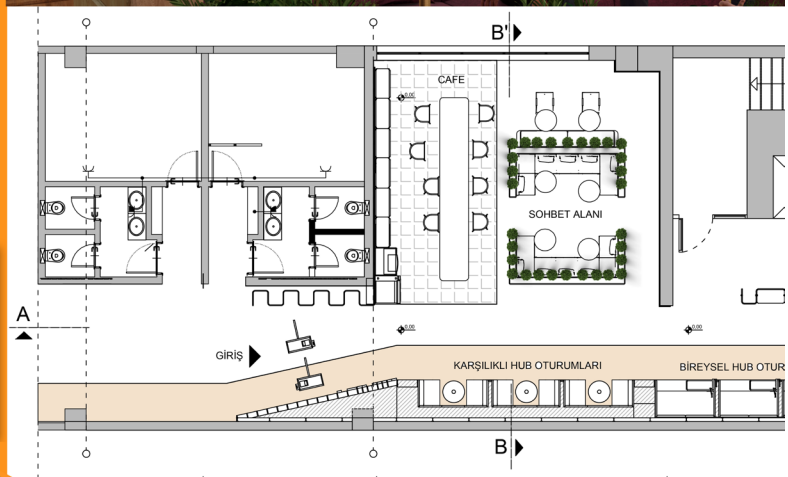


eskiz

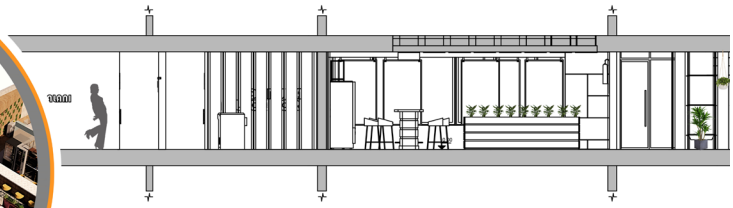


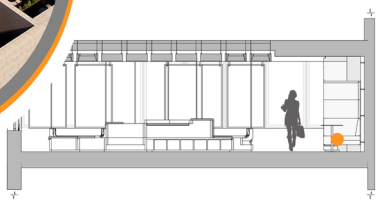
malzeme



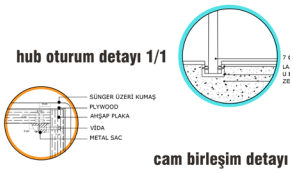




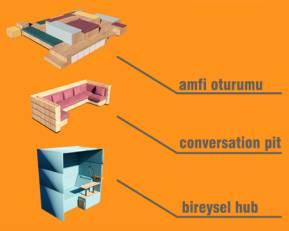


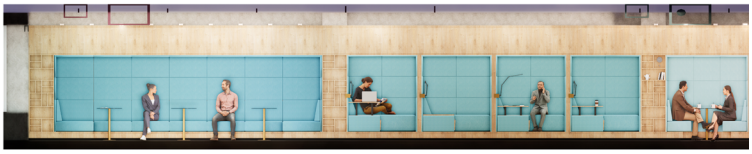


bb' kesiti 1/50

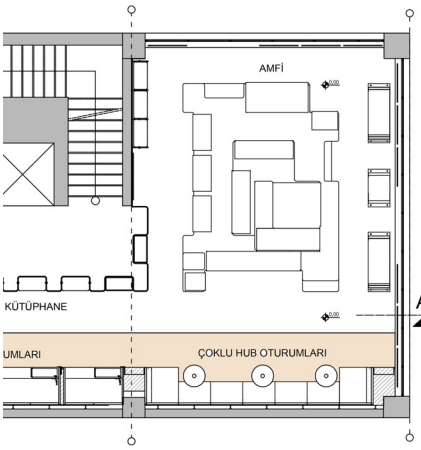


mobilya









kat planı 1/50

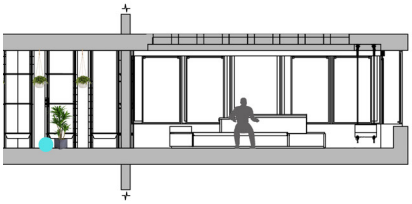


perspektif giriş





perspektif cafe



aa' kesiti 1/50





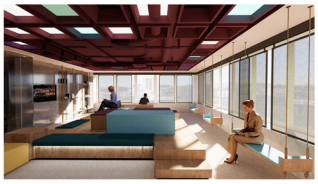
perspektif hublar



yan görünüş 1/50

1/1





perspektif amfi



ön görünüş 1/50

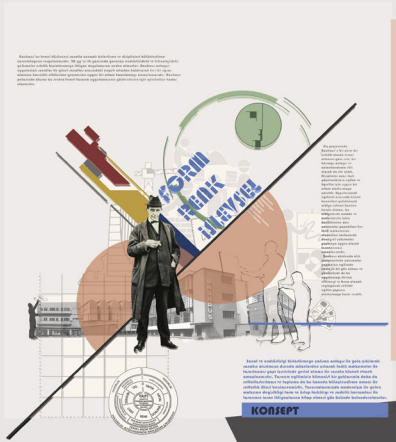
Ayşenur Genç, Fatma Betül Bilir Selçuk Üniversitesi



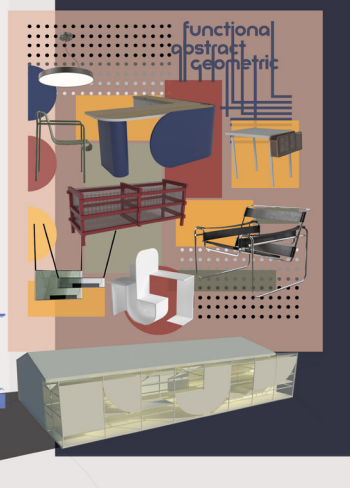
Bauhaus'un temel düşüncesi, sanatla zanaatı birleştirme ve disiplinleri bütünleştirme zorunluluğunu vurgulamasıdır. Bız projemızde Bauhaus'u bir akım, bir estetik olarak temel almanın yanı sıra, bir kavrayış, anlayış ve anlamlandırma stılı olarak da ele aldık. Uygulanacak eğıtımın esasında, kışısel becerıleri gelıştırecek atölye sistemi üzerıne kurulu olması, bu atölyelerde madde ve malzemenın ıçkın özellıklerıne daır çalışmalar yapabılme, her türlü malzemenın olanakları zorlanarak deneysel çalışmalar yapmaya uygun olarak tasarlanması amaçlanmıştır.

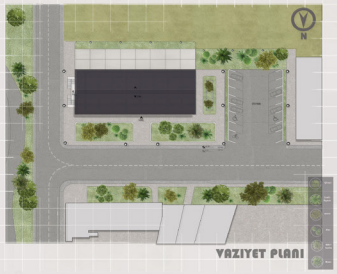
Sanat ve endüstrıyı bırleştırmeye çalışan anlayış ıle yola çıkılarak, sanatın alışılmışın dışında müzelerden çıkarak, farklı malzemeler ile tasarlanmış yapı içerısınde yerını alması ile sanata hızmet etmek amaçlanmıştır.

KONSEPT/ FIKIR

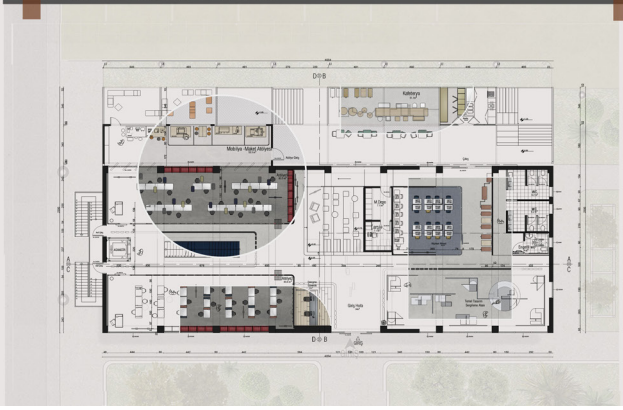


/ILHAM PANOSU

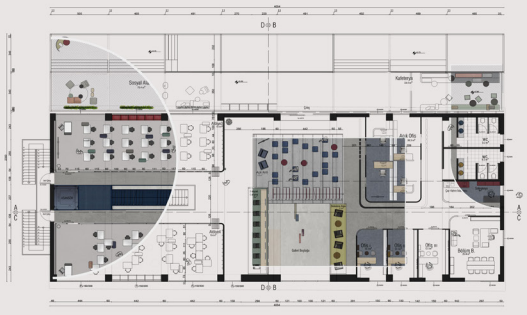




ZEMIN KAT PLANI



GALERI KAT PLANI




ATÖLYE I
Maket Atölyesiyle doğrudan bağlantısı bulunan alan birinci sınıfların görerek öğrenme sürecini destekler nitelikte oluşturulmuştur.Temanın ana renkleri kullanılarak ham mekan kurgulanmıştır.
maket atölyesi
OFİSLER
Amfi yanındaki merdivenleri kullanarak ulaşılan bölüm öğretim elemanları ve idari kısım olarak geçmektedir.Açık ve bireysel ofisler, dinlenme alanı ve bölüm başkanı odası bulunmaktadır.Şeffaflık ilkesi doğrultusunda cam ve ikonik renk kullanımıyla desteklenmiştir.
öğretim e. odası
İGİRİŞ fuayesinde amfinın karsıladığı alanın sağında danışma alanı oluşturulmuştur.
DİNLENME ALANI
Sergi alanıyla dikey aksta konumlandırılmış dinlenme alanında ikonik Wassly Sandalye kullanılmıştır.
SİRKÜLASYON ALANI
Öğrenci sirkülasyonuna ayrılmış alanda metal malzeme ve lacivert renkle leke vurgusu yapılmıştır.
BİLGİSAYAR ATÖLYESİ
Teknolojik imkanlarla oluşturulmuş mekanda koyu tonlarla dikkat sağlanmaya çalışılmıştır.
bilgisayar atölyesi
ATÖLYE III
Grup ve bireysel çalışmalara olanak sağlayan düzende kurulmuş, ek ürünlerle desteklenmiş mekan.
MAKET ATÖLYESİ
Malzemelerin içkin özelliklerine birebir tanık olma imkanı veren ahşap ve maket atölyesi çerçevesinde serbest çalışma alanı.
AMFİ
Sunum,Jüri ve Sosyal etkinliklere elverişli ortak buluşma alanı.
AÇIK OFİS
Kullanılan radyal formlar Bauhaus Dessau Okulundan ilham alınarak oluşturulmuştur.
SERGİ ALANI
Bauhaus öncülerinin çalışmalarından ilham alınarak oluşturulmuş kompozisyonda dönemlik ve kalıcı sergiler yapılabilmekte.Malzeme olarak yönlendirici-bölücü levhalarda pleksiglass kullanılıp, aydınlatma tercihi Bauhausa ait bir tasarımdan yana olmuştur.
The Bauhaus Design
KAFETERYA
Ek Yapı şeklinde oluşturulmuş sirkülasyon alanında Kafeterya-Dinlenme alanları konumlandırılmış, maket atölyesi de bu alanla bağlantı halinde kurgulanmıştır.
Demonte hale kolayca getirilebilecek malzemeler ve ekipmanlar tercih edilmiştir.Delikli döşeme malzemesi kullanılarak mekanlar arası bağlantının kesilmemesi sağlanmıştır.
dinlenme alanları
KESİTLER

Asaf Yusuf Yıldız Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi




RTISING AGENCY
FURNITRURE DESIGN FOR OPEN OFFICE
RENDERS
CONCEPT
TECHNICAL VIEWS
PERSPECTIVE
PERSPECTIVE
SECTIONS
B-B SECTION SCALE:1/50
A-A SECTION SCALE:1/50
C-C SECTION SCALE:1/50
D-D SECTION
SCALE:1/20
GROUND FLOOR PLAN
SCALE: 1/20
MEZZANINE FLOOR PLAN
SCALE: 1/20
SLEEPING CAPSULES
SITTING AREA
Solid Walnut
Molded Veg Tanned Leather 5mm
Series 316 Stainless Steel Profile (Electrical Data Shaft)
MEETING TABLE DESIGN FOR OPEN OFFICE

Osman Canberk Çebi, Gökçe Akdaş Başkent Üniversitesi

AOÇ BİRA FABRİKASI HAMAMI
YENİDEN İŞLEVLENDİRME
PROJESİ:

ANKARA BİRA KÜLTÜR EVİ

Atatürk Orman Çiftliği, Cumhuriyetimizin kurucusu Mustafa Kemal Atatürk tarafından, tarım ve hayvansal üretimi artırmak, çiftçilere yol göstermek ve nüfusun duyarlı ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla Ankara'da kurulmuştur. Atatürk Orman Çiftliğinde yüzme havuzları, hayvanat bahçesi, restoran ve bira parkı gibi çağdaş mekanlar, yaratılmak istenen modern insanı hareket ettirecek ve şekillendirecek fiziksel mekânın parçaları olarak görülmüştür. Öte yandan süt ve süt ürünleri, şarap, bira üretimi, meyvecilik, sebzecilik ve diğer tarımsal faaliyetlerle üretim desteklenmektedir.

Atatürk Orman Çiftliği Bira Fabrikası Hamamı, Bira Fabrikası ve fabrika çalışanları için yapılan konutlarla birlikte tasarlanan kompleksin bir parçasıdır. Üretim ve sürdürülebilirlik düşüncesiyle tasarlanan kompleksin bir parçası olan bu yapı, Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarisi için de oldukça önemli bir örnektir. Yapının tasarımı Ernst Arnold Egli tarafından yapılmış ve uygulanmıştır.

Ankara Birası temelinde yola çıkılan, Atatürk Orman Çiftliği Bira Fabrikası Hamamı Kültür Merkezi olarak yeniden işlevlendirilmesi projesinde, AOÇ tarihi, bira üretimi ve birahane kültürünün yaşatılacağı bir mekan kurgulanmıştır. Bu bağlamda mevcut yapıya en az dokunuşla, yapının plan şemasından yola çıkarak bir yol izlenmiştir. Soğukluk ve sıcaklık mekanlarında yer alan duvar diplerindeki kotlar, planda bir çerçeve izlenimi vermektedir. İkinci ve üçüncü boyutta buradaki çerçeveleri kullanmak amacıyla yola çıkılan bu projede, bir çerçeveyi ikiye bölerek elde edilen 'L' formlarla plan şeması oluşturulurken, mekanda geçitleri ve sergileri üçüncü boyutta oluşturmuş olduğumuz 'çerçeve - tünel'ler üzerinden kurgulanmıştır.

Mekanda AOÇ Tarihi, Fabrika Kuruluş Döneminde Bira, Bira Üretim ve kullanılan Hammadde Sergilerinin yanı sıra, Üretilen Ankara Birası'nın tadım alanları, bira yapımı atölyeleri için düzenlenen alanlar, bira kitaplığı, bireysel çalışma alanı, sosyal alanlar, simülasyon alanları ve evde bira yapım kitlerinin satıldığı bir satış alanı bulunmaktadır.

KONSEPT

1 ANKARA BİRASI

YAPININ TARİHSEL VE ÇEVRE BAĞLAMIYLA BİRLİKTE DEĞERLENDİRİLMESİ SONUCU SEÇİLMİŞTİR

2 ÇERÇEVELEME [FRAME] +BORULAR [COPPER PIPE]

BİRA YAPIM TEKNİĞİNİN MEKANA UYARLANMASI BORULARI TAKİP ET!

BORU + KAZAN 1 + BORU + KAZAN 2...

MEKANSAL DÖNÜŞÜMÜ

BORU + MEKAN 1 + BORU + MEKAN 2...

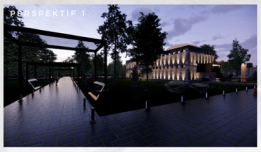
3 RENK

RENK KARTELASI, ESKİ BİRA FABRİKASINA AİT "ANKARA BİRASI" REKLAM POSTERİNDEN ELDE EDİLMİŞTİR

SERGİLEME | WORKSHOP | KİTAPLIK ARŞİV

BİRA SÖZLÜĞÜ DUVARI | BİRA KİTAPLIK DUVARI | TADIM DUVARI | BİRA SİMÜLASYONU | ARPA-BİRA DUVARI | BİRA YAPIM ATÖLYESİ | AOÇ VE BİRA FABRİKASI SERGİSİ | İNTERAKTİF SERGİ | BİRA KİTLERİ SATIŞI































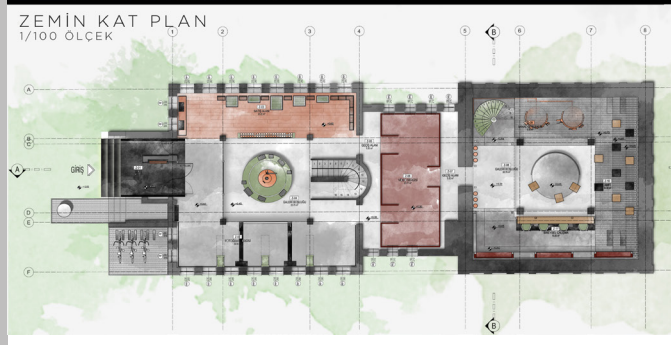


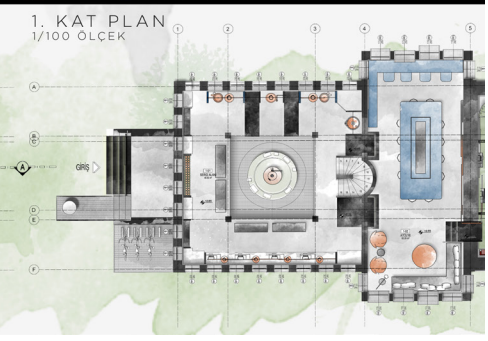













PERSPEKTİF 20
PERSPEKTİF 21
Sıcaklık alanındaki galeri boşluğu, sıcaklığın üstündeki fil gözlerinden gelen gün ışığının simülasyon alanına ve amfi üzerine düşmesine olanak sağlayacak şekilde planlanıp mekanda yaratılan dramatik hava, gün ışığı ile desteklenmiştir.
PERSPEKTİF 22
PERSPEKTİF 23
SOĞUKLUK BÖLÜMÜ: SERGİ-TADIM
PERSPEKTİF 24
PERSPEKTİF 25
Üst kat sergi alanında, biranın hammadde sergisi ve üretim sürecinin gösteren sergiler bulunmaktadır. Çeşitli kazanların bulunduğu bu kısım, borularla atölye alanında bağlanmakta, sergiyi deneyimleyen insanlara, atölye alanında ve sergide bulunan tadım alanlarında, üretilen biraları tatma imkanı sağlamaktadır. Galeri boşluğundan yükselen dev kazanın bulunduğu galeri boşluğu, kubbenin çevresinden uzanan meş yüzey ile kubbe formunda ön plana çıkarılmıştır.
PERSPEKTİF 26
PERSPEKTİF 27
PERSPEKTİF 28
PERSPEKTİF 29
PERSPEKTİF 30
ILIKLIK BÖLÜMÜ: OTURUM ALANI
BİREYSEL ÇALIŞMA ALANI
PERSPEKTİF 31
PERSPEKTİF 32
PERSPEKTİF 33
PERSPEKTİF 16
SICAKLIK BÖLÜMÜ: BİRA-KİTAPLIK
BİRA SİMÜLASYONU
TADIM II
ASMA KAT
PERSPEKTİF 19
PERSPEKTİF 34
TUVALET VE LAVABOLAR
BB KESİTİ
1/100 ÖLÇEK
BATI CEPHESİ
GİRİŞ CEPHESİ
BODRUM KAT PLAN
1/100 ÖLÇEK
AA KESİTİ
1/100 ÖLÇEK

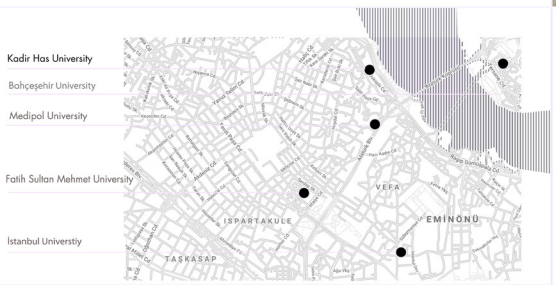
Merve Sandıkçı MEF Üniversitesi

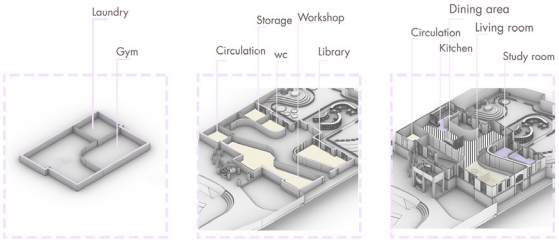
JUVENESCENCE

[the state or period of being young.]

Juvenescence(the state or period of being young) aims to create an affordable co-living space for students who want to accommodate close to Balat. The area has become one of the centers for youth and tourist attractions with the gentrification projects and new university campuses around the district, which also have a broad historical background. The building where the project occurs had used for several purposes. It was before a church and after used as a school and dormitory by the Armenian groups who live there. The current situation of the building is abandoned and left to be dilapidated. In this project, the building's masonry walls were used as an outer shell, a new structure have created.

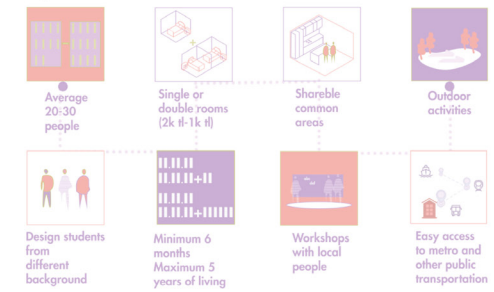




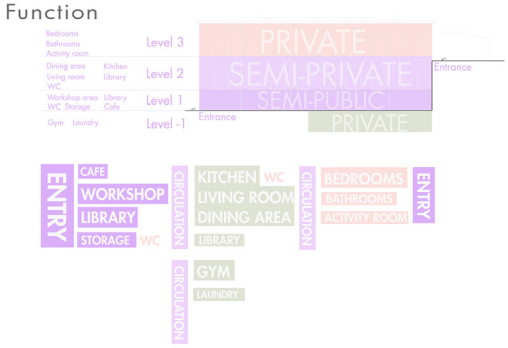


The site area where the project has been situated, surrounded by lots of university campuses. The fact that the area is in a very strategic place and has a lot of transportation opportunities also has an effect on this. Thus, in "Juvenescence" the aim is to use this potential of students and create a social hub where students can share their experiences with locals and make mutual workshops. Specifically, the students from the Kadir Has University's User Experience Design studies of the Design Faculty will accomodate in this co-living place.

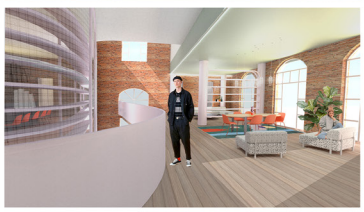
Program



Function











Entrance Plan



Second Floor

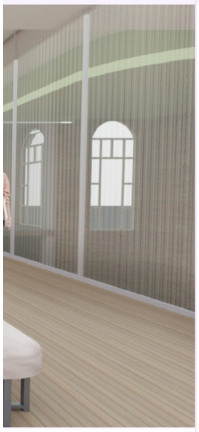


Third Floor



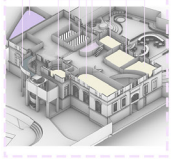
Mezzanine Floor





The last story of the building is private to the students who accommodate in the building. Since there is enough height for the two-floor rooms, different levels have been created to emphasize this level difference from the downstairs. There are both single and double rooms







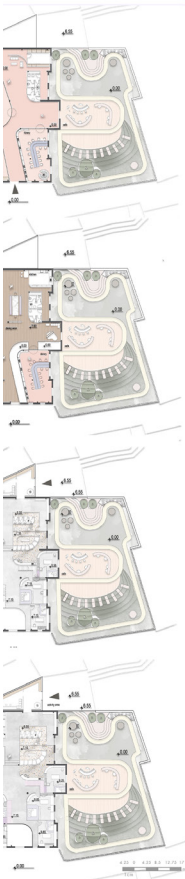
Double Room

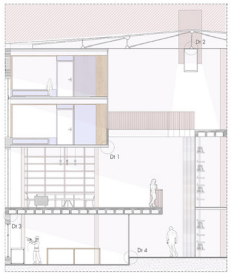


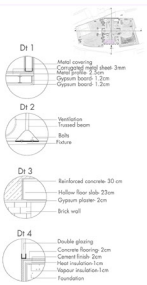
Double Room



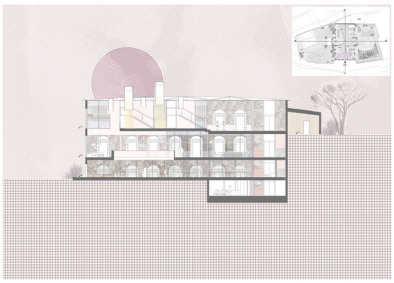
Single Room

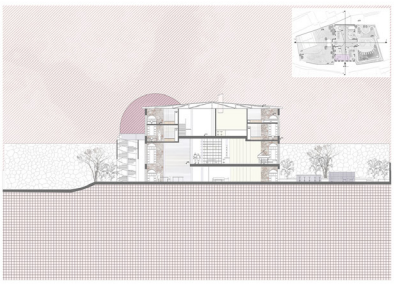






While creating the levels on the building, the main purpose was to divide floors according to their functions. There are two entrances to the building one of them is from the ground floor, and It is open for public use. The other one -which is from the last floor- is only open to private use to avoid people using the bedroom floor if they don't accommodate.



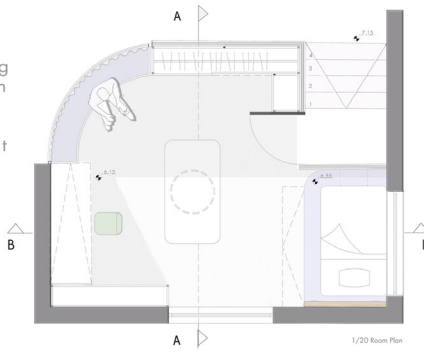




1/20 Room Section



1/20 BB Room Section

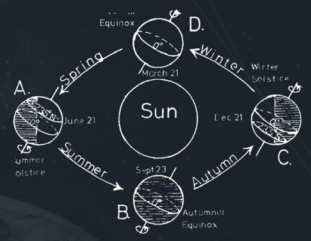


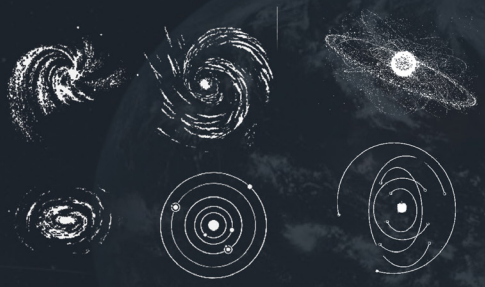
1/20 Room Plan

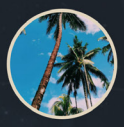
TASARIM VE ESKİZLER

EKLİPTİ

Konseptin amacı; insanların istediği zaman ülke değiştirmeden istediği mevsimde tatil yapabilme olanağı sağlamasıdır. Her mevsimin severine hitap eden otel, Dünya'nın Güneş etrafında dönüşünden esinlenerek tasarlanmıştır. Ortasında Güneş'i temsil eden bir merkez etrafında ise Dünya'nın farklı açılarda bulunmasıyla oluşan mevsim bölümleri bulunacak şekilde tasarlanmıştır. Dünya'nın Güneş etrafında oluşturduğu elips hareketi soyutlanarak bir mekan oluşturulmuştur. Böylelikle sadece mevsimleri değil nasıl oluştuklarını da deneyimlemiş oluyoruz.







YAZ MEVSİMİ

Yaz mevsimini işleyeceğimiz bölümde insanlara yaz mevsiminin heyecanını, sıcaklığını, huzurunu tamamiyle yaşayabileceği bir deneyim sunmak asıl amaçtır. Kumsal sıcaklığını ve rahatlığını aratmayacak bir tasarım oluşturulmak istenmiştir.



İLKBAHAR MEVSİMİ

İlkbahar yeniliği, başlangıcı temsil eder. Kainattaki her şey yeniden doğar, çiçekler açar, etraf yeşillenir. İlkbahar insanlara umudu aşılar. İnsanlara ilkbahar hissini verecek bir tasarım oluşturulmak istenmiştir.



KIŞ MEVSİMİ

Kış mevsiminde her yeri beyaz bir sessizlik kaplar ve bu bazı insanlara huzur verir. Bu yüzden kış mevsimini çok severler. Aradığınız sakinlik, sessizlik en çok kış mevsiminde vardır. İnsanlara yaz mevsimindeyken bile kış mevsimi hissini verebilecek bir otel düşünün. Keşke kış mevsiminde olsaydık dediğiniz anda bu otelde bulunup kışın tadını çıkarabileceksiniz.



SONBAHAR MEVSİMİ

Sonbahar mevsiminde ağaçların yapraklarının artık dökülmesiyle etrafın turunculaştığı mevsimdir. Bu mevsim kimine göre hüzün kimine göre olgunluk mevsimidir. Etraf yavaşça sakinleşmeye başlar ama çokta sakin değildir. Yazdan yeni çıkılmıştır. Yaz ve kış arasında sakinlik isteyen ve sıcağı da soğuğu da çok sevmeyen insanlar için idealdir.

Dünya'nın Güneş etrafında takip ettiği yörüngenin kusursuz bir çemberden çok, zıt iki noktasından çekilmiş andırır. Buna da ekliptik yörünge denir. Dünya bu yörüng dönerek Güneş etrafında bir yıllık hareketini tamam sonucunda ise mevsimler oluşur. Buradan yola çıkarak 4 yaşayabileceğiniz, Dünya'nın Güneş etrafında dönme h esinlenerek bir otel konsepti oluşturulmuştur.

Her bir mevsimi içerisinde bulunduran konsept her mevs için ideal bir oteldir. Tatil yapmak istediğiniz mevsim ha olsun uyum sağlayabilen, konforlu, sizi özgür v hissettirebilecek bir otel konseptine sahiptir. Her mevsime yapan ortak alanlar sizi adeta o mevsime götürecek. Hang olursanız olun kullanılan teknolojiler sayesinde kola değiştirmeden istediğiniz mevsimi yaşama olanağını ya



YAZ SUİTİ



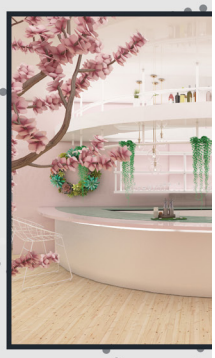
İLKBAHAR SUİTİ



SONBAHAR LOBİSİ



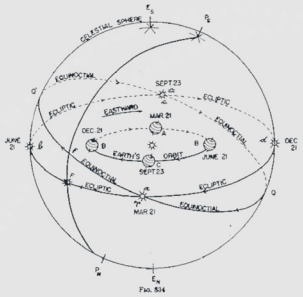
YAZ LOBİSİ



İC HOTEL

geometrisi
bir çemberi
ge etrafında
lar. Bunun
mevsimi de
areketinden

imin severi
ngisi olursa
e huzurlu
ev sahipliği
mevsimde
ylıkla ülke
kalayın.



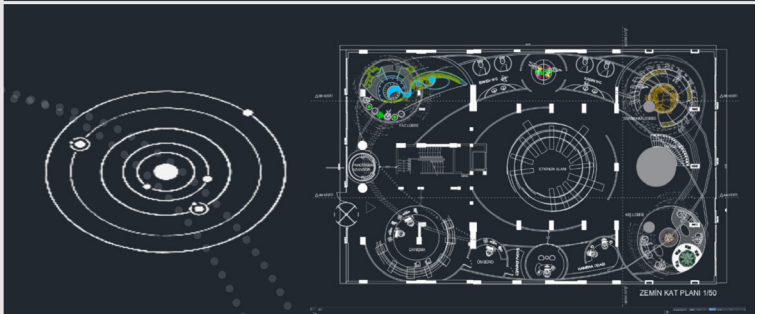


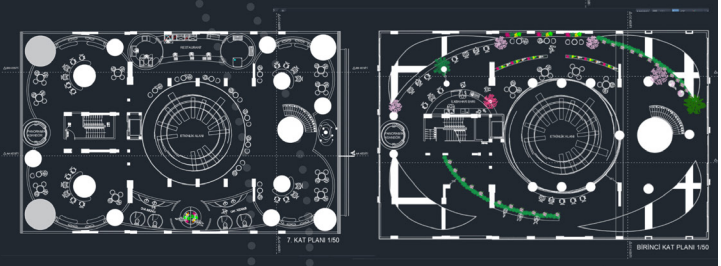
KIŞ SUİTİ

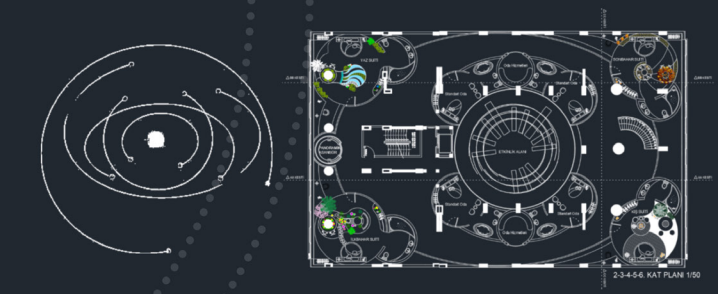


SONBAHAR SUİTİ

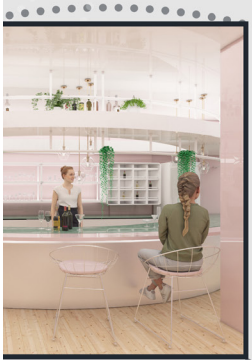
PLAN VE KESİTLER











İLKBAHAR BARI



İLKBAHAR BARI



KIŞ LOBİSİ

Evrim Arıkan, Berfin Cantekin MEF Üniversitesi

silüet *cer 'istanbul*

Re:Rail Hub Project

CER "istanbul is one of the oldest workshop to provide thecnical service to railway in Yedikule "istanbul. The atelier was opened in 1871 in Ottoman period. Located in the south west of the historical peninsula on the Marmara Coast. Closed at 1997. **Re:Rail** project will transform part of the obsolete industrial campus as a public workhub.



1970 city map Today Yedikule Railway route

CER Istanbul Atelier has a history of **combining** every piece it collected from the city it is in with other pieces it brought from all over the country. It examines the fact that it is at a point open to international **sharing** and that it touches the pieces it hosts. We believed that this **silhouette**, which inspired us in this dynamic, could feed and represent the **women empowerment** movement, which is the most discussed in today's society. We wanted the unifying and expansionist power of the CER workshop to host communities advocating women's rights.

We planned to hold workshops at CER where we recycle scraps gathered from the environment and transform them into works of art in order to reintegrate the idle regions of today's Yedikule into society and offer jobs for the people living in the neighboring communities. We aimed to develop a novel workshop internal dynamic, including meeting locations for employees who fulfill the workshops' weekly raw material (scrap) demands, as well as pathways traced by raw materials distributed from these regions.

Silüet press office is an institution that aims to mobilize the surrounding masses by publishing the power of women, the value of work, works of art produced in the workshop, and events. It is a hub that grows and develops through the press, supports the society with its own dynamic and wants to increase the communal good of the society.

"silüet" has an identity that can be described as being anti-violence and anti-discrimination against women, as well as fully supporting female empowerment. It is a hub that publishes in order to raise awareness about this topic and, hopefully, to become the voice of women who need and want to be heard. There will be ateliers concentrating on plastic arts utilizing recycled materials under this dome. The items created by the participants will be shown in the gallery and, if requested, sold in order to financially support the participants. We hope that this will provide additional reassurance. In addition to this, there will be a cafe and a public work area to attract in as many people as possible since we feel this is something that everyone, regardless of gender, nation, or age, should see, learn, and participate in.

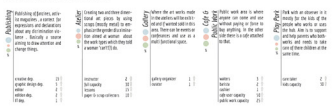


Why silüet?

In almost every case of discrimination against various individuals, there are some who remain silent, sometimes out of fear, and sometimes because they believe they have nothing to do about it. They observe from a distance in the shadows, and can only be seen as silhouettes. We intend to alter this by reaching all of them and establishing a hub in which they can form a community, raise awareness, and assist in the empowerment of women.

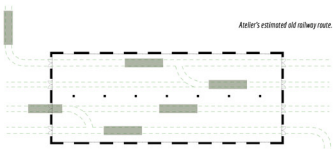


silüet *user profiles, quantities and capacities*



Design strategy

CER Atelier has a different dynamism which comes from train movements. However it's horizontal movement capability is limited when it comes to combine inner and outer spaces. In our perspective has another possibility to gain movement in horizontal and vertical spaces with movable modular units. So that, this combination of movement gave space another variable empty and filled spaces. That flexibility defined different work description and create a new office. CER's old habit about combining and collecting is still going on with this particular office system. We named that module system tetris.



Atelier's estimated old railway route.

Potential development of space utilization.

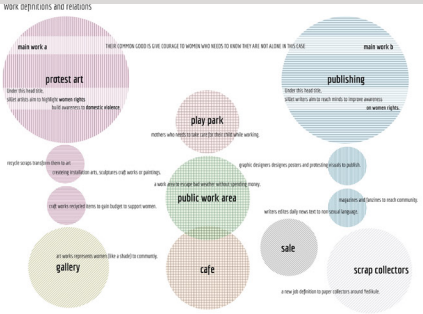


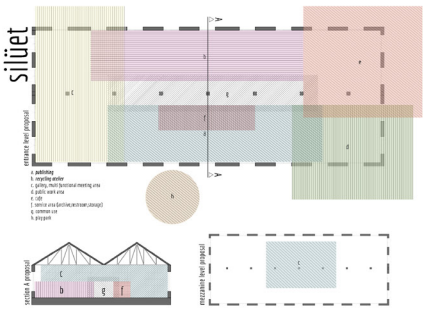
Corporate Identity and materials



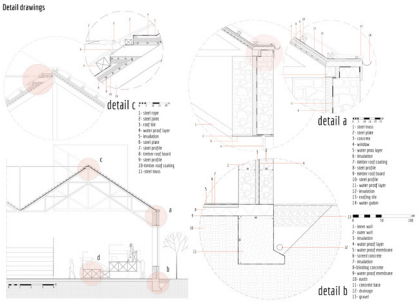
In today's Istanbul, CER Atelier is one of the most crucial cultural heritage. Therefore, it has unique surfaces and textures. To protect that, industrial history and raw material sense we try to expose present interior with either thin and simple materials. Color codes and corporate identity took it's shape from that attitude.

Work definitions and relations

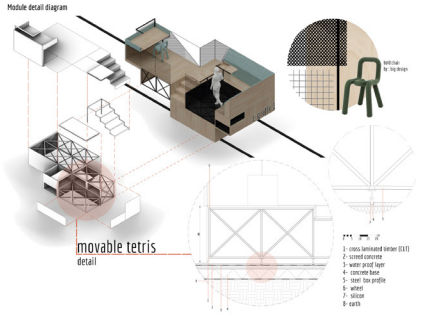


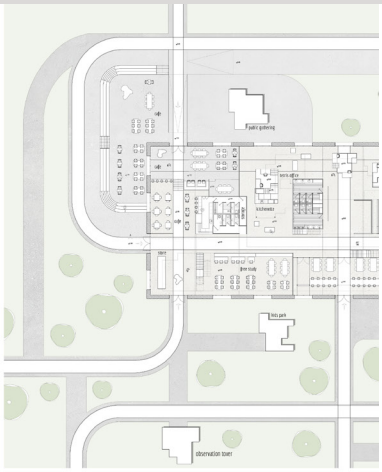


Detail drawings



Module detail diagram



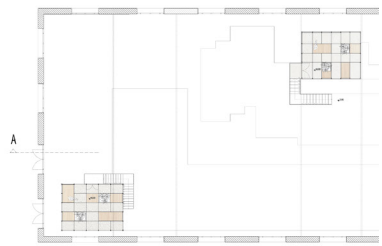


Fexible office plan and inside outside relations.

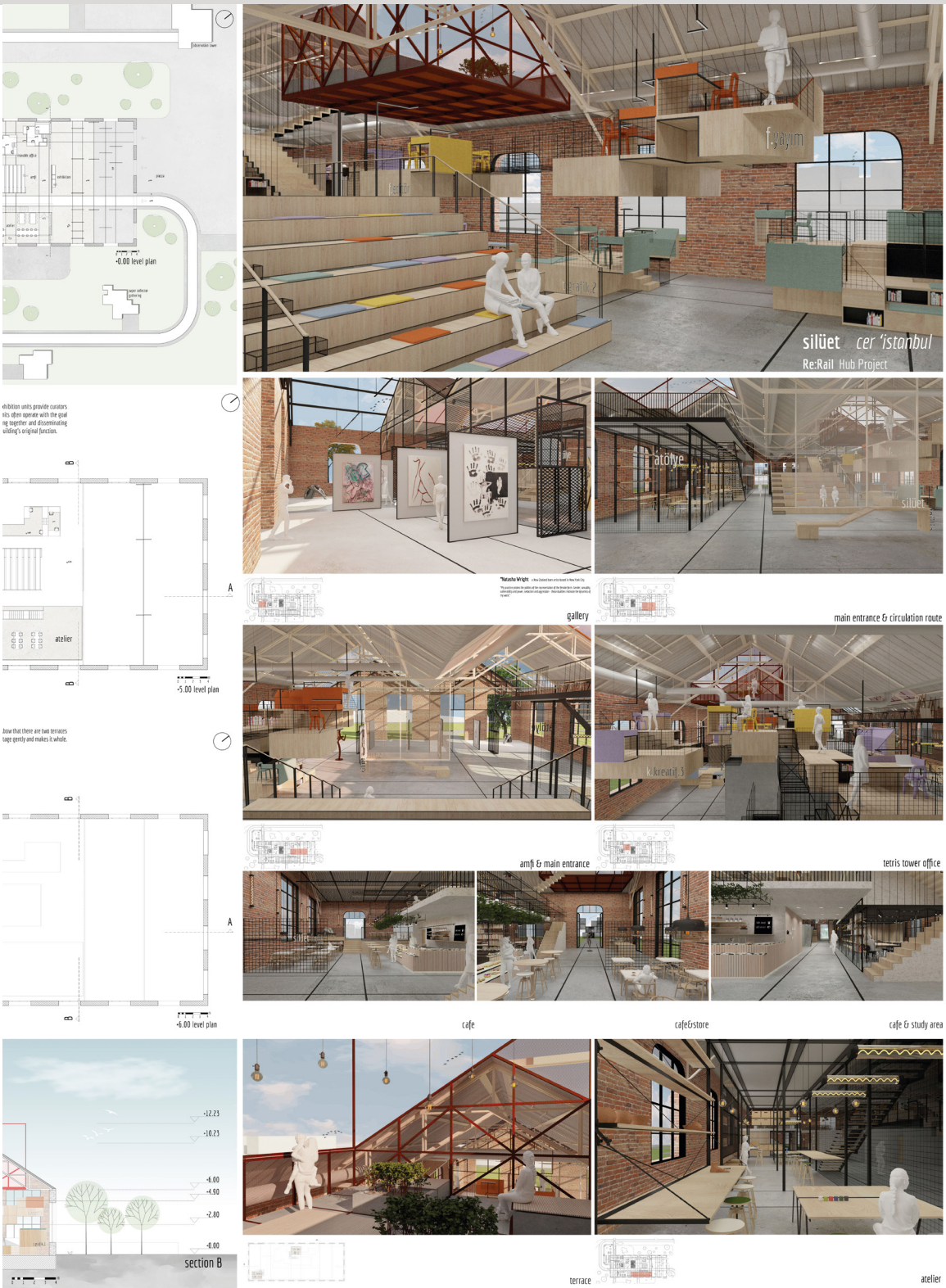
Railway routes and stations has a fluent layout that supports to experience all over the place. Each routes have its own aim. Movable e to advantage of limitless space organization. Furthermore, adding another route to exhibition layout is also an option. Modular office u of making small-scale merger and separation movements more holistic and powerful. We metaphorized this dynamic as people comi information. In addition, we shaped and examined the motions of the office units along the historic rail routes in order to preserve the t



Art atelier in Silüet has different classes for people who wants to develop their skills. The roof has openings throug the sky for daylight. A for people who wants to take a break and observe the city view peacefully. From outside these terraces are being part of the industrial heri Red rusty construction is visible from coast. So that, it remarkable and tempting.





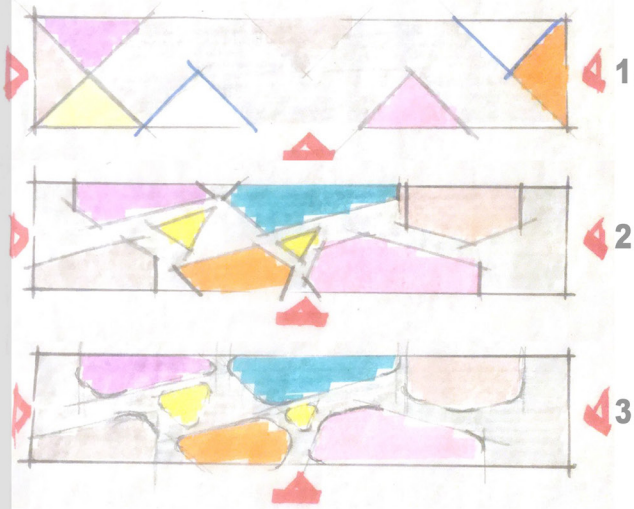

silüet cer 'istanbul
Re:Rail Hub Project
-0.00 level plan
atölye
silüet
atelier
-5.00 level plan
gallery
main entrance & circulation route
amfi & main entrance
tetris tower office
-6.00 level plan
cafe
cafe&store
cafe & study area
-12.23
-10.23
-6.00
-4.90
-2.80
-0.00
section B
terrace
atelier

"Δεν μπορείτε να κάνετε μπάνιο στο ίδιο ποτάμι δύο φορές."

Devrimci filozof Heraklitos değişimin önemini "Aynı nehirde iki defa yıkanılmaz" sözleri ile altını çizmiştir. Heraklitos'a göre evrende hiçbir nesne, nesnelerin hiçbir özelliği yoktur ki, değişmeden kalsın.

Ve değişmeden kalamayan reklam sektöründe ise bir ürünü her defasında farklı şekilde pazarlayabilecek bir reklam ortaya çıkarma eylemi Heraklitos'un bu sözüyle aynı noktada kesişmektedir.

Ve buradan başlamaktadır reklam ajansı tasarım projesinin konsept aşaması...

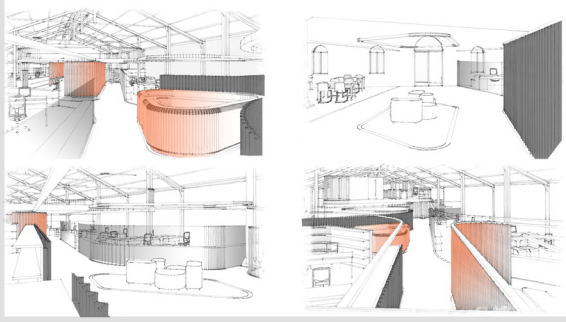


PLAN GELİŞİM AŞAMALARI

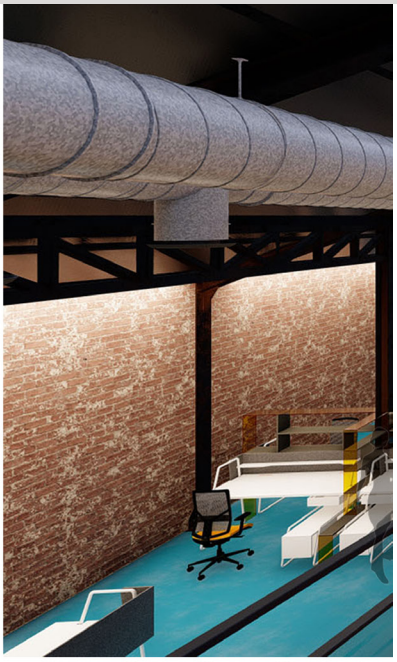


RENKLERİN SEÇİMİ

Reklam dünyasının dijitalde ki yerini temsil eden ölü piksel görüntüsündeki renkler, tasarımın ana renk seçimlerinde temel oluşturmuştur.

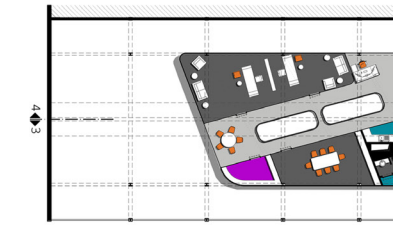


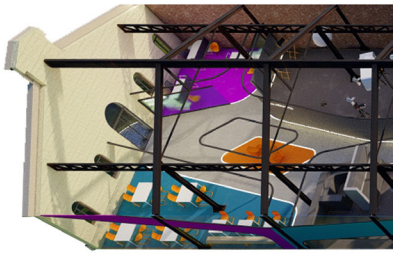
MEKAN / MALZEME



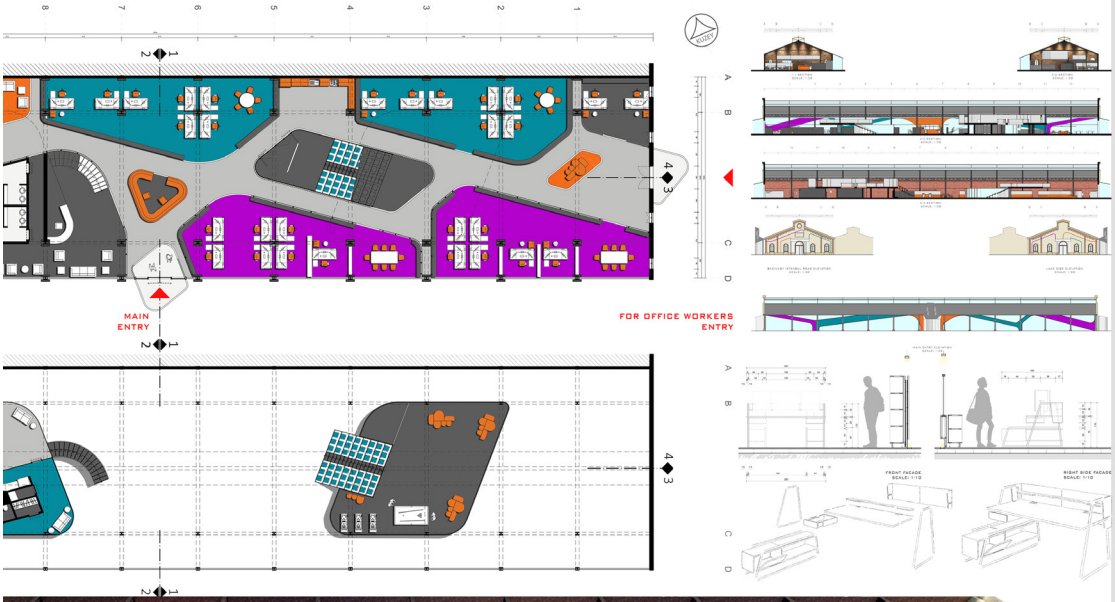


FOR SHOOTING STUDIO ENTRY





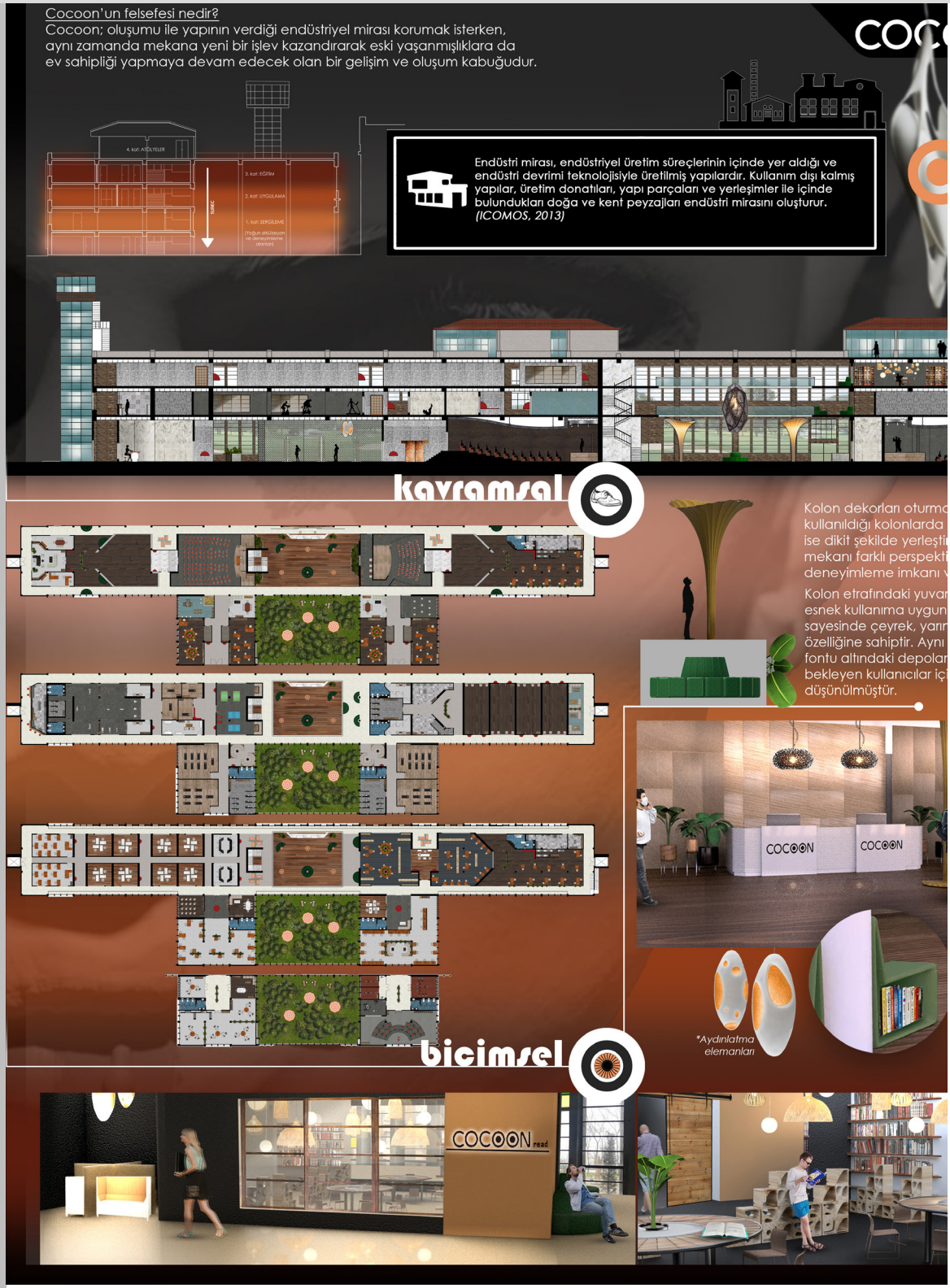






BÜYÜKÇEKMECE-KİBRİTHANE YAPISINDA REKLAM AJANSI TASARIMI

Cemrenur Ekizoğlu Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi



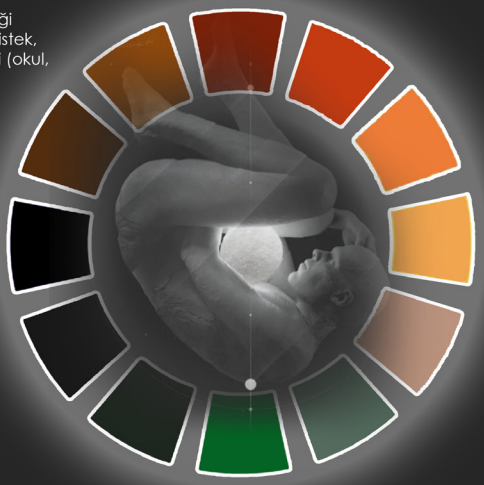
OON

Logonun hikayesi nedir?
Sembolik ifadesi ve oluşum formunun üzerinde şekilleceği iç içe geçmiş iki halka, içinde oluşan varlık (beceri, fikir, istek, gelişim) ve bu oluşumların ihtiyaç duyacağı dış faktörleri (okul, eğitmen, materyal desteği) temsil etmektedir.

Girişte kullanıcıyı karşılayacak olan mekanda doğal oluşum, yenilenme, gelişme ve tazelenme kavramları vurgulanmak istenmiştir. Bunun nedeni Cocoon'un kurumsal kimliğinden ve felsefesinden gelmektedir.

Oluşumu kabuk anlayışına göre şekillendirilmiş olan bu mekan bir gelişim kozasıdır ve bütün birimler aslında kendi içinde bir koza veya yuva olarak ele alınmıştır. Simetrik bir yerleşime göre şekillenen mekanda katlar arası ilerleyiş galeri boşluğu ile birbirine bağlanmıştır. Bu ortak mekanın ortak anlayışı yansıtması amacı ile 'koza' aydınlatıcı bir eleman olarak kullanılmıştır ve kolonlar sarılarak devasa bir çiçek bahçesi etkisi ile kullanıcıya doğanın bir parçası olma etkisini vermesi amaçlanmıştır.





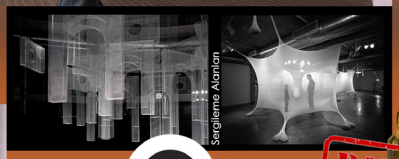
elemanlarının
sarkıt, çıplak kolonlarda
ilerek kullanıcıya
flerde
verecektir.

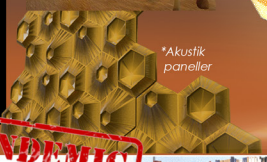
lak oturma elemanları
olup moduler parçalar
n ve tam tur yapma
zamanda oturma
ma alanları
n

















PANDEMIC

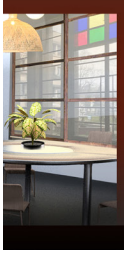


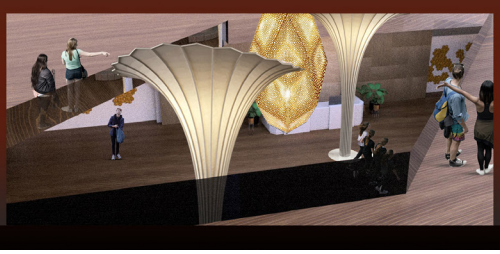
Dezenfektasyon Noktaları
Mekanların ana girişlerinde dairesel formda kırmızı dezenfektasyon bölgeleri temizlik malzemeleri temini ile mekanın temizlik kuralının en önemli kısmını oluşturmaktadır.



Resepsiyon üstünde ve mekanın diğer bölümlerinde kullanılan koza avizeler, mekanın kullanıcıları tarafından özel verilen derslerle yapılmış olup kullanıcı ve mekan arasında bağ oluşturması amaçlanmıştır.

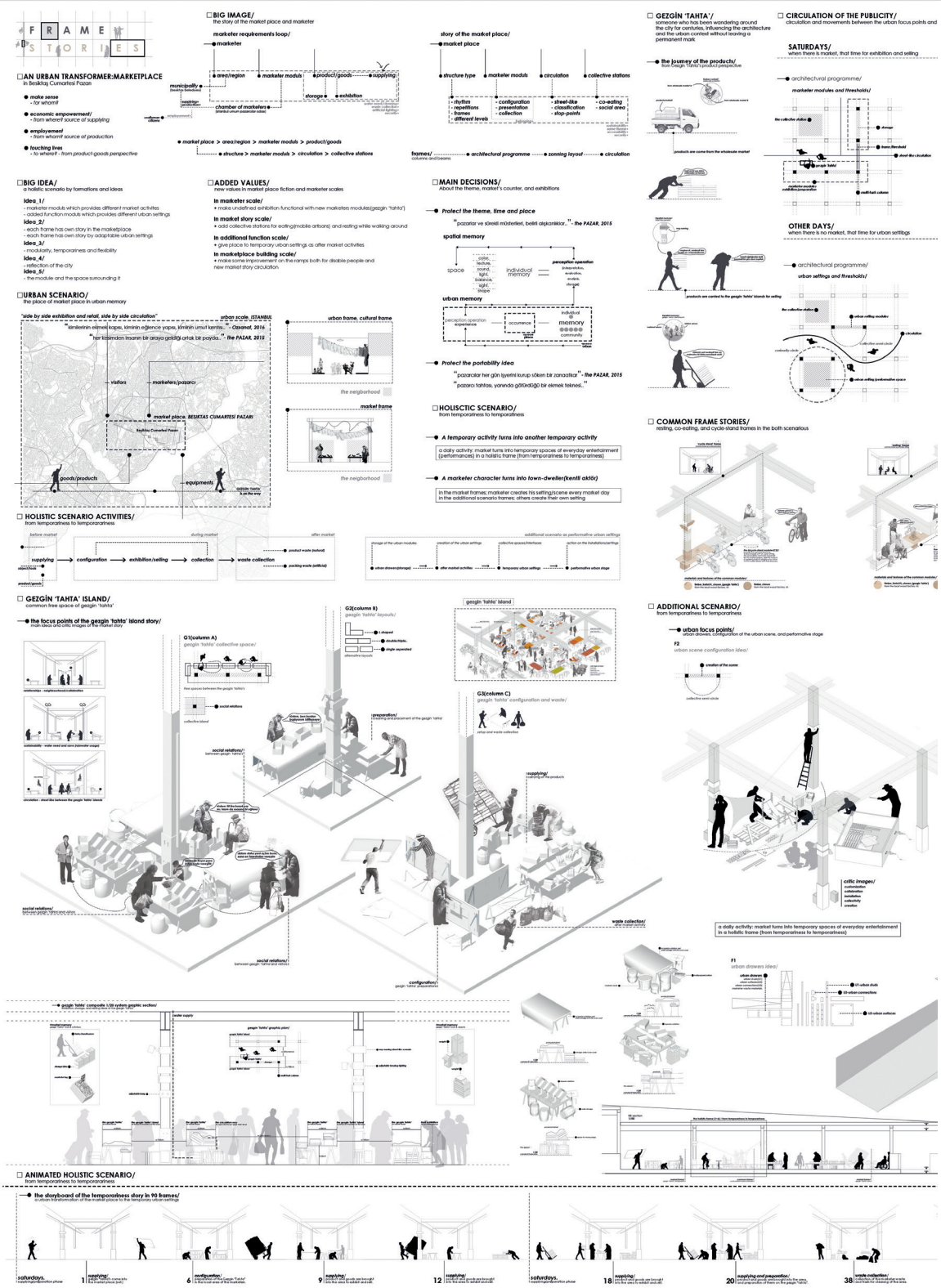
final

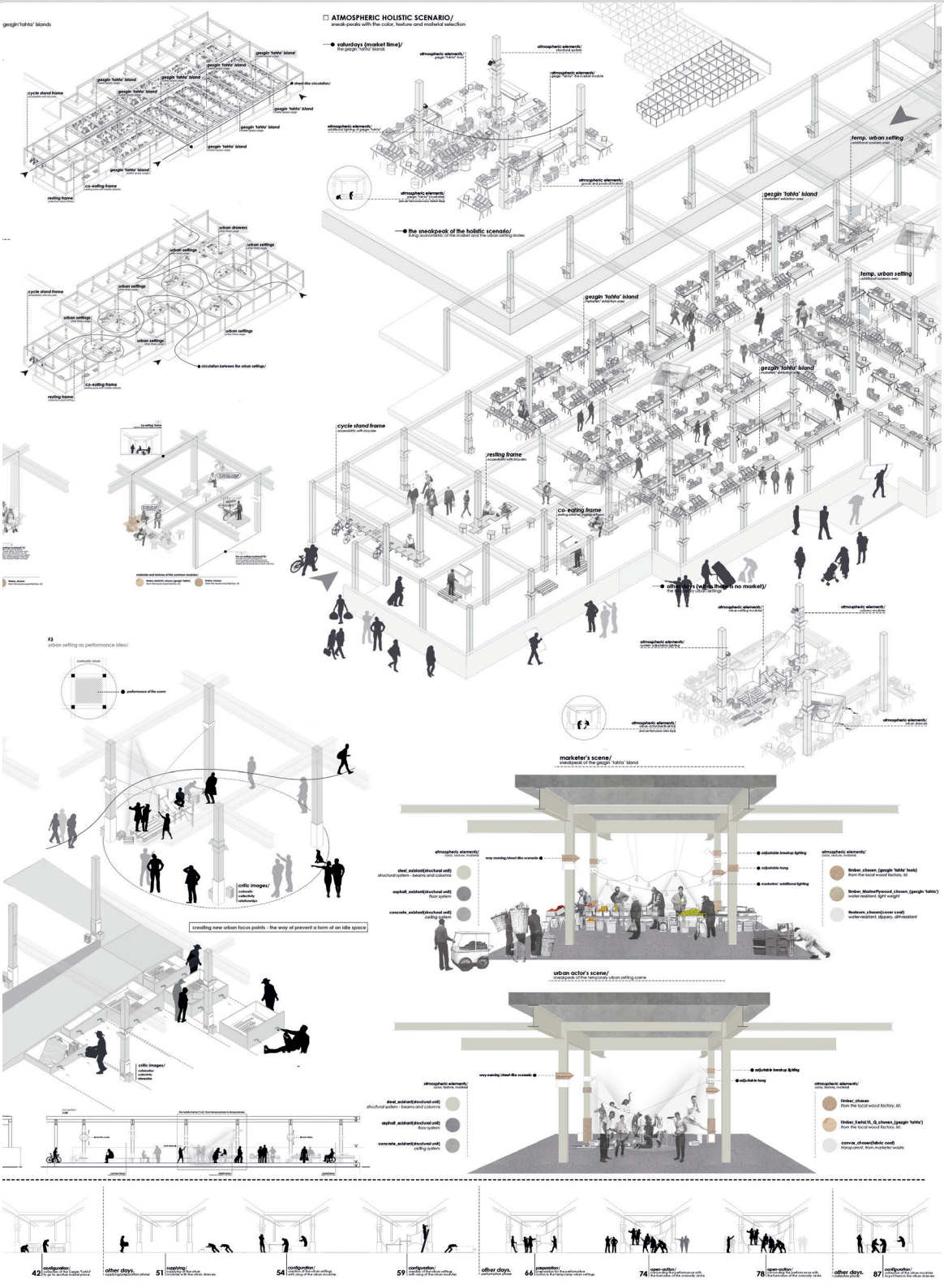






Yağız Ateşoğlu İstanbul Teknik Üniversitesi




gezgin 'tahta' islands
ATMOSPHERIC HOLISTIC SCENARIO/
sneak-peaks with the color, texture and material selection
saturdays (market time)/
the gezgin 'tahta' islands
the sneakpeak of the holistic scenario/
living axonometric of the market and the urban setting stories
temp. urban setting
gezgin 'tahta' island
cycle stand frame
resting frame
co-eating frame
urban drawers
urban settings
circulation between the urban settings/
F3
urban setting as performance idea/
performance of the scene
critic images/
creating new urban focus points - the way of prevent a form of an idle space
marketer's scene/
sneakpeak of the gezgin 'tahta' island
urban actor's scene/
sneakpeak of the temporary urban setting scene
42
other days.
51
54
59
other days.
66
74
78
other days.
87

Emine Beyza Aktaş, Melike Şevval Kavalcı, Kübra Kul Marmara Üniversitesi

+MÜGSF | PANDEMİ SONRASI ORTAK ALANLAR PROJESİ

İstanbul Acıbadem'de bulunan Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin eğitim atölyelerini, sosyal çevrelerini, etkinlik alanlarını barındıran binasını ve bahçesini pandemi koşullarını gözetilere yeniden tasarlandı.

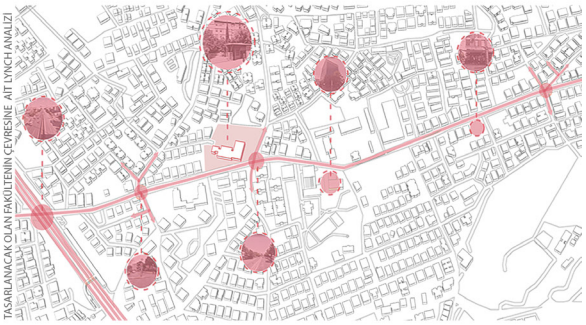
TASARIM FİKRİ: KOLEKTİF KÖPRÜLER

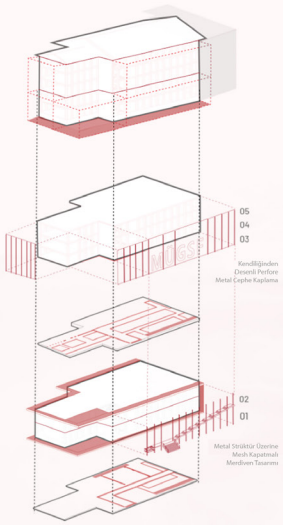
Birbirlerini var ederek tamamlayan "ayrı" ve "bir arada" olma halleri ve ayrık olanı birleştiren ya da bütünü parçalayan köprüler; kullanıcıyı ve mekanı buluşturan kolektif strüktürler olarak tanımlanır. 'Kolektif Köprüler' ana fikriyle ilerleyerek beş katlı binanın ilk iki katını birkaç prensibi düşünülerek tasarlanmıştır.:

BİRLİKTE+BAĞIMSIZ
Tasarım yoluyla bireyin özgür seçimini destekleme , kılavuzluk etme ve alanları yaratırken kişi ve fiillere bütüncül yaklaşmak hedeflenmiştir.

NEFES ALAN MEKANLAR
Daha büyük açıklıklar kurarak doğal ışığın ve temiz havanın iç mekana girmesine izin vermek hedeflenir.

SEZGİSEL YÖNLENDİRME
Kalıp yöntemlerin aksine kişisel sınırları sezgisel olarak hissettirmek amaçlanır.





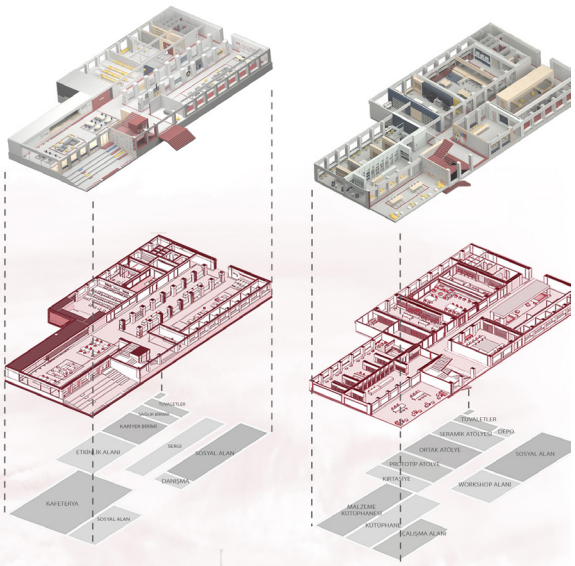
Pandemi önlemi olarak sınırlandırılmış mekanları; genç kullanıcınıların ruhuna uygun, nefes alan ve açık havaya erişebilen çözümlerle iyileştirmek hedeflenmişitir :

Ön cephe üzerine kurulan 'kolektif köprü' ile iki kattaki sosyal çevreleri birbirine bağlanarak nefes alan geniş bir sosyal alan oluşturuldu. Benzer fikirle, arka cepheye ikinci katta bir balkon açarak üç atölyeden ulaşılabilen sosyal bir açık alan bulunmaktadır.

Sosyal mesafeyi sağlayabilmek için sınırları sezgisel olarak hissettirmek hedeflendi. Bunun için sirkülasyon hatlarına, düğüm noktalarına ve giriş-çıkış açıklıklarında oluşturulan ve yer yer farklılaşan zemin çizgilerinden yararlanıldı.

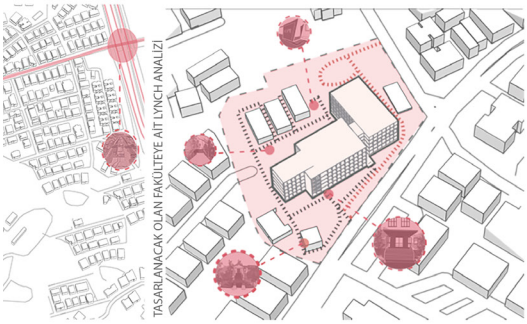
Devamlı Çizgi
kapalı yüzeyler

Kesikli Çizgi
açık yüzeyler

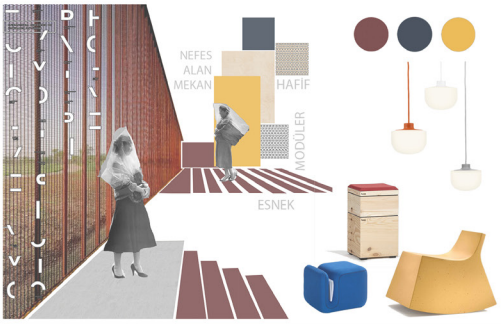




WEB SİTESİ


TASARLANACAK OLAN FAKÜLTEYE AİT LYNCH ANALİZİ

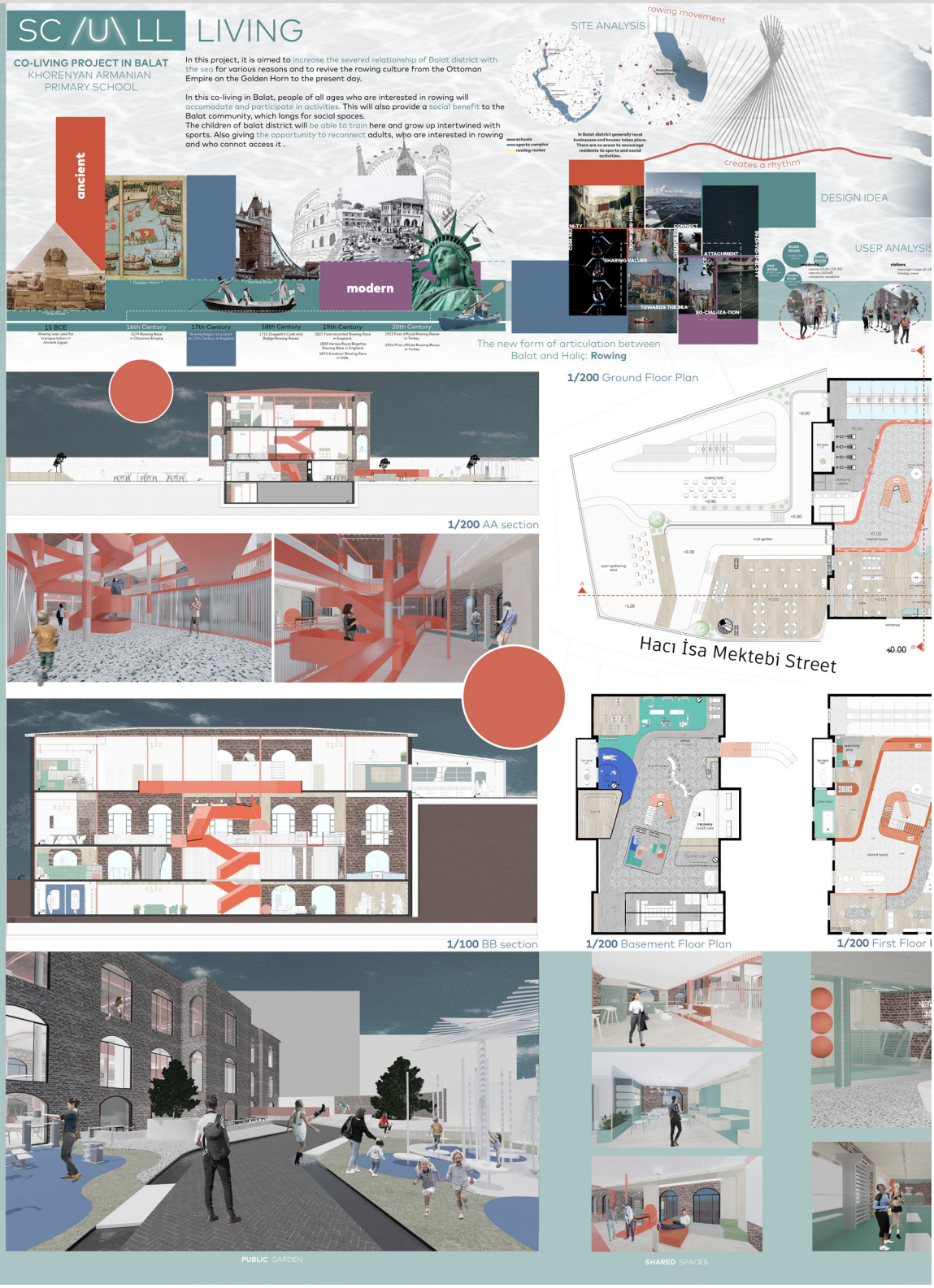

KULLANILAN MALZEMELER, MOBİLYALAR VE MOODBOARD


NEFES ALAN MEKAN
HAFİF
MODÜLER
ESNEK

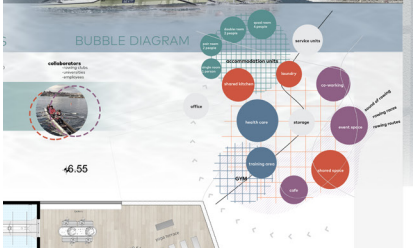

Kapalı iç mekanlarda alanın ihtiyacına yönelik modüler ve kolektif çözümler üzerinde çalışıldı: dönüşebilen ve hareket edebilen birimler, esnek mekanlar, iki işlevli mobilyalar kurgulandı. Bu sayede kullanıcıların birlikte veya bağımsız çalışabilecekleri ortak paylaşım alanları elde edildi.

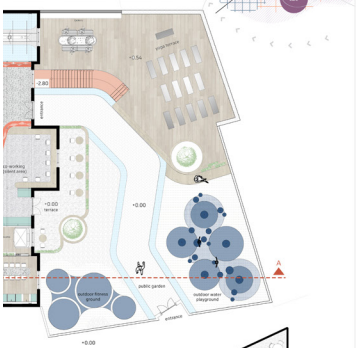

MÜGSF
SOSYAL ALAN
SOCIALIZ

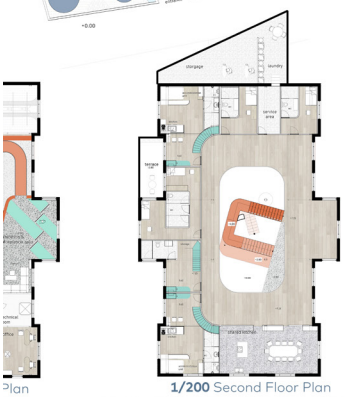
Cansu Çakarlı MEF Üniversitesi





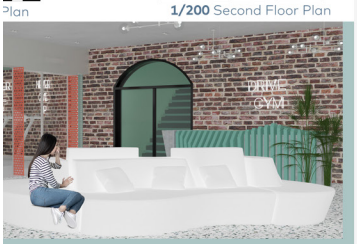






Plan

1/200 Second Floor Plan





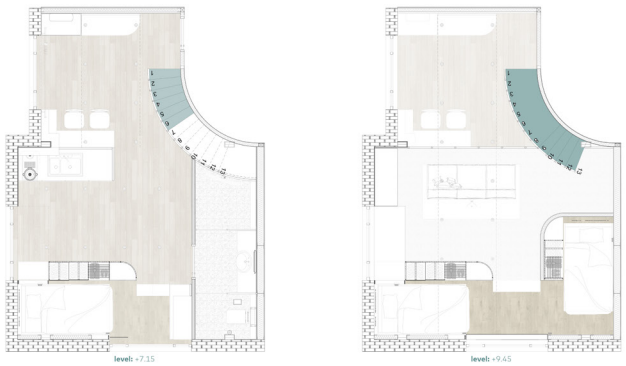
DRIVE GYM AREA

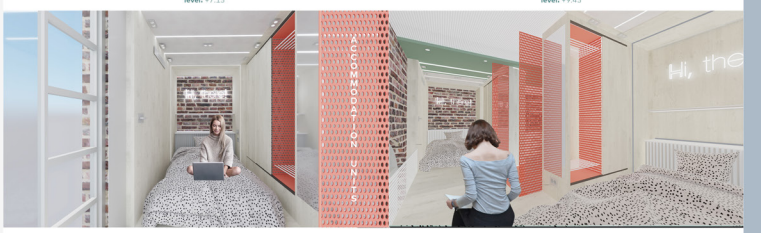


QUAD ROOM AXONOMETRIC VIEW



1/20 ACCOMMODATION ROOM PLAN



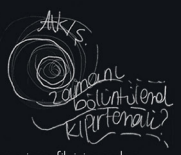




ENTRANCE AREA **SHARED** AREA **KITCHEN**

ESENBOGA

ZONE-1 01 Kisa süreli beklemeler için, kalabalık gruplara hizmet etmeyi amaçlayan oturmalar bar çevresinde organik bir dille var oluyor. Bar kendine özel aydınlatmasıyla mekanı ortalarken,vurucu bir giris yaratıyor.



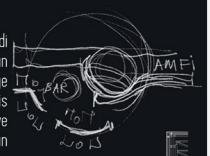
Zone-1 lounge alanlarının en temel ihtiyacı olan, yeme-içme fikrini sunarken, kalabalık grupları da bünyesinde rahatça barındırabilmektedir.

ZONE-2 02 Oturma düzeni ve oturma elemanlarıyla çalismaya, dinlenmeye ve beklemeye hizmet eden bu amfi alanı, aynı zamanda gerekli durumlarda farklı aktivitelere elveris saglamaktadır. Konser alanları ve herhangi topluluk etkinlikleri için uygun derecede dramatik aydınlatmaya ve oturum alanına sahiptir.



Zone-2, iki alan arasındaki geçis görevinin yanı sıra standart oturma düzeninden sasmak isteyenler için en uygun, en dinamik alandır.

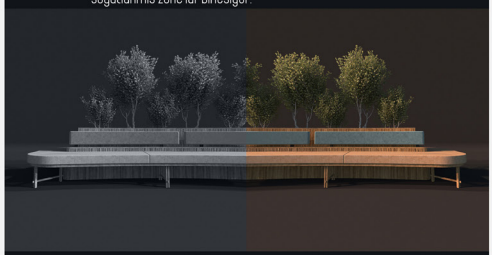
ZONE-3 03 Kisisel alanlar yaratılabilen, kisinin kendi kendine kalabilecegi ve yavas akan zamana uyum saglayan üçüncül bölge düzenlemelerini içermektedir. Özellesmis oturumlar, kisisel alanları saglamakta, ve kullanıcıları hızlı akan alt katın gürültüsünden uzaklastırmaktadır.





KESIT A-A'

04 Organik geometrinin sınırlarını kesfetmeye çalıstıgımız, ahsap oturum elemanlarıyla ve barla bütünlesik bir bekleme alanı konsepti ile özellesmeyi hedefleyen,hızlı akıstan uzakta tasarlanmıs,asma katta bulunan soyutlanmıs zone'lar birlesiyor.

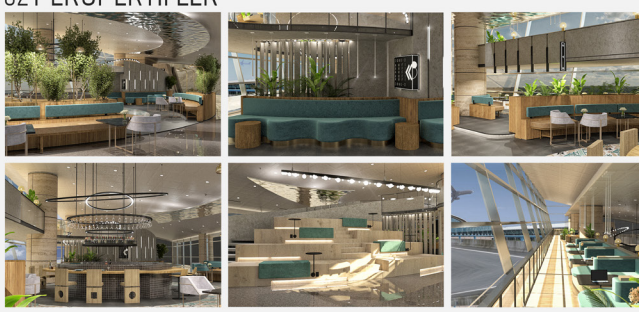








02 PERSPEKTIFLER



01 KONSEPT

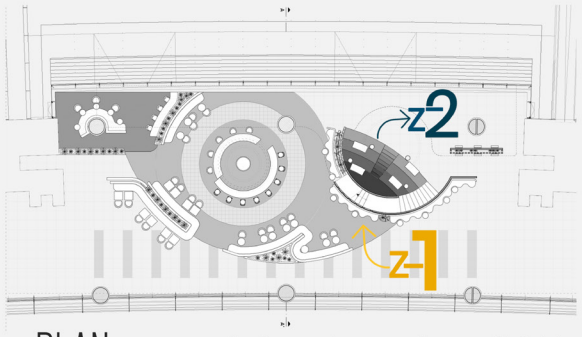
Esenboga Havalimanında bekleme alanları, kullanıcının harcayacagı zamana göre sekilleniyor. **Zamanın akısı ve mekanların ayrılısı** olarak tanımlanan tasarım, üç parçaya ayrılmıs zaman bölgeleri olarak öne çıkıyor. Bar alanı, hızlı akan zaman bölgesine eslik ederken, ilerleyen bölgelerde zaman, özellestirilmis ve kisisel sınırları daha net hissettiren oturma elemanlarıyla ilerliyor.

Mekan **üçe parçalanarak**, iç içe geçen üç atmosfer sunuyor. Harcanacak zamana ve beraberinde getirdigi beklentilere göre konumlanabileceginiz bir düzen olusuyor.Her alan, kendine has mobilya tasarımlarıyla **zamanı farklı algılatma**yı amaçlıyor. Oturmak ve beklemek alısılmısın dısında bir deneyim sunuyor.

04 AKSONOMETRIK

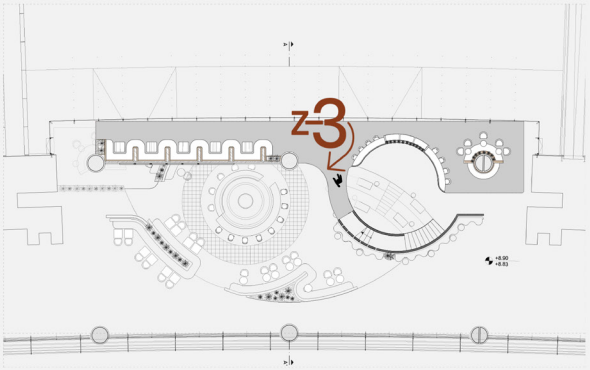






05 PLAN 1:150 ÖLÇEK

Organik tasarımıyla, zamanın akısı içerisindeki kaybolmayı hedefleyen bekleyisler, mekanın konsepti haline geliyor.



03 ZONE 1 MOBILYA TEKNIK



Dokulu Bamboo ahsabıyla birlesen oturma grupları, dogallık deneyimini içinde bulundurdugu yesil alanlarla saglıyor.



Kalabalık oturumlara hizmek vermek için, ayrısmamıs süet ve derinin rahat uyumuyla birleserek bar alanında estetigi de elinden bırakmıyor.



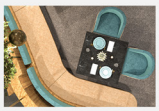




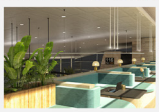
Esenboga bekleme alanı, gerek gündüz zaman diliminde, dogal atmosferiyle, gerek gece ısıklandırmasıyla yarattıgı lüks atmosferiyle, gün içerisinde kendi içinde degisim yasıyor. Bekleme alanlarının zamansızlıgını, anlamlandırıyor. Kendi zaman algoritmasını yaratıyor.

Mekan içerisinde bulunan yönlendiricler de zamanı nasıl yönetecegini de kullanıcıya bırakıyor. Mekanda renkler dogal tonlar da kalırken, ayna detayı, ısıklandırmayla birlikte mekan algısında illüzyon yaratıyor.

Mekan için seçilen oturma gurplarında özellestirilmis oturma gruplarıyla uyumlu bir konfor ve sık tasarımlarıyla mekan ici uyum hedeflenmistir.







Ece Kişioğlu Yaşar Üniversitesi



feel the spirit of the street

follow the extension

architectural drawings

feel the verticality

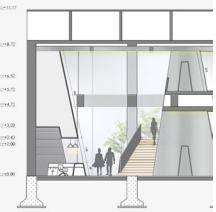
In the plan, the entrance is pulled in. This line has been located considering the density of people
area, museum shop and vertical circulation. In the second part, there are street dance, graffiti and st
point as sliding graffiti panels. In the street dance module, important street dancers exhibition and dig
traces on the opposite side. With the help of opening on the facade, the space can recieve daylight. Stre
works together. When there is no activity on the stage, street performances can be watch
Offices are positioned on the narrow façade to benefit from daylight. Toilets are positione
Since the graffiti exhibition on the gro



exhibition unit elevation 1

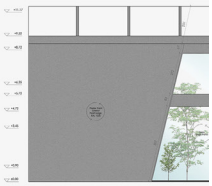


exhibition unit elevation 2





exterior view



explore the dynamism of street

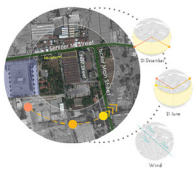
project information

According to the International Council of Museums, a museum is "a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment." Given the definition above, the function of a museum is not limited to curating exhibits and conserving collections. Architecturally, museums significantly add meaning to the exhibits and interactions in these spaces of experience. It is very likely that the same collection will be perceived and responded differently in different museum contexts. Moreover, museums as public service institutions are integral to the culture and social life within which they exist. An izmir museum will be designed with the concept and context determined by considering this information.

site information







Alsancak is an hourly active district of Izmir. From Alsancak Station, it is observed that it is used less as you go right on the map. Although it is an area with more industries and warehouses, it is gradually developing.

According to the sun and wind analyze, it seems that direct light does not enter very often, the interior should be supported by artificial lighting. The building is in Alsancak Şehitler Street, it is seen in the visual that the distance between Alsancak gar and near the tram station and has 2 facades.





- Facade of Sehitler Main Street

On the means of transport
Active, easily visible, noticeable
Since there is a street on both sides and only one facade is adjacent to the side building, more free design can be.
Social areas and entrance of the building located on the facade, because of this way, it attracks people in.

- 1501 Street facade

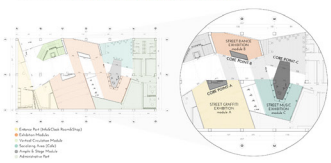
Not active, on a narrow road
Storage areas and administrative parts can be located this facade.

concept idea

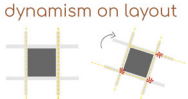
Izmir is a city that has always managed to maintain its modernity from past to present and has hosted many cultures. Local identity is the state of being unique and different from other objects. Common memory are reflected in the streets and squares, which are the organs of the city. Streets are a 'place' where different street patterns produced by cultural diversity have unchanged meaning' over generations. The streets, which highly valued, both create a bridge between different cultures and create a meeting point for them for a purpose. In other words, these points are counted both as a transition and flow point and appear before people as interactive built-in units.

1. The streets of Izmir are energetic, dynamic and inviting.
2. In this way, streets contain points that bring people together in some core points.
3. These areas offer interactive activities to the user, control the contuinity and can be defined as 'participatory core points'.

CONCEPT: PARTICIPATORY CORE POINTS



dynamism on layout



Several way option rather than stable/unidirectional axe
Surprise places welcoming people rather than predictable locations



Dynamism can be created with curvilinear forms in section as well as in the plan.



Materials and the color scheme can be chosen dynamic too.

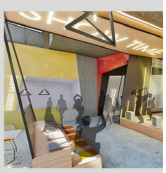
In this space, where not only the exhibition objects, but also the surfaces used in the modules are considered as exhibition elements, modules that are continuous with each other are placed. The exhibition modules, ware permanent exhibitions, while temporary exhibitions are positioned inside or on the surfaces of the mass created outside. The purpose of temporary exhibitions is to be like a showcase that draws in a person walking down the street. It offers the user interactive elements related to the theme of the module or creates dynamic and vibrant exhibitions that change frequently. At the same time, it is positioned like a hub in the middle of the modules, creating entry and exit points, allowing circulation to rotate inside.

street dance

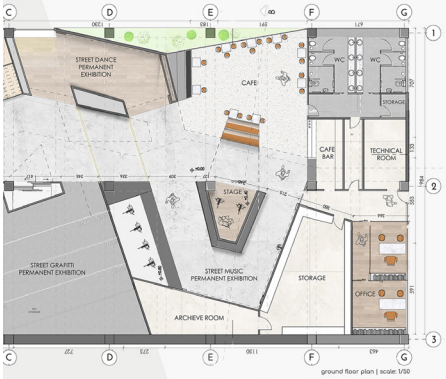


core point of street dance module
as an interactive dance wall

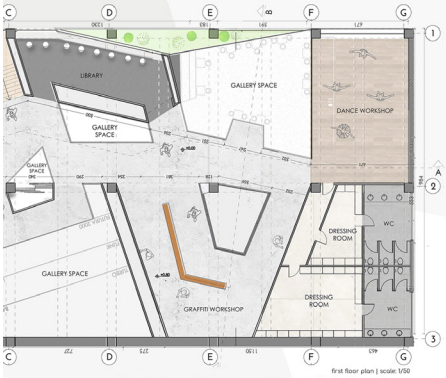
street musi



cor
as an interactive stag



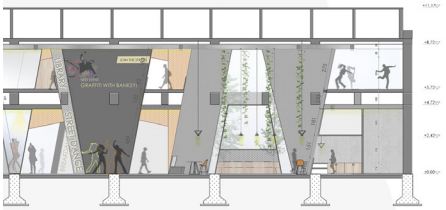
ground floor plan | scale: 1/50



first floor plan | scale: 1/50

plan layout & function distribution

descending from the tram line as a result of the analysis of the project area. Inside, the user is greeted by the info eet music exhibition areas as , said before. In the graffiti part, the important works of izmir are exhibited. And core ital panel are located. There is an interactive panel on one surface and people passing by this panel can see their et music instruments exhibited in the street music module and there is a stage on the core point. Stage and amphi ed from the screen on it. Acoustics were given importance on stage absorbing sounds without any sound problem. d to allow natural ventilation. On the first floor, there is a library, dance workshop and wet areas, graffiti workshop. und floor works on 2 floors, a gallery space has been created and it is associated with the graffiti workshop above.



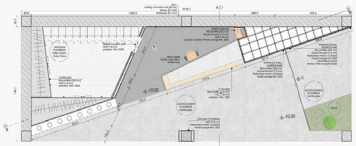
section aa' | scale: 1/50



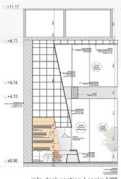
exterior elevation | scale: 1/50



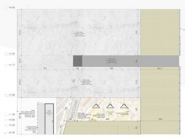
general axe render



cafe plan | scale: 1/20



info desk section | scale: 1/20



info desk elevation | scale: 1/20

entrance part | info area

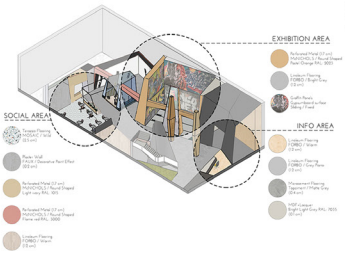
In order for people to feel the interior and not to cut the connection of the place with the street, the façade was pulled in with the same axis. Part of the resulting empty space is designed as an inner garden and the other part is designed as an interactive wall. The wall continues on both floors vertically and at an angle. In the continuation of the wall, an info opening like a niche on the wall welcomes people. The material of the wall is the energic and painted perforated metal seen throughout the building.In the hidden cloak room next to the information desk, people's safety items such as jackets and bags can be put. It has safes and cabinets.

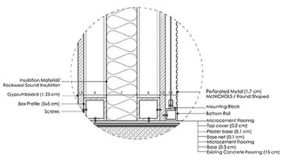


entrance | info desk

materials | detail

Perforated metal is used in exhibition units. Floors, ceilings and exhibition walls are designed simple in order to highlight the perforated metal material and units. Terazzo, microcement material are used in flooring to reflect the street. Walls are designed as angular form to create the dynamism inside.





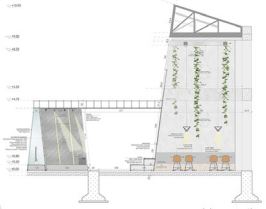
Perforated metal connection detail
scale: 1/5



social area plan
scale: 1/20

socailizing part | cafe

In the cafe as a socallizing part, circulation axes can be seen. People can walk around the amphi. In this way, the exit and enter points creates. Amphi and stage works together. They connect with some wooden materials on the ceiling and connective profiles. Lightings and ivys hanged on the upper floor to strengthen the feel of verticality. For the purpose of creating dynamism, facades of the building pulled in and there are inner gardens in that gaps. On the facade, there are some ivys that covering the column to continuity of the inner garden. Terazzo was used in the floor ceramic's. It reflects the street. There is an inner garden in exterior. It is located near the cafe, in this way people can look at the plants while they sitting there.

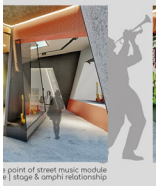


social area section
scale: 1/20



social area | cafe | verticality

street graffiti



point of street music module
stage & amphi relationship



core point of street graffiti module
as aslidable graffiti panels

Zehra Çetinkaya Karadeniz Teknik Üniversitesi

A CLINIC | ESTETIK KLINIGI TASARIMI

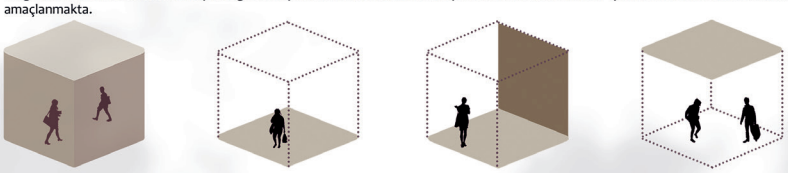
İÇ MİMARLIK BÖLÜMÜ BİTİRME PROJESİ

'kullanıcıyı anlamak'

''KULLANICI NE İSTER?''

Tasarıma başlarken hedef kitlenin ihtiyaçları, duygu durumu, psikolojisi göz önüne alınarak kullanıcı odaklı tasarım kurgulandı. Estetik klinikleri insanların daha iyi hissetmek için ya da iyi hissetmediği durumu ortadan kaldırmak için başvurdukları sağlık kuruluşlarıdır. Bu sebeple kullanıcılara kendilerini rahat hissettirecek ''KONFOR ALANLARI'' kurgulandı.

Konseptin etkilerini üç boyutta malzeme farkları ile tanımlanan alanlar şeklinde görüyoruz. Bu alanlar işlevlerin ayrılması, var olan işlevin vurgulanması, bazı alanların özelleşmesi gibi amaçlara hizmet etmekte. Özelleşen bu alanlarda kulanıcılar için maksimum konfor sunulması amaçlanmakta.



İŞLEV KURGUSU

Zemin kat müşterilerin görüşme ve muayene odaları, personel odaları, teknik ve yönetim birimleri ve ıslak hacimlerden oluşmakta. Zemin katta galerinin oluşturduğu koridorlar avantaja çevirilerek personel ve müşteriler için ayrı ayrı özelleştirildi. Böylece personellerin çalışma alanı ile müşteri sirkülasyonu çakışması önlendi.

Galeri kat ise her türlü operasyonun yürütüldüğü kat. Tüm operasyonların zemin kattaki müşteri sirkülasyonundan ayrılmasıyla mahremiyet sağlanmakta .Burada estetik birimleri ile bakım birimleri ayrılarak bir düzen oluşturuldu.



A-A KESİTİ Ö:1/50



B-B KESİTİ Ö:1/50



GİRİŞ MEKANI





DOKTOR ODASI







Operasyon odalarında hem estetik hem de işlevsel
yön verdi. Hazırlık tezgahının arkası daha koyu bir
çalışması için gerekli malzemelerin depolanması k
gereken dolgular ve kimyasallar da gizli mini bir buz
koltuğu arkasındaki duvar yüzeyi ve tavanda da
aydınlatmalar ile desteklenmekte. İşlemden önce ise
depolama ve bekleme alanı bulunmakta. Bu alanda



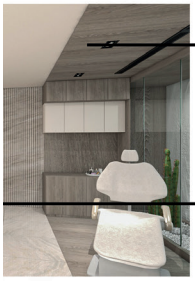
BİL

Konfor alanları oluşturulması amaçlanan bu projede
eşlik etmekte. Mekanda doğanın en ham halinin gör
tekrar canlılık vermek amaçlandı. Tasarımda konfor



Ahşap Kaplama
KOD: 23884



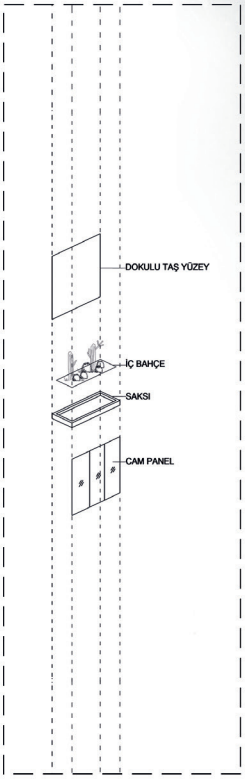


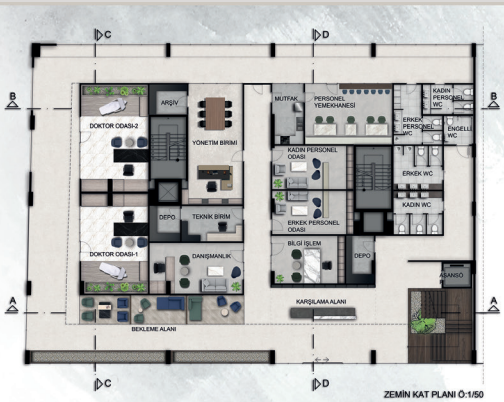
a MUAYENE ALANI

b GÖRÜŞME ALANI

Görüşme alanı hizmet almak için gelen kullanıcıların doktorla görüşme yağtığı ilk diyalogların gerçekleştiği alan. Burada doktorun çalışma alanı için tüm depolama ihtiyacını karşılayan bir yüzey ve hemen önünde izlerini duvara taşıyan bir çalışma masası bulunmakta. Çalışma alanı yeşil öğe içeren bir aydınlatma ile vurgulanmakta.

Muayene alanı dört yüzeyi ile doktor odasında kendi içinde özelleşerek ayrılmakta. Burada açık renk malzemeler ve bir iç bahçe kurgulanarak ferah, rahatlatıcı bir ortam oluşturuldu. Bu sayede muayene olma deneyimini mümkün olduğu kadar konforlu bir deneyime dönüştürmek amaçlandı.





ZEMİN KAT PLANI Ö:1/50



GALERİ KAT PLANI Ö:1/50

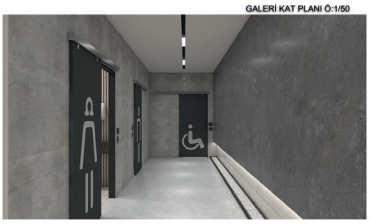


OPERASYON ODASI

olarak tasarlanırken kullanıcı konforu yine burada da tasarıma malzeme ile odak yüzeyine dönüştürüldü. Bu alanda doktorun apalı dolaplarda yapılmakta. Aynı zamanda soğuk tutulması dolabı ile depolanabilmekte. İşlem yapılan alanda da muayene farklı bir malzeme ile özelleşmekte ve bu plakalar lineer kullanıcıların hazırlanabilecekleri ve eşyalarını koyabilecekleri doktor odalarında olduğu gibi bir iç bahçe kurgulandı.



Koridorlar bir projenin göz ardı edilemeyecek önemli mekanlarıdır. İyi bir tasarım ve yönlendirme ile kullanıcılarına daha iyi deneyimler sunar. Muayene ve operasyon alanlarına giden koridorlarda duvarın alt kısımlarında mekanın genelinden daha koyu bir renkle dikkati koyu rengin gittiği yöne çekerek bir yönlendirme oluşturuldu. Kapılarda da renk seçimleri yol üzerinde duraklar oluşturacak şekilde belirlendi.



Wc koridorları da iyi yönlendiriciler içerecek şekilde kurgulandı. Burada yönlendici olarak duvarın latında ışık bandı ve yerde çakıl taşları eşlik etmekte. Mekanlarda doğa taşınabileceği her alana uzanmakta. Wc kapılarında otomatik el sensörlü kapılar tercih edildi ve daha koyu renkler kulanılarak ayırt edilmesi kolay hale getirildi. Her kapı üzerinde hitap eden kitleyi belirtecek grafik anlatımlar içermekte.



Gİ İŞLEM

DANIŞMANLIK



PERSONEL ODASI



PERSONEL KAFETERYASI

kullanıcıların kendilerini en rahat şekilde hissetmesi için huzur veren doğadan ilham alındı. Mekanda doğal taşlar ve ahşap kombinasyonu ile özelleşen alanlarda yeşilliğin ferahlığı da tasarıma üntüsünü yakalamayı amaçlarken malzemelerde dokulu plakalar tercih edildi ve canlı bitkilerle desteklendi. Ayrıca kumaş seçimlerinde de canlı yeşil ve lacivert renkleri tercih edilerek mekana alanlarının varlığının yanında doğanın verdiği konfor büyük bir önem taşımakta.



Seramik Kaplama
KOD:55012834



Mermer Kaplama
KOD: MR-28



Mermer Kaplama
KOD: MR-62



Seramik kaplama
KOD: 55015015R



Seramik kaplama
KOD: 55015015R

Melissa Keçeli Marmara Üniversitesi



DTTM

DENİZ TAŞITLARI
TİCARET MERKEZİ

01 KONSEPT

DTTM (Deniz Taşıtları Ticaret Merkezi), Marmara Üniversitesi Acıbadem kampüsünde yer alan yapı, tasarım ve konsept alt yapısı düşünülerek hazırlanılan bir renovasyon projesidir. Fakültenin yeni binasına yerleşmesi öngörülen proje, 5988 m²'lik altı katlı bir alanını kapsamaktadır.



Yosun, yelkenli, rüzgar, dalga, kum, tuz, ada İstanbul ve Akdeniz kavramları mekanda gözlemlenebilir dönüşüm ve tasarım bütünlüğü oluşturarak yapı içinde yayılan bir konsept oluşturur.

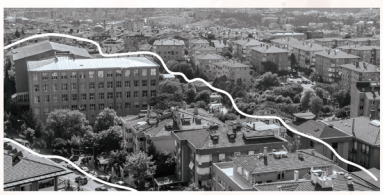
02 PROJE LOKASYONU

Konum: Kadıköy / İstanbul
Proje Bölgesi: MÜGSF / Acıbadem Yerleşkesi
Proje: Yeniden İşlevlendirme, Ticaret Merkezi



Proje mevcut yapının deniz ticaret ağına yön veren, aktif olarak motoryat, yelkenli, katamaran gibi deniz taşıtlarının ihracatını sağlayan bir ticari merkezi tasarlama biçimini kapsamaktadır. Türk boğazları ve denizleri ülke piyasasında ana ticaret güzergahının temelini oluşturmaktadır. Denizciliğin bu güzergahın devamlılığını sağlaması bakımından ülkeler arası kültür etkileşimini şekillendiren en eski ticaret yöntemidir.

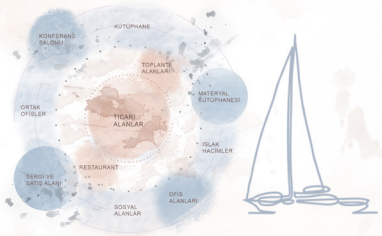




PROJE DETAYI

03 BALON DİYAGRAM

Acıbadem caddesi üzerinde konumlanan binanın çevresinde bulunan mevcut yapılar fakülte, dekanlık köşkü ve atölye binalarıdır. Binanın çevresi ve kendisi bu eğitim fonksiyonlarını kapsadığından, işlev şeması diyagram üzerinden düzenlenerek tasarım sürecine dahil edilmiştir.

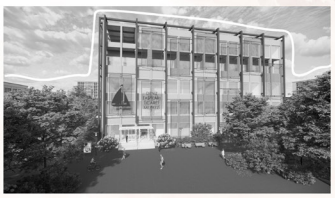


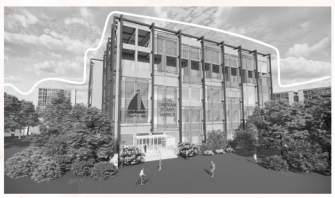
04 MALZEME BİLGİSİ



05 CEPHE

Mekan kurgusu İstanbul'a ve Akdeniz ülkelerine ait bu kollektif belleği esas alarak insan odaklı mimarlığın deniz ve denizcilik üzerine geliştirilmesi sonucu oluşmuştur. İç mekan tasarımında kullanılan tasarım ilkeleri doğrultusunda cephe tasarımı da yapılmıştır.







DANIŞMA VE BEKLEME ALANI



KONFERANS SALONU



MAKET SERGİLEME ALANI



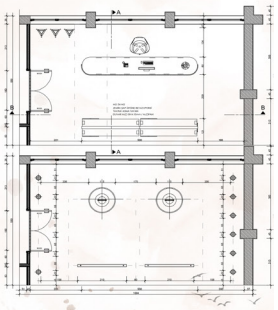
RESTAURANT OTURMA ALANI





TOPLANTI VE ORTAK OFİS ALANLARI

06 SİSTEM DETAYLARI



07 KESİTLER





CORNER KAFE



KÜTÜPHANE



MATERYAL KÜTÜPHANE



SERGİLEME ALANI



KÜTÜPHANE VE SERGİLEME ALANI



08 KAT PLANLARI



İKİNCİ KAT PLANI



BİRİNCİ KAT PLANI



ZEMİN KAT PLANI

Zemin kat planı konsept ve işlev olarak işlendiğinde, danışma bekleme alanı, sergi salonu, corner kafe, konferans salonu, kulis, kamera sistem odası, ATM noktası, materyal kütüphanesi, maket sergileme alanı ve kütüphaneden oluşmaktadır. Birinci kat planı corner kafe, sosyal alan, ofis malzemeleri ve baskı alanı, toplantı odası, ortak ofis alanları ve galeri boşluğunda yerleşimi sağlanan oturma alanlarından oluşmaktadır. İkinci kat planında ise karşılama alanı, ATM noktası, restaurant yönetim sorumlu odası, bulaşıkhane, pastane alanı, mutfak, soğuk depo, kasa alanı, restaurant oturma alanı, sosyal alan, spor salonu, teras alanı ve servis noktasından oluşmaktadır.

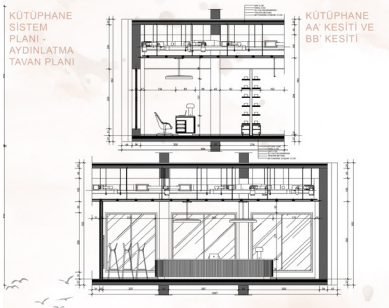
09 İZOMETRİK PERSPEKTİF



İKİNCİ KAT PERSPEKTİF

BİRİNCİ KAT PERSPEKTİF

ZEMİN KAT PERSPEKTİF



KÜTÜPHANE SİSTEM PLANI - AYDINLATMA TAVAN PLANI

KÜTÜPHANE AA' KESİTİ VE BB' KESİTİ

BB' KESİTİ



AA' KESİTİ

Helin Baskın MEF Üniversitesi



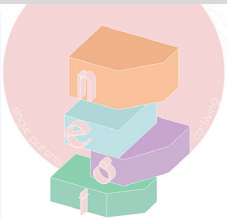












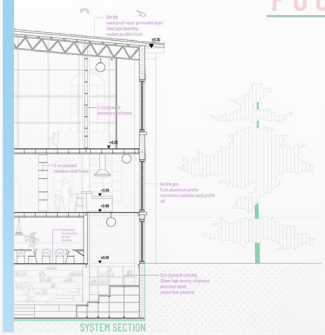
Khorenyan Armenian Primary School in Istanbul Balat creates a new co-living space for low-income single parents and their children. The basis of the project is to create a sense of neighborhood and safe space. It offers single parents a life where they can live in solidarity and spare time for themselves while raising their children. The kindergarten in the building, it creates an area where children can get a good education and socialize. The kindergarten also serves the children living in the area free of charge. Certain areas of the building and its garden are also open to the use of the people of the region. Thus, while the building is included in the neighborhood, it also includes the neighborhood.



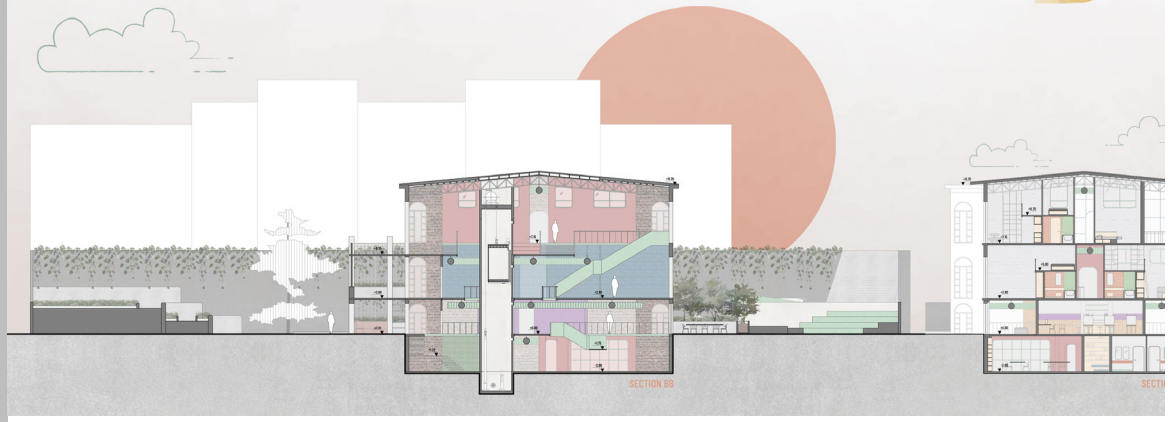


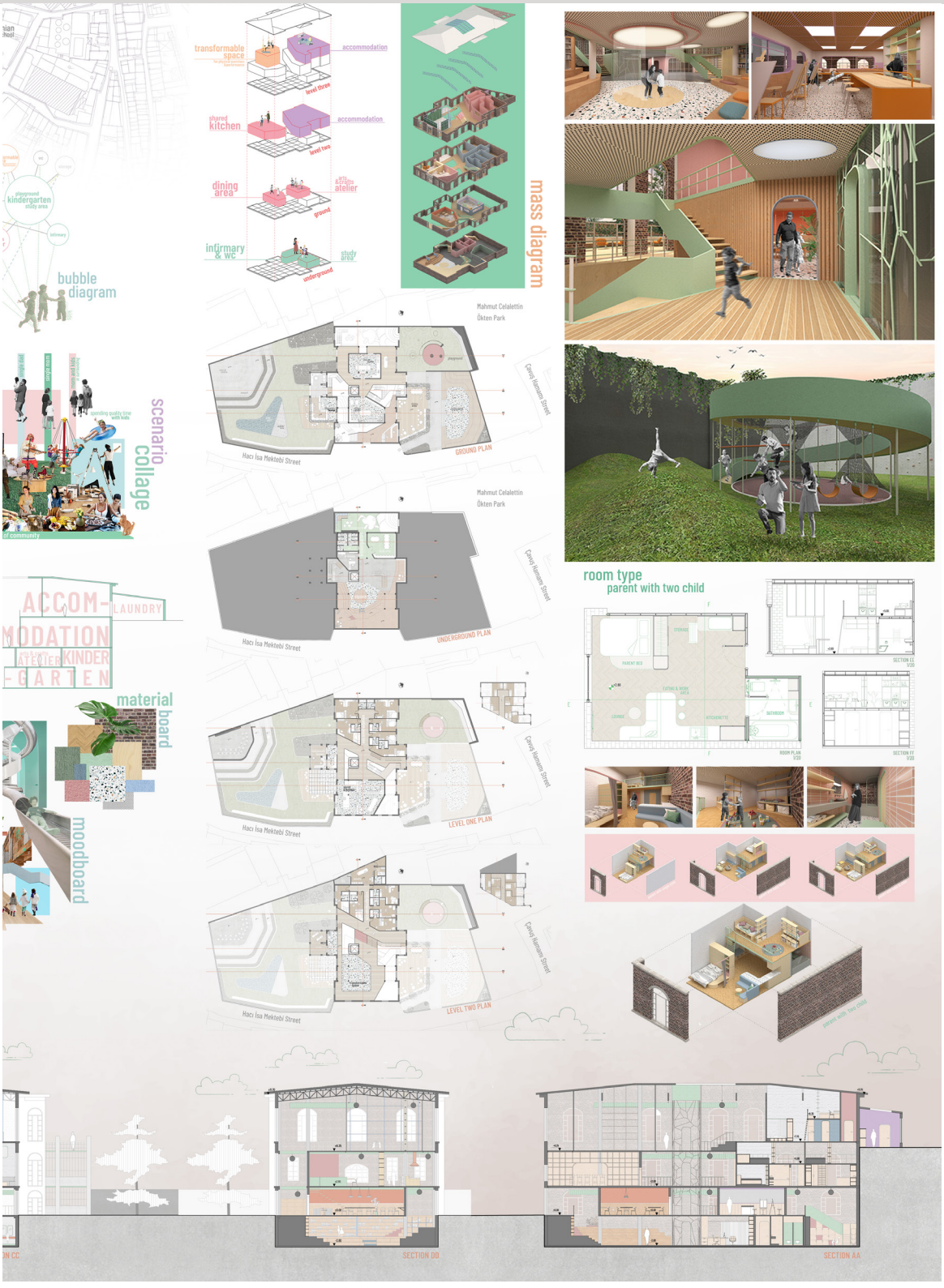








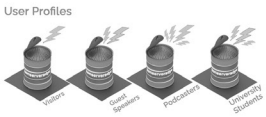


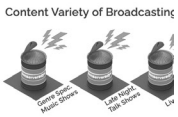

bubble diagram
transformable space
accommodation
level three
shared kitchen
accommodation
level two
dining area
arts & crafts atelier
ground
infirmary & wc
study area
underground
mass diagram
scenario collage
material board
moodboard
Mahmut Celalettin Ökten Park
Hacı Isa Mektebi Street
GROUND PLAN
UNDERGROUND PLAN
LEVEL ONE PLAN
LEVEL TWO PLAN
room type
parent with two child
SECTION DD
SECTION AA

konserveradyo

broadcasting & attitude

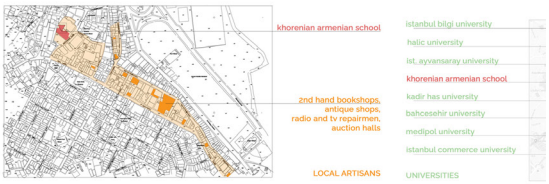
In a Turkey that there is a strict censorship, totalitarian regime and last but not the least no freedom of speech; media has totally under pressure as well. Konserveradyo aims to create an environment (not just a radio) where is communal, independent, conscious and also consciencous. In this context, university students nearby the facility, podcasters, and also all the people who support the freedom of speech are chosen as target users.



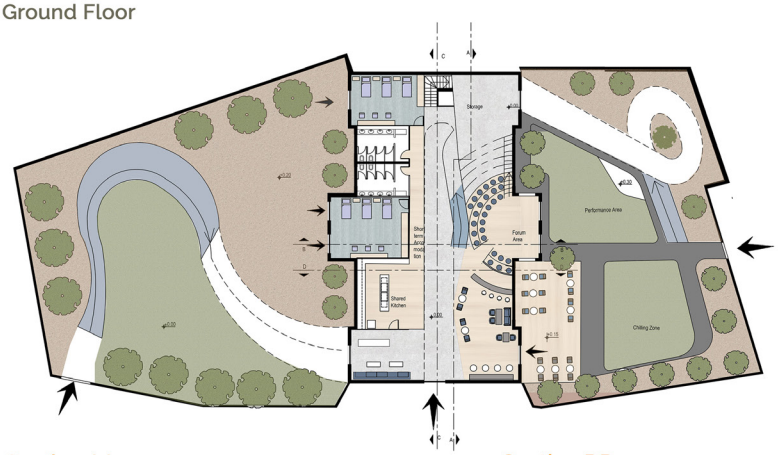


networking map

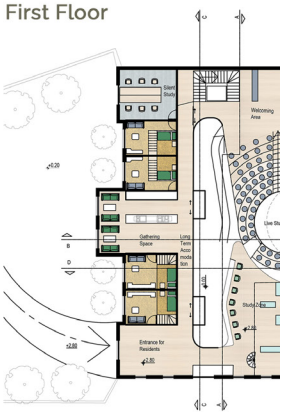
with the surroundings of the neighborhood Balat, has a wide range of broadcasting netw universities with their students, antiquarians and repairmen with the antique lovers, with still enjoys nostalgic sounds...



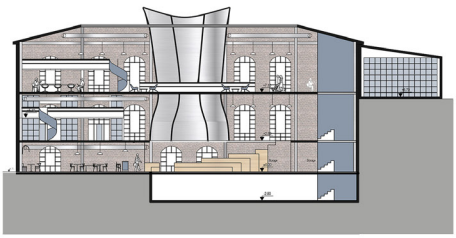
Ground Floor



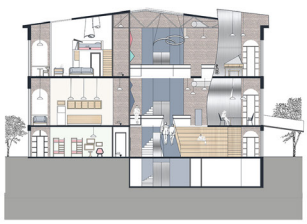
First Floor



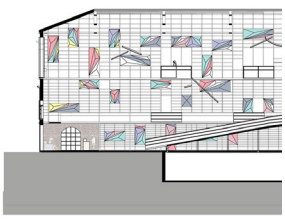
Section AA



Section DD



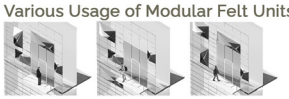
Section CC



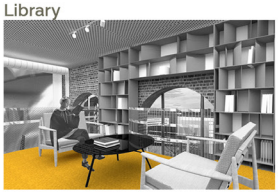
Eatery



Various Usage of Modular Felt Units



Library



Courtyard





Spatial Privacy

Public
Live Unique Studios
Hospitality&Retail
Outer Courtyard
Auditorium

Semi-Public
Record Studios
Shared Kitchen
Kitchen

Private
Live Studios
Accomodation
Offices
Management

Accomodation Units

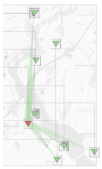
Long-term
up to 1 year

Short term
up to 1 month

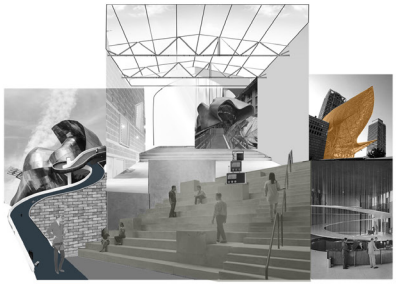
Shorter Term
up to ten days

"Together we stand, divided we fall!"

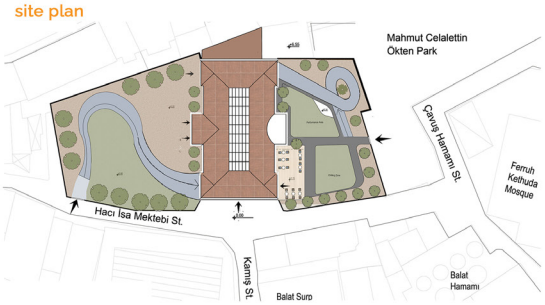
ork such as
the ones who



mood

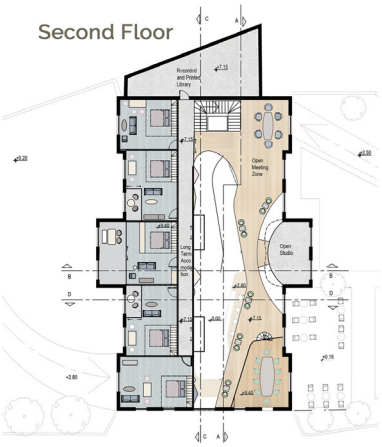


site plan

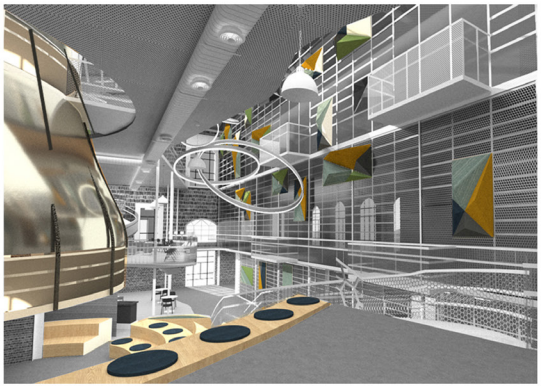




Second Floor



Entrance

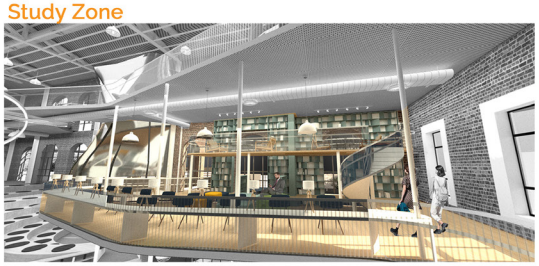


Section BB



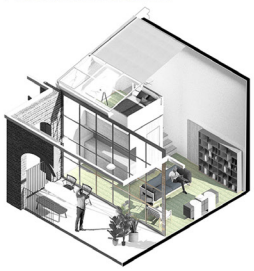


Study Zone





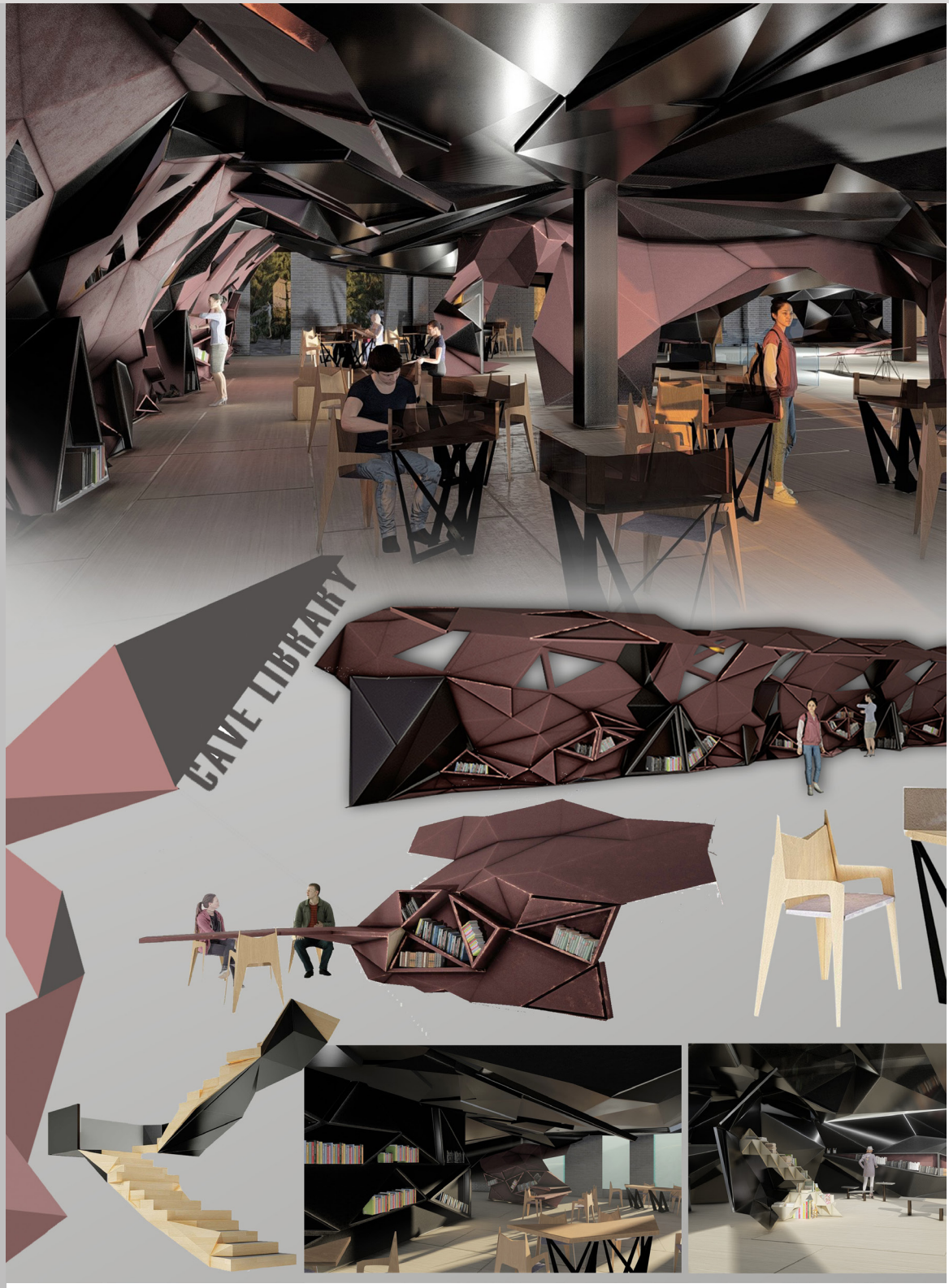
Accommodation

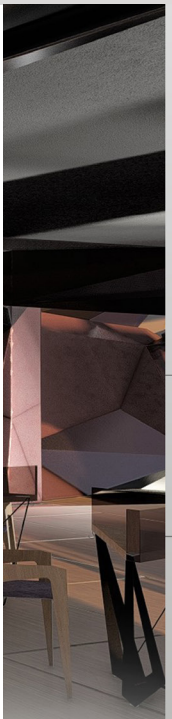


Open Meeting Zone

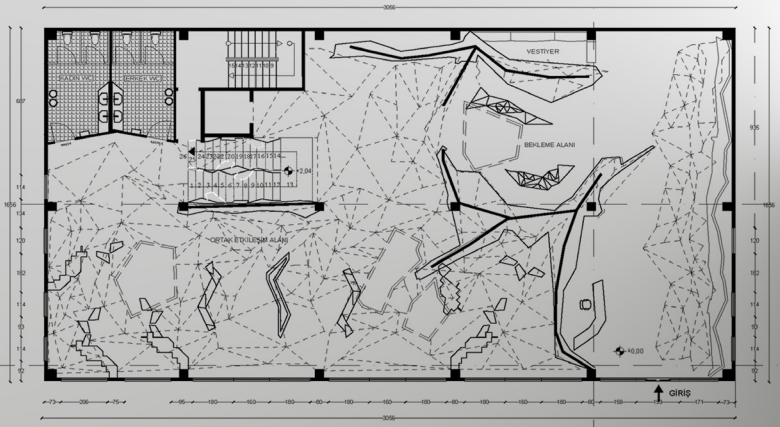


Ahmet Muhammet Şakalak Altınbaş Üniversitesi





Kütüphaneyi mekansal olarak çekici hale getirirsem tercih edilebilirliğinin artacağını düşündüm ve bunun için kamp konseptini ve doğanın bir parçası olan mağarayı ele aldım.



C-C KESİTİ

A-A KESİTİ

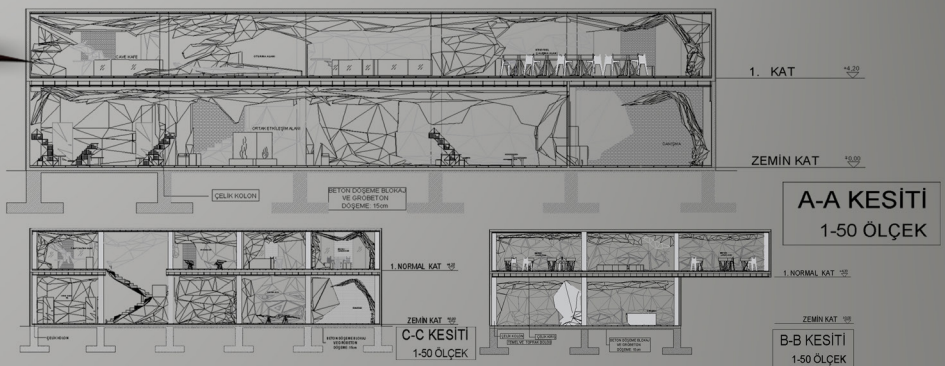
ZEMİN KAT PLANI
1-50 ÖLÇEK

B-B KESİTİ

MOTTO

Kamplarda çadırlar mekansal olarak hep aynıdır fakat hep farklı manzaraya bakarlar ve bu o eylemi çekici kılar



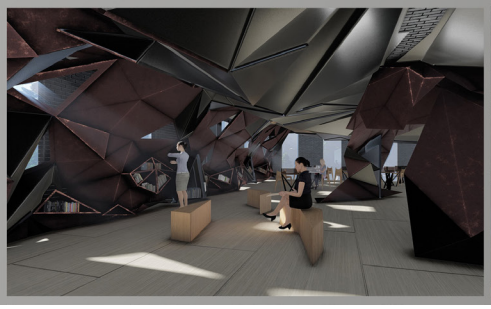


A-A KESİTİ
1-50 ÖLÇEK



Doğal oluşumlar ile mağaralarda farklı yüzeylerin oluşturduğu birçok perspektif yakalarsınız. Kütüphanenin mekansal kullanımı içinde farklı açılarda farklı yüzeyler kullanarak kullanıcı deneyimi ön planda mekanlar oluşturdum. Böylece kütüphaneye her geldiğinizde kendinizefarklı bir köşe seçerek farklı bir alanda hissedebilirsiniz. 3 boyuta geçtiğimde yüzeylerin açısıyla ve doluluk boşluklarıyla oynadım. Boşluklardan ışığın ve gölgenin tanımladığı mekanlar oluşturdum. Çünkü ışığında kütüphanenin fonksiyonu için ne kadar önemli bir element olduğunun farkındaydım.







ÖDÜL TÖRENİNDEN



MEKAN 2021 İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması Kolokyumu



MEKAN 2021 İç Mimarlık Öğrencileri Ulusal Bitirme Projeleri Yarışması Müzik Dinletisi



İKÜ Rektörü Prof.Dr. Hanife Öztürk Akkartal birincilik ödülünü verirken



İKÜ Mimarlık Fakültesi Dekanı Prof.Dr. Neslihan Dostoğlu ikincilik ödülünü verirken



Jüri üyelerinden Prof.Dr. Gülay Usta üçüncülük ödülünü verirken



Jüri üyelerinden Prof.Dr. Rana Kutlu ve Doç.Dr. Ervin Garip mansiyon ödüllerini verirken



Jüri üyelerinden Doç. Dr. Armağan S. Melikoğlu Eke ve Dr.Öğr.Üyesi Derya Adıgüzel Özbek jüri teşvik ödüllerini verirken



MEKAN 2021 Ödül kazanan yarışmacılar ve jüri üyeleri

MEKAN 2021

İÇ MİMARLIK ÖĞRENCİLERİ
ULUSAL BİTİRME PROJELERİ YARIŞMASI

DESTEKLEYENLER







T.C.
İSTANBUL
KÜLTÜR
ÜNİVERSİTESİ