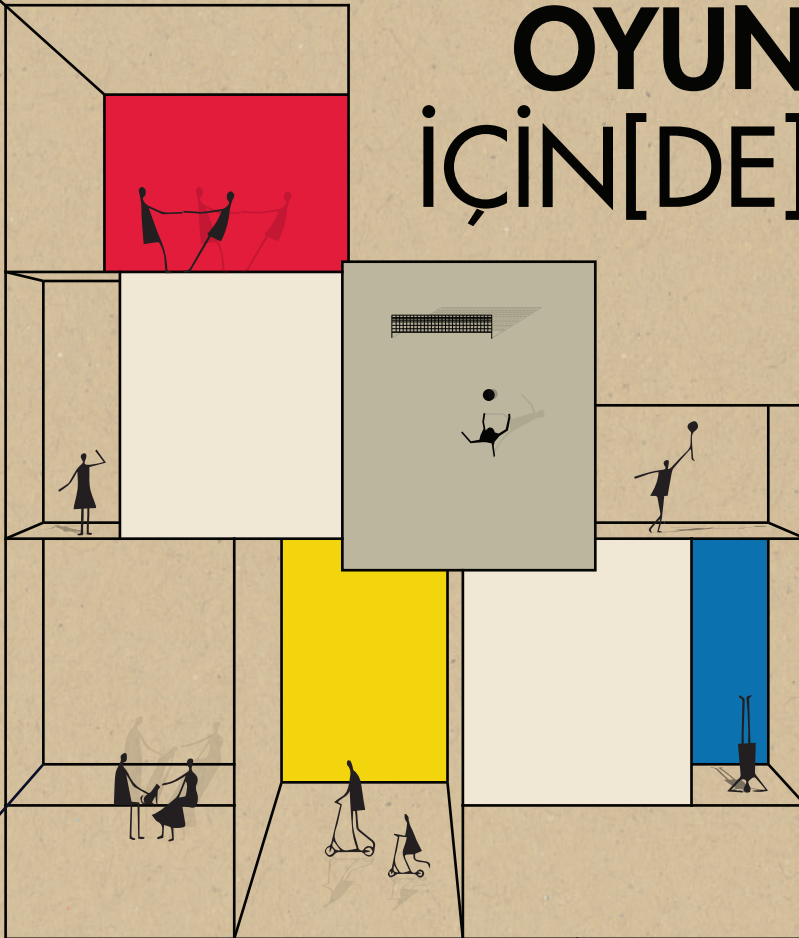




ÇUHADAROĞLU 2024

20. ÖĞRENCİ PROJE YARIŞMASI

OYUN İÇİN[DE]



ODTÜ
METU



ÇUHADAROĞLU ŞİRKETLER GRUBU

1954 yılında, Ahmet ÇUHADAROĞLU tarafından kurulan ÇUHADAROĞLU, çelik yapı elemanları üretimiyle sektöre girerek 1965 yılından bu zamana faaliyet alanını alüminyum doğrama olarak belirtmiştir. 1978'de anonim şirket olma yolundaki tüm gelişimini tamamlamıştır. 1996 yılında aldığı holdingleşme kararı ile Türkiye'nin sayılı holdingleri arasında yerini almıştır. ÇUHADAROĞLU grubu, günümüzde sektörde akla gelen ilk markalardan biri olmuştur.

Yeniliğe açık şirket kültürü, çağdaş, global şirket anlayışı ve teknolojik donanımı ile ÇUHADAROĞLU grubu; hizmet verdiği tüm alanlarda kalite memnuniyetini esas almaktadır. Yurt içinde ve yurt dışında pazar payını geliştiren grup; kalite, güven, rekabet üstünlüğü, kullanılan teknoloji, faaliyet alanı ve büyüyen şirketleriyle gücünü geleceğe taşımaktadır.

ÇUHADAROĞLU grubu; Alüminyum profil çekimi, yüzey işlemler, alüminyum yapı elemanları, taahhüt ve üretim ile inşaat sektöründe hizmet vermektedir.

Yönetimlerinde söz sahibi olunan başlıca ortaklıklar ve iş konuları şöyledir:

Çuhadaroğlu Metal San. ve Paz. A.Ş.

Mimari Uygulama Alüminyum Sistem Profilleri, Sanayi Tipi Alüminyum Profilleri, Güvenlik Grubu Ürünleri, Mimari Uygulamalarda Kullanılan Kapı, Pencere, Cam Aksesuarları, Otomatik Kapılar ve Çeşitli Cephe Kaplamaları Satışı.

Çuhadaroğlu Alüminyum San. ve Tic. A.Ş.

Alüminyum Sistem Profilleri Taahhüt İşleri.



Ahmet ÇUHADAROĞLU

Çuhadaroğlu Grubu
Yönetim Kurulu Onursal Başkanı

01.07.1925 - 29.08.2013

Firmamızın Kurucusu ve Onursal Başkanı Mimar Ahmet Çuhadaroğlu, bu tür yarışmalar sayesinde, öğrencilerin araştırmacı yanlarını geliştirmesi, tecrübe, bilgi ve becerilerinin artması yönündeki katkılarına inanan bir iş adamıydı. Çuhadaroğlu, iş adamı kimliğinin dışında sosyal sorumluluğunun bilincinde olan, gelişimine katkı sağlayan, bu doğrultuda bu tür etkinlikleri, yarışmaları destekleyen eğitim gönüllüsü değerli bir şahsiyetti.

29 Ağustos 2013 tarihinde vefat eden Ahmet Çuhadaroğlu'nun vefatından önce hazırladığı yazıyı siz değerli öğrencilerimiz ile paylaşıyoruz;

“Sevgili Gençler,

Yıllardan beri ÇUHADAROĞLU olarak birçok yeniliğe imza atıyor, yeniliklere, değişime açık şirket kültürü, dürüst hizmet anlayışıyla başarılarımızı ve gücümüzü geleceğe taşımanın gururunu yaşıyoruz.

Tüketiciler artık günümüz koşullarında, gelişen teknoloji, artan rekabet, çeşitlenen ihtiyaçlar ve beklentiler karşısında neredeyse kusursuz çözümler istemektedir. Yaratıcı fikirlerle sektörün gelişimini ve alüminyum teknolojisinin yaygın olarak kullanılmasını sağlamak amacıyla, her yıl farklı üniversitelerde, farklı bir konu seçerek “Öğrenci Proje Yarışmaları” düzenlemekteyiz. Bu yarışmalara, üniversitelerin ve öğrencilerin göstermiş olduğu ilgi bizi son derece mutlu etmiştir. Bu yarışmaya katılma cesareti gösteren çocuklarımızın da, dereceye girip ödül almış öğrencilerimiz kadar başarılı olduklarını düşünüyor ve onları da bu cesaretlerinden dolayı tebrik ediyorum. Ayrıca, bu etkinlik kapsamında Öğrenci Proje Yarışma'mıza zaman ayırarak emeklerini bizden esirgemeyen, kapılarını bize açan, bizleri misafir eden tüm değerli akademisyenlerimize, öğretim üyelerimize ve jüri heyetinde görev alan tüm mimarlarımıza şükranlarımı sunuyorum.

Proje yarışmamıza hazırlanan, ilgi ve alaka gösteren siz tüm öğrencilerimize teşekkürlerimi sunuyor, ÇUHADAROĞLU Ailesi olarak, şahsım ve kurumum adına mesleki anlamda kat edeceğiniz bu uzun yolculukta başarılar diliyorum.”



YARIŞMA ŞARTNAMESİ

Alüminyum sektörünün öncü ve önemli kuruluşlarından ÇUHADAROĞLU ALÜMİNYUM, ulusal, tek kademeli, mimarlık lisans öğrencilerine yönelik mimari proje yarışmasını duyuruyor. İlki 2003 yılında gerçekleştirilen ve yaratıcı, genç fikirlerin üretilmesini, tartışılmasını teşvik eden, Çuhadaroğlu Öğrenci Proje Yarışması'nın bu yıl yirmincisi gerçekleştiriliyor.

OYUN İÇİN[DE]

Çuhadaroğlu Öğrenci Proje Yarışması 2024'ün teması yarışma jürisi tarafından "OYUN İÇİN[DE]" olarak belirlendi.

YARIŞMANIN TEMASI

Oyun, en yalın biçimiyle, hoş vakit geçirme ve eğlence etkinliklerini çağırıştırır. Genellikle çocukluk çağıyla özdeşleştirilen ve çocuğun deneyimleyerek kendi kendine öğrenmesini, fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirmesini sağlayan oyun etkinliği, her yaşta insan için, kurallı veya kuralsız / kendiliğinden gelişen, çok çeşitli etkinlik türü ve biçimini içerir.

Oyun bir eğlence aracı olmasının ötesinde, herkesin katılımına açık, var olan toplumsal yaşamdaki hiyerarşik kalıpların dışına çıkan, yerleşik ilişkileri sorgulayan yaratıcı ve özgürleştirici bir eylemdir. Gündelik yaşamı ve yaşam mekânlarını dönüştürebilir, kentsel mekânları canlandırabilir ve yeniden biçimlendirebilir. Böylece oyunun, bireyleri alışlagelmişin ötesine taşıyan özgürleştirici gücü keşfedilebilir.

Çuhadaroğlu Öğrenci Proje Yarışması'nın bu yılki teması, kent ve oyun arasındaki ilişkilere, kent içinde oyunun mekânı ve gündelik yaşamı dönüştürme potansiyeline odaklanmaktadır. Yarışmanın amacı, öğrencileri kendilerinin seçeceği kentte / kent mekân(lar)ında oyun konusunda yenilikçi fikirler ve tasarımlar geliştirmeye teşvik etmektir.

Kent mekânları, oyunun arka sahnesi, zemini, zaman zaman da doğrudan bir parçası olabilir. Oyun kavramı üzerinden kente ve mekâna bakmak, mevcut kalıpları aşan alternatif ilişki, yaklaşım ve tasarımlar geliştirmek için bir çıkış noktası

oluşturur. Katılımcıların, oyunun dönüştürücü ve yenilikçi potansiyelini kucaklayarak kentsel yaşamın yeni ve heyecan verici boyutlarını keşfetmeleri; oyunun birleştirici ve özgürleştirici yönlerini kullanarak, etkin katılım, etkileşim ve karşılaşmalar için davetkâr tasarımlar ortaya koymaları beklenmektedir.

Tasarımlar, gündelik yaşamı ve onun zaman-mekân kurgularını sorgulayabilir; ikinci plana atılan aylıklık, neşe, yaşam sevinci ve kendiliğindenlik gibi kavramları değerlendirerek günlük yaşantının kendisini oyun için[de yeniden üretebilir ve dönüştürebilir.

YARIŞMACILARDAN İSTENENLER

Yarışmaya katılacak öğrencilerin www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden üye olması gereklidir.

Yarışmacılardan istenen ve aşağıda belirtilmiş tüm belgeler, www.ogrenciprojeyarismasi.com web sitesi üzerinden sisteme dijital formatta yüklenmelidir. Yüklenecek her belgenin, dosyanın, çizimin yükleme tarihi, ölçüsü, biçimi, formatı vb. bilgisi, web sitesi üzerinde yarışmaya katılacak öğrencinin belge yükleme yapacağı alanda yazılıdır. Bu belgeleri eksik ya da hatalı yükleyen öğrencilerin başvuruları jüri değerlendirmelerine alınmamaktadır. Yarışma takviminde belirtilen tarihte tüm belgelerin www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden yüklenmesi gerekmektedir.

Bireysel katılan öğrenciler, bireysel katılım formunu, ekip ile katılan öğrenciler, ekip başvuru katılım formunu doldurmalıdır. Ekip katılımlarında seçilen ekip lideri, ekip üyesi öğrencilerin e-mail adreslerini, ekranın sol üstünde yer alan "ekip üyesi ekleme" butonuna tıklayarak eklemelidir. Ekip üyeleri, sistem tarafından gönderilecek davetiye linkine tıklayarak ekibe katılabilir.

1. Rumuz: Sisteme kaydolup, başvuru formunu dolduran ve sisteme yükleyen her öğrenciyi sistem 2024 ile başlayan 14 rakamlı bir rumuz verir. Bu numara, başvuran öğrencinin jüri değerlendirmelerinde geçici kimliği yerine geçmektedir.



Yarışmaya bireysel veya ekip ile katılan her öğrencinin sisteme kaydolarak rumuz alması gerekmektedir.

2. Başvuru Katılım Formu: Bireysel veya ekip katılımlarında katılım şekline göre doldurulacak başvuru formu, eksiksiz, hatasız doldurulmuş, imzalanmış ve taranmış hali ile web sitesine yüklenmelidir. Ekip lideri ekip üyelerinden aldığı imzalı katılım formunu taratmak ve sisteme yüklemek zorundadır.

3. Kimlik Fotokopisi: Bireysel başvurularda başvuran öğrencinin, ekip katılımlarında ekip lideri ve ekip üyelerinin kimlik fotokopileri, taranmış hali ile web sitesine yüklenmelidir. Her ekip üyesi kimlik bilgisini sisteme kendisi girmelidir.

4. Öğrenci Belgesi: Bireysel başvurularda başvuran öğrencinin, ekip katılımlarında ekip lideri ve ekip üyelerinin, üniversitesinin Öğrenci İşleri biriminden ya da E-devlet üzerinden alacağı öğrenci belgesi, taranmış hali ile web sitesine yüklenmelidir. Her ekip üyesi öğrenci belgesini sisteme kendi girmelidir.

5. İletişim Bilgileri: Her ekip üyesi kişisel iletişim bilgilerini sisteme kendisi girmelidir.

6. Proje Dosyaları: Ekip lideri, proje dosyalarını sisteme kaydetmekle sorumludur.

7. Yarışma Panoları: A1 boyutunda (84.1 x 59.4 cm), 2 adet olacak şekilde dikey (portrait) formatta düzenlenmelidir. Max. 300 kelime olacak şekilde proje açıklama metni posterlerin üzerinde yer almalıdır. Posterlerde tasarımı anlatan her türlü çizim yöntemi ve aracının kullanımı uygundur. Dijital teslim edilecek posterlerin .jpg (300 dpi, max. 100 mb) ve .tiff (max. 150 MB mb) uzantılı dosyalar olarak yüklenmesi gerekmektedir.

8. Hareketli Görsel / Video / Film: Katılımcıların min. 1 - max. 2 dk olacak şekilde, .mp4 formatında, max. 200 mb boyutunda hareketli görsel / video / film dosyalarını sisteme yüklemeleri gerekmektedir. Hareketli görsellerin içeriği herhangi bir sözlü anlatım / kimliğinizi / görüntünüzü belirtecek herhangi bir işaret içermemelidir.

9. Proje Metni: Yarışma panolarında yer alan max. 300 kelime uzunluğundaki açıklama metni ayrıca sistemdeki ilgili metin alanına yazılmalıdır.

Yarışmacılardan istenen tüm belgelerin istenen formatlara uygun şekilde, belirtilen son teslim zamanından önce dijital olarak sisteme yüklenmesi gerekmektedir.

YARIŞMAYA KATILMA KOŞULLARI

1. Yarışmaya katılmak isteyen öğrenciler, www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden kullanıcı adı ve şifre girişi ile sisteme üye olmalı, profil bilgilerini eksiksiz ve hatasız tamamlamalıdır. Bireysel ya da ekip katılım formları, doldurulduktan sonra bireysel başvurularda başvuru sahibi tarafından, ekip katılımlarında ekip lideri tarafından imzalanmış ve taranmış olarak sisteme yüklenmelidir. Ekip katılımlarında ekip lideri sisteme başvuru formunu yüklemelidir. Başvuru aşama ve detayları için www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi ziyaret edilmeli, oyp@cuhadaroglu.com mail adresi üzerinden destek talep edilmelidir.
2. Ekip katılımlarında seçilecek ekip lideri sisteme üye olmalı, kişisel bilgilerini girmelidir. Kendisi ile birlikte, tüm ekip üyeleri için gerekli olacak tüm yarışma katılım belgelerinin ve dokümanlarının web sitesi üzerinden gönderimini eksiksiz tamamlamalıdır. Ekip lideri, www.ogrenciprojeyarismasi.com adresinde yer alan kayıtlı bilgileri üzerinden e- mail aracılığıyla, (yarışma takviminde belirlenen zamanlar dâhilinde) ekibi adına iletişime geçecek kişi olacaktır.
3. Yarışmaya Türkiye ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde yer alan üniversitelerde öğrenim gören lisans öğrencileri bireysel ya da grup olarak katılabilir. Ancak bireysel katılımlarda bizzat katılımcının, grup katılımlarında ekip liderinin mimarlık bölümü lisans öğrencisi olması şartı aranmaktadır.
4. Yarışmaya katılacak her öğrenciden, www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden yayınlanacak Şartnameyi okuması, Başvuru Formunu eksiksiz doldurması, www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi,



- ogrenciprojeyarismasi instagram adresi üzerinden yayınlanan duyuruları ve web adresi üzerinden üyelik bilgilerinde verdikleri email aracılığıyla hatırlatılacak tüm yarışma aşamalarını takip etmesi beklenmektedir. Bireysel başvurularında katılımcı mail adresi üzerinden, ekip başvurularında ise ekip lideri mail adresi üzerinden tüm bilgilendirmeler yapılmaktadır.
- Grup katılımlarında kişi sayısı sınırlaması yoktur. Bir öğrenci, biri bireysel biri ekip katılımı olmak üzere en fazla iki proje ile yarışmaya katılabilir. Bu durumda yarışmaya katılacak öğrencinin www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden bireysel katılımı ile yeniden başvuru formu doldurması ve kendi kişisel bilgileri ile bireysel başvuru yapması şartı aranır. Her iki katılım için de sistem otomatik olarak farklı rumuz numarası verecektir. Önemli Uyarı: Ekip ve bireysel katılımlarda her katılım için sistem otomatik olarak yeni bir rumuz numarası verecektir.
 6. 2024 yılı bahar veya yaz dönemi içerisinde mezun olacak öğrenciler de yarışmaya katılabilmektedir. Bireysel katılımlarda bizzat katılımcının, ekip katılımlarında, tüm ekip üyelerinin yarışmanın ilan edildiği tarihte öğrenci olduğunu ilgili üniversitenin Öğrenci İşleri'nden ya da E-Devlet sisteminden alacağı öğrenci belgesi ile belgelemesi gereklidir. Mezun olacak öğrencilerin öğrenci belgesi alırken sorun yaşamaması adına yarışma ilan edildikten ve öğrenim gördüğü üniversite akademik tatili başlamadan ön başvurusunu tamamlaması, öğrenci belgesini alması önerilmektedir.
 - Yarışmaya katılan her projenin özgün olması; daha önce başka bir yerde yayınlanmamış, başka bir yarışmaya katılmamış ve proje stüdyosu ya da herhangi bir tasarım atölyesi kapsamında üretilmemiş olması koşulları aranmaktadır. Aksi tespit edildiği takdirde proje diskalifiye edilecektir.
 - Proje ve hareketli görsellerde başka kaynaklardan alınan görseller ve metinler için mutlaka kaynak belirtilmelidir. Kaynak gösterilerek yapılan alıntıların, hareketli görsellerde toplam sürenin %20'sini, diğer mecralarda da (posterlerde kullanılacak görseller, projemetni) ürünün yine %20'sini aşmaması gerekmektedir. Kullanılan kaynaklar APA stilinde düzenlenmelidir.
 - Yarışmaya katılım ücretsizdir.
 - Yarışmaya sunulan çalışmaların her türlü fikri hakları, 5846 sayılı Kanun'un hükümleri uyarınca sahiplerine aittir, ancak bu yarışmaya katılmakla yarışmacılar projelerinin ÇUHADAROĞLU tarafından sergilenmesi ve her türlü yayın aracılığıyla yayınlanmasını kabul etmiş sayılacaklardır.
 - Yarışmaya seçici kurul üyeleri, raportörler ve ÇUHADAROĞLU çalışanları ile birinci derece yakınlıkları olanlar katılamazlar.
 - Yarışma süresince hiçbir yarışmacı jüri heyeti ve raportörler ile doğrudan temasa geçemez. Proje ve yarışma ile ilgili tüm sorular, Yarışma Takviminde belirtilen sürede (soruların son iletilme tarihine kadar) www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden ÇUHADAROĞLU iletişim mail adresine iletilecektir. Bu adres, opy@cuhadaroglu.com'dur.
 - Başvuru aşamaları, web sitesine üye olma, dosya yükleme desteği ile ilgili teknik konular için yarışmanın son teslim tarihine kadar opy@cuhadaroglu.com adresinden destek talep edilebilir. Destek talepleri yazılı olarak istenmekte ve cevaplanmaktadır.
 - Proje ve yarışma esaslarının tam ve eksiksiz yerine getirilmesi için yarışmaya katılacak her öğrencinin şartnameyi dikkatle okuması gerekmektedir. Ayrıca tüm yarışmacıların www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi ve [@ogrenciprojeyarismasi](https://www.instagram.com/ogrenciprojeyarismasi) instagram adresi üzerinden yayınlanacak Yarışma Takvimini takip etmeleri, takvimde belirtilen tarihlere uymaları ve istenen tüm belgeleri yarışma takvimine uygun zamanda dijital olarak sisteme taranmış formatta yüklemeleri gerekmektedir. Başvuru ekranı belgelerin, dosyaların, resimlerin yüklenme tarihi, ölçü ve ölçek bilgisi yükleme esnasında görülecek şekilde düzenlenmiştir.
 - Proje tesliminde yarışma panolarının yalnızca dijital teslimi istenmektedir. www.ogrenciprojeyarismasi.com üzerinden sisteme yüklenecek belgeleri, istenilen zamanda yüklemeyen, teslim süresini geçiren, istenilenleri eksik veya hatalı ya da kimliğini açıklayıcı şekilde gönderen yarışmacıların (ya da yarışma gruplarının) projeleri, jüri değerlendirme sürecine dahil edilmeyecektir. Bu projeler raportörler tarafından tespit edilerek belgelenecektir.
 - Yarışmaya katılan öğrenciler, bu şartname hükümlerini kabul etmiş sayılırlar.



YARIŞMA DIŞI BIRAKILMA DURUMU

1. Jüri heyeti ve raportörlerle doğrudan temasa geçme durumunda,
2. Şartnamede belirtilen esas ve koşulların herhangi birinin yerine getirilmemesi, eksik veya hatalı yerine getirilmesi durumunda,
3. Yarışmacıların seçici kurul üyeleri, raportörler ve ÇUHADAROĞLU çalışanları ile birinci derece yakınlıkları olması durumunda,
4. Yarışmaya katılan projenin özgün olmaması, daha önce başka bir yerde yayımlanmış, başka bir yarışmaya katılmış ya da proje stüdyosu / atölyesi kapsamında üretilmiş olması; yapılmış, basılmış, görüntülenmiş veya yayımlanmış bir proje veya projeye ait imgelerin kopyası olması durumunda,
5. Yarışmaya katılanın, başvuranın kimliğinin ifşa edilmesine neden olabilecek bir bilginin, rumuz numarasının, isim-soyisim veya okul bilgilerinin, proje görselleri ya da tasarım dokümanlarının üzerine yazılması durumunda,
6. Yarışmacılardan istenilen belgelerin eksik ya da hatalı olarak sisteme yüklenmesi, yarışma takviminde belirtilen proje teslimi süresinden sonra sisteme yüklenmesi durumunda,
7. Yarışma paftalarında çizimlerin farklı temsillerinin dijital olarak başka bir arayüze yüklenerek QR kod ile yönlendirme yapılması durumunda,
8. Proje ve hareketli görsellerde başka kaynaklardan alınan görseller ve metinler için kaynak belirtilmemesi veya kullanılan kaynakların tüm ürünün %20'sini geçmesi durumunda, yarışmaya katılan öğrencilerin başvuruları jüri değerlendirmesine alınmayacak, raportörler tarafından tutanakla belgelenecek yarışma dışı bırakılacaktır. Rumuz numaraları hiçbir jüri üyesi ve raportör tarafından yarışmanın ödül grubu açıklanacağı güne kadar görülmeyecektir.

YARIŞMA TAKVİMİ

27 Mayıs 2024 : Yarışmanın duyurulması

24 Haziran 2024: Soru sorulması için son tarih, saat 17.00'a kadar

1 Temmuz 2024: Soruların yanıtlanması

8 Temmuz 2024: Çuhadaroğlu Fabrika gezisi

23 Eylül 2024: Dijital teslimlerin www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden saat 23:59'a kadar yüklenmesi

7 Ekim 2024: Jüri değerlendirmesi başlangıç tarihi

14 Ekim 2024: Ödül grubunun ilan edilmesi ve jüri raporunun yayınlanması

8 Kasım 2024 : Kolokyum ve ödül töreni (törenin yeri ve saati ile ilgili ilerleyen tarihlerde www.ogrenciprojeyarismasi.com web sitesi ve @ogrenciprojeyarismasi instagram adresi üzerinden duyuru yapılacaktır.

- Yarışmanın Duyurulması: 27 Mayıs 2024 tarihinde www.ogrenciprojeyarismasi.com, @ogrenciprojeyarismasi instagram adresi ve sektörel çeşitli mecralar üzerinden duyurulacaktır. Çuhadaroğlu'nun seçeceği mimarlık ve yapı sektöründeki dijital mecralarda afişleri yayınlanacaktır. Yarışmanın afiş tasarımı ve hakkı Çuhadaroğlu'na aittir.
- Soru sorulması için son tarih: Yarışmaya katılan tüm öğrenciler, yarışma ile ilgili tüm sorularını, yarışma ilanından itibaren en geç 24 Haziran 2024 saat 17.00'a kadar opy@cuhadaroglu.com adresine göndermelidir.
- Soruların Yanıtlanması: Yanıtlar 1 Temmuz 2024 tarihinde www.ogrenciprojeyarismasi.com ve @ogrenciprojeyarismasi instagram adresinde yayınlanacaktır. Süreç içindeki olası değişiklikler, ek bilgiler ve sonuçlar web sitesinde ilan edilecektir. Sorulara telefonla yanıt verilmeyecektir.
- Fabrika Gezisi: Sektöre yönelik genç, yaratıcı fikirlerin üretilmesi ve yenilikçi üretim sistemlerinin tanıtılmasını hedefleyen ÇUHADAROĞLU, öğrenci mimari proje yarışması kapsamında talep eden yarışma katılımcılarına yönelik bir fabrika gezisi düzenlemektedir. 8 Temmuz 2024 tarihinde gerçekleşecek fabrika gezisine katılmak isteyen öğrenciler 1 Temmuz 2024 tarihine kadar www.ogrenciprojeyarismasi.com adresi üzerinden "Fabrika Gezisine katılmak istiyorum" sekmesini işaretlemelidir. Fabrika gezisi, yarışmaya katılım için bir önşart veya zorunluluk değildir.
- Projenin Teslim Tarihi: Dijital posterlerin ve tüm belgelerin web sitesine yüklenme tarihi 23 Eylül 2024 günü saat 23:59'dur. Bu tarihten sonra sistem otomatik olarak veri yüklemeye kapatılmaktadır.
- Jüri Değerlendirmesi Başlangıç Tarihi: Jüri heyeti ve raportörler, 7 Ekim 2024 tarihinde başvuran tüm projeleri



değerlendirmeye başlayacaktır. Bu süreç 1 ile 3 gün arasında sürebilir. Süreç akabinde değerlendirme raporu hazırlanacaktır.

- Sonuçların Duyurulması: 14 Ekim 2024 tarihinde www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi ve [ogrenciprojeyarismasi](https://www.instagram.com/ogrenciprojeyarismasi) instagram adresi üzerinden açıklanacaktır. Sonuçların duyurulmasının ardından tüm projeler www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi üzerinden dijital olarak sergilenecektir.
- Kolokyum ve Ödül Töreni: 8 Kasım 2024 tarihinde, yarışmaya katılan tüm projeler, jüri heyeti ve öğrencilerin katıldığı, kamuya açık bir toplantı ile sunum eşliğinde değerlendirilecektir. Bu toplantıda sorular cevaplanmakta, yarışmaya katılan ve kazanan proje sahiplerine ödülleri takdim edilmektedir. Ödüllerin teslim şeklinin nasıl olacağı ile ilgili açıklama metni, kolokyum ve ödül töreni tarihinden önce www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesi ve [@ogrenciprojeyarismasi](https://www.instagram.com/ogrenciprojeyarismasi) instagram adresi üzerinden yayınlanacaktır. Sergi Açılışı: Tüm projeler www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesinde dijital olarak sergilenecektir. Sonuçlar açıklandıktan sonra ödül grubu projeleri basılı halde, katılımcı diğer projeler ise dijital ekranlara yansıtılarak Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde sergilenecektir. Sergi bitiminde ödül grubu projelerine ait baskılar ODTÜ Mimarlık Fakültesi'nde kalacaktır.
- Yarışma Kataloğu: Tüm projeler, sonuçlar ilan edildikten sonra dijital formatta www.ogrenciprojeyarismasi.com sitesinde QR kodla görüntülenebilecek formatta gösterilecektir. Dijital yarışma kataloğu siteye indirilebilir formatta yüklenecek, öğrencilerin e-mail adreslerine iletilecektir.

YARIŞMACILARA VERİLECEK BELGELER

Yarışma Şartnamesi, Bireysel ya da Ekip Başvuru Katılım Formu www.ogrenciprojeyarismasi.com web sitesinde yer alacaktır.

ÖDÜLLER

1. lik Ödülü 30.000 TL
2. lik Ödülü 22.500 TL
3. lük Ödülü 15.000 TL

Eşdeğer Mansiyonlar (7.500 TL x 3 adet)

Jüri uygun gördüğü takdirde Jüri Özel Ödülü verilecektir.

Dereceye giren katılımcıların kendi tercihleri doğrultusunda yapacakları iş ve staj başvuruları, **ÇUHADAROĞLU** tarafından öncelikli olarak değerlendirmeye alınacaktır.

JÜRİ ÜYELERİ VE RAPORTÖRLER

Jüri Üyeleri:

- Ayşem Berrin Çakmaklı (Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Ayşen Savaş Sargın (Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Cânâ Bilsel (Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Celal Abdi Güzer (Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Duygu Tüntaş (Dr. Öğr. Üyesi, TED Üniversitesi)
- Esin Kömez Dağlıoğlu (Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Fuat Emre Erkal (Dr. Mimar, Erkal Mimarlık)
- İnci Basa (Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Kerem Yazgan (Dr. Mimar, Yazgan Mimarlık)
- Mustafa Haluk Zelef (Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Onur Özkoç (Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Medipol Üni./Dr. Mimar, Motto Mimarlık)

Raportörler:

- Selin Tosun (Y. Mimar, Arş. Gör., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Serda Buket Erol (Mimar, Arş. Gör., Orta Doğu Teknik Üniversitesi)

Kurumsal Temsilciler:

- Beyzanur Kutlu (Grafik Tasarım Uzmanı, Çuhadaroğlu)
- Sinem Yılmaz (Kurumsal İletişim Yöneticisi, Çuhadaroğlu)



JÜRİ ÜYELERİ



Ayşem Berrin Çakmaklı
Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi

1964 Yılında İstanbul'da doğdu, 1986 Yılında İTÜ Mimarlık Fakültesinden Mimar olarak mezun oldu. 1989 Yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Planlama Programında Yüksek Lisans eğitimini tamamlayarak Yüksek Mimar - Peyzaj Mimarı unvanı aldı. 2000 Yılında İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Bina Bilgisi Doktora Programını bitirerek Doktor unvanı aldı.

1989-2017 Yılları arasında İTÜ Mimarlık Fakültesinde Öğretim Üyesi olarak görev yapmış olan Deniz Aslan, Mimarlık ve Peyzaj Mimarlığı alanında Ulusal ve Uluslararası projelere katılmış, birçok yarışmada ödül kazanmış, tasarımları Ulusal ve Uluslararası birçok dergide yayınlanmıştır.

Ulusal ve Uluslararası akademik çalışmalarda ve yarışmalarda da jüri üyesi olarak yer alan Deniz Aslan, DS Mimarlık Şirketi kurucu ortağıdır.

Ayşem Berrin Çakmaklı, ODTÜ Mimarlık Bölümü'nden 1997'de lisans, 2000'de yüksek lisans ve 2007'de doktora derecelerini almıştır. Doktora sonrası araştırmalarını Fulbright bursu ile University of Texas at San Antonio'da gerçekleştirmiştir. Araştırma alanları ekolojik ve sürdürülebilir mimari, yapı malzemeleri, enerji verimliliği ve binaların yaşam döngüsü değerlendirmesi gibi konulara odaklanmaktadır. Berrin Çakmaklı, birçok TÜBİTAK ve BAP projesinde görev almış, çalışmaları ulusal ve uluslararası dergilerde yayımlanmıştır. Şubat 2024'ten itibaren ODTÜ Mimarlık Bölümü bölüm başkanlığını yürütmektedir.



Ayşen Savaş Sargin
Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



Cânâ Bilsel
Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Cânâ Bilsel, ODTÜ Mimarlık Bölümü'nden lisans ve yüksek lisans derecelerini aldıktan sonra, Fransa'da Paris X – Nanterre Üniversitesi'nde Şehircilik alanında doktora yapmıştır. Mimari tasarım ve kentsel tasarım yarışmalarına katılarak ödüller kazanmış; Gaziantep 100. Yıl Atatürk Kültür Parkı ve Gelibolu Barış Parkı projeleriyle tanınmıştır. 2012-2015 yılları arasında Mersin Üniversitesi Mimarlık Fakültesi dekanlığı, 2018-2024 arasında ODTÜ Mimarlık Bölümü bölüm başkanlığı görevlerini üstlenmiştir. Mimari ve kentsel tasarım alanında dersler veren Bilsel'in, ulusal ve uluslararası yayınlarda çeşitli makaleleri bulunmaktadır.

Prof. Dr. Celal Abdi Güzer, lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerini Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden almış, Newcastle Üniversitesi'nde mimarlık eleştirisi üzerine doktora çalışması yapmıştır. ODTÜ'de mimarlık eleştirisi ve dördüncü sınıf proje stüdyosu dersleri vermektedir. Güzer, ODTÜ'de bölüm başkan yardımcılığı, dekan yardımcılığı ve anabilim dalı başkanlığı gibi idari görevlerde bulunmuş, Mimarlar Derneği 1927'de genel başkanlık yapmıştır. Üçü birincilik olmak üzere birçok ödüle sahip olan Güzer'in projeleri arasında MATPUM araştırma merkezi yer almakta olup, bu proje 2008 YEM ödülüne layık görülmüştür. 2013 Antalya Mimarlık Bienali'nin küratörlüğünü yapmış ve 2019 TSMD jüri özel ödülüne layık bulunmuştur. Araştırma konuları arasında mimarlık eleştirisi, çağdaş mimarlık, kentsel dönüşüm ve sürdürülebilirlik yer almaktadır.



Celal Abdi Güzer
Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



Duygu Tüntaş
Dr. Öğr. Üyesi, TED Üniversitesi

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden lisans (2009), yüksek lisans (2012) ve doktora (2018) derecelerini almıştır. 2009-2018 yılları arasında, yüksek lisans ve doktora çalışmaları süresince ODTÜ Mimarlık Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmış, 2015-2016 eğitim yılında Fulbright bursu ile Columbia Üniversitesi'nde doktora tez araştırmasını yapmıştır. 2019'den itibaren TED Üniversitesi'nde Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapmaktadır. Akademik çalışmaları mimari tasarım kuram ve yöntemleri, hesaplamalı mimarlık ve mimari fotoğraf alanlarına odaklanmaktadır.

Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) Mimarlık Bölümü'nde Doçent Doktor olarak görev yapmaktadır. Lisans derecesini 2006, yüksek lisansını 2009 yılında ODTÜ'den, doktorasını ise 2017 yılında Huygens bursu ile TU Delft'te tamamladı. Doktora sürecinde TU Delft'te dersler yürüttü. 2018'den beri ODTÜ'de lisans ve lisansüstü düzeyde dersler vermektedir. Çalışmaları birçok ulusal ve uluslararası dergide yayımlandı, Site Matters ve Mimari Bağlamsalcılık kitaplarında makaleleri yer aldı. 2022'de Footprint Dergisi'nde özel sayı eş editörlüğü yaptı ve METU JFA ile Footprint dergilerinin yazı kurulunda yer almaktadır.



Esin Kömez Dağlıoğlu
Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



Fuat Emre Erkal
Dr. Mimar, Erkal Mimarlık

Emre Erkal, Harvard Üniversitesi'nden profesyonel mimarlık yüksek lisans derecesiyle mezun oldu. Mimarlık öncesi ODTÜ Elektronik Mühendisliği'ni tamamladı, Bilkent, Indiana ve MIT'de projelere katıldı. New York'ta Skidmore, Owings & Merrill'de çalıştı, doktorasını İTÜ'de 2006'da tamamladı. Erkal Mimarlık bünyesinde projeleri WAF, The Plan, BIGSEE, TSMD, Ulusal Mimarlık Ödülleri gibi etkinliklerde finalist oldu ve ödüller aldı. Çeşitli üniversitelerde dersler verdi, işleri İstanbul Bienali, ZKM, Mediamatic ve NAI'de sergilendi. SIGGRAPH, Ars Electronica, ISEA, ACADIA gibi organizasyonlarda jüri üyesi ve katılımcı olarak yer aldı. Son yıllarda ODTÜ'de mimari tasarım stüdyosu vermektedir.

İnci Basa, ODTÜ Mimarlık Bölümü'nden lisans (1986), yüksek lisans (1990) ve doktora (2000) derecelerini almış, 2002-2004 yıllarında İsviçre HTA-Bern'de doktora sonrası çalışmalar yapmıştır. 1996-2015 yılları arasında Bilkent Üniversitesi'nde Mimarlık Bölümü'nün kurulmasına katkıda bulunmuş, 2015'ten itibaren ODTÜ Mimarlık Bölümü'nde öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. 2019 yılında profesör olmuştur. Araştırma alanları arasında mimarlık kuramı, dil ve mimarlık ilişkisi ve mimarlık eğitimi yer almakta, birçok yüksek lisans ve doktora tezi yürütmektedir. Ulusal ve uluslararası yarışmalarda jüri üyelikleri yapmıştır.



İnci Basa
Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



Kerem Yazgan
Dr. Mimar, Yazgan Mimarlık

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden 1993 yılında lisans, 1997 yılında yüksek lisans ve 2003 yılında doktora derecelerini almıştır. 1996 yılında ulusal bir mimari proje yarışmasında kazandığı birincilikle kendi ofisini kurmuş, 2003'te ise eşi Dr. Begüm Yazgan ile birlikte "Yazgan Tasarım Mimarlık" adlı ikinci ofisini kurmuştur. "Mimarlıkta Dizaynografi" başlıklı doktora tezi, mimari tasarım süreçlerindeki esnek sistemler üzerine odaklanmaktadır. Yurtiçi ve yurtdışında 150'ye yakın ödül kazanmış, son yıllarda mimari-doğa entegrasyonu, çevre ile dinamik ilişki ve bilgi bazlı mimarlık üzerine araştırmalarını sürdürmektedir.

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden lisans (1986) ve Architectural Association Graduate School'da Tarih ve Kuram programında yüksek lisans yapmış, doktora derecesini ise ODTÜ Bina Bilgisi programında tamamlamıştır. ODTÜ'de lisans ve lisansüstü düzeyde tasarım, kuram dersleri vermiş, pek çok tez danışmanlığı ve jüri üyeliği yapmıştır. Eğitimdeki katkılarıyla 2021'de ODTÜ Yılın Eğitimcisi ödülünü almıştır. Çalışmaları ulusal ve uluslararası dergilerde yayımlanmış, 2018'de "Diplomasi ve Mimarlık-Sanat" kitabı basılmıştır. İlgi alanları Cumhuriyet dönemi mimarlığı, İstanbul kent tarihi ve mimari kimlik sorunsallarıdır. Ayrıca 2008 ve 2018 Çuhadaroğlu öğrenci yarışmalarında jüri üyeliği yapmıştır.



Mustafa Haluk Zelef
Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



Onur Özkoç

Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Medipol Üni.

Dr. Mimar, Motto Mimarlık

Lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerini Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde tamamladı. ODTÜ, TED Üniversitesi ve Ankara Medipol Üniversitesi tasarım stüdyolarında öğretim elemanı olarak görev almıştır. Türk Serbest Mimarlar Derneği Yönetim Kurulu Üyesi, Ankara Medipol Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dekan Yardımcısı ve Dr. Öğretim Üyesi ve Motto Mimarlık Yönetim Kurulu Başkanı olarak çalışmalarına devam etmektedir.



RAPORTÖRLER



Selin Tosun

Y. Mimar, Arş. Gör., Orta Doğu Teknik Üniversitesi

2021 yılında ODTÜ Mimarlık bölümünden lisans derecesi ile mezun oldu. Lisans eğitimi sırasında bir dönem değişim öğrencisi olarak Silezya Teknik Üniversitesi'nde eğitim aldı, Mimarlar & Han Tümertekin ve Motto Mimarlık ofislerinde stajyer olarak çalıştı. Mezuniyetin ardından aynı yıl ODTÜ Mimarlık Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başladı. ODTÜ Acil Tasarım Stüdyosu'nda gönüllü olarak yer aldı, Shigeru Ban Architects-Voluntary Architects' Network iş birliği ile Kağıt Masura Ev çalışmalarının deprem bölgelerindeki ikinci ve üçüncü evlerinin kurulumunda katkıda bulundu. 2022 yılından bu yana aynı kurumda araştırma görevlisi olarak çalışmaktadır ve "Inclusivity of Contemporary Art Museums: An Inquiry on CerModern, Ankara" başlıklı yüksek lisans tezine devam etmektedir. Akademik araştırmalarını sanat ve mekân ilişkisi, mimarlıkta sosyal sürdürülebilirlik ve çağdaş sanat müzelerinin kamusalılığı konuları üzerinden devam ettirmektedir.

Selin Tosun, Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) Mimarlık Bölümü'nden lisans derecesini 2016 yılında aldı. Aynı yıl Londra'da Architectural Association (AA) Mimarlık Okulu'nun Housing & Urbanism programında yüksek lisans çalışmalarına başladı. "Hackney Learning Quarter: The School and Urban Collaboration" başlıklı tezi ile 2018 yılında M.Arch derecesi aldı. 2018 - 2021 yılları arasında Yazgan Tasarım Mimarlık'ta mimar olarak çalıştı ve birçok ulusal ve uluslararası projede yer aldı. 2019 yılında ODTÜ Mimarlık Bölümü'nde doktora çalışmalarına başladı. 2021 yılından bu yana ODTÜ Mimarlık Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak görev yapmaktadır. Lisans ve lisansüstü eğitimi süresince ulusal ve uluslararası yarışmalara, çalıştaylara ve konferanslara katılmıştır.



Serda Buket Erol

Mimar, Arş. Gör., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



KURUMSAL TEMSİLCİLER



Beyzanur Kutlu

Mimar, Grafik Tasarım Uzmanı, Çuhadaroğlu

1998 yılında Hatay'ın İskenderun ilçesinde doğdu. Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Mimarlık Bölümünü kazandı ve 2022 yılında başarıyla tamamladı. Mimarlık diplomasını aldıktan sonra, çeşitli stajlar yaparak tasarım alanında değerli deneyimler kazandı. Ayrıca, Anadolu Üniversitesinde Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde eğitimine devam etmektedir. Beyzanur, 2022 yılından bu yana Çuhadaroğlu Pazarlama Departmanı'nda Grafik Tasarım Uzmanı olarak profesyonel çalışma hayatına devam etmektedir.

1982 yılında Sakarya'da doğdu. 2004 yılında Doğu Akdeniz Üniversitesi İletişim ve Medya Bilimleri Fakültesi'nden mezun oldu. 17 yıldır aktif çalışma hayatı içerisinde, farklı pozisyonlarda önemli görevler üstlendi. Sırasıyla sadakat proje yöneticiliği, pazarlama yöneticiliği ve marka ile kurumsal iletişim yöneticiliği gibi görevlerde bulundu. Bu süreçte otomotiv, e-ticaret ve yapı inşaat sektörlerinde B2B sadakat projeleri üzerine çalıştı. Perkins Motor Türkiye bölgesinde etkinlik yönetimi başarı ödülü kazandı. Ayrıca, Çuhadaroğlu'nun kurucusu Ahmet Çuhadaroğlu'na ait biyografi kitabının editörlüğünü üstlendi. Şu anda Çuhadaroğlu bünyesinde 7 yıldır Kurumsal İletişim Yöneticisi olarak görev yapmaktadır. Aktif iş hayatının yanı sıra, 2020-2022 yılları arasında İstanbul Aydın Üniversitesi İnsan Kaynakları Bölümü'nde yüksek lisans eğitimi aldı.



Sinem Yılmaz

Kurumsal İletişim Yöneticisi, Çuhadaroğlu



GİRİŞ

Çuhadaroğlu Öğrenci Proje Yarışması - 2024 Jüri Değerlendirmesi 11 Ekim 2024, Cuma günü Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde gerçekleşmiştir. Yarışmaya toplamda 77 proje gönderilmiştir.



“SEMTLİ”
20. ÇUHADAROĞLU ÖĞRENCİ PROJE YARIŞMASI

ÖDÜLLER

BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ	BERK KESİMOĞLU (İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)
İKİNCİLİK ÖDÜLÜ	OSMAN KILINÇ (TRAKYA ÜNİVERSİTESİ) ŞÜKRÜ KÖSE (TRAKYA ÜNİVERSİTESİ) MELİH KUT (TRAKYA ÜNİVERSİTESİ)
ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ	BARAN ASLAN (MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ) MUHAMMET EREN YILDIZ (MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ)
EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLÜ	EMRE HÜSREV (GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)
EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLÜ	NAĞME PINAR AKSU (İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)
EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLÜ	ALPER AKYOL (ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ) BERKAY AYDIN (ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)
JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ	HAZAL BEŞİRE TURHAN (FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ)
JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ	BERFİN ÇAKIN (CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)
JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ	ZEYNEP NALAN AYDIN (İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ) ALARA DEMİRKIRAN (İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)



Jüri Değerlendirmesi

Kentin yoğun yapılı çevresi içerisinde, konut yapıları arasında kalan arka alanları birleştirerek boşluğu tanımlayan çeperleri yeniden düzenleyen "Aradaki Oyun" başlıklı bu proje, genç, yaşlı, çocuk, yetişkin, her yaştan mahalleli insanlar yanı sıra hayvanların çeşitli oyunlar çevresinde bir araya gelerek kendiliğinden etkileşimine olanak sağlayarak kentlilerin gündelik yaşamını zenginleştirmektedir. Mekânsal düzenlemede oyunun kentsel mobilya ile sınırlı kalması eleştirilmekle birlikte, tasarımın yere özgü oluşu yanında, başka alanlara uygulanabilirliği ve bulunduğu kent boşluklarından sızarak kenti ve kentlilerin gündelik yaşamlarını iyi yönde dönüştürme potansiyeli takdir edilmiştir. Proje, 1. Ödül'e değer bulunmuştur.



Jüri Değerlendirmesi

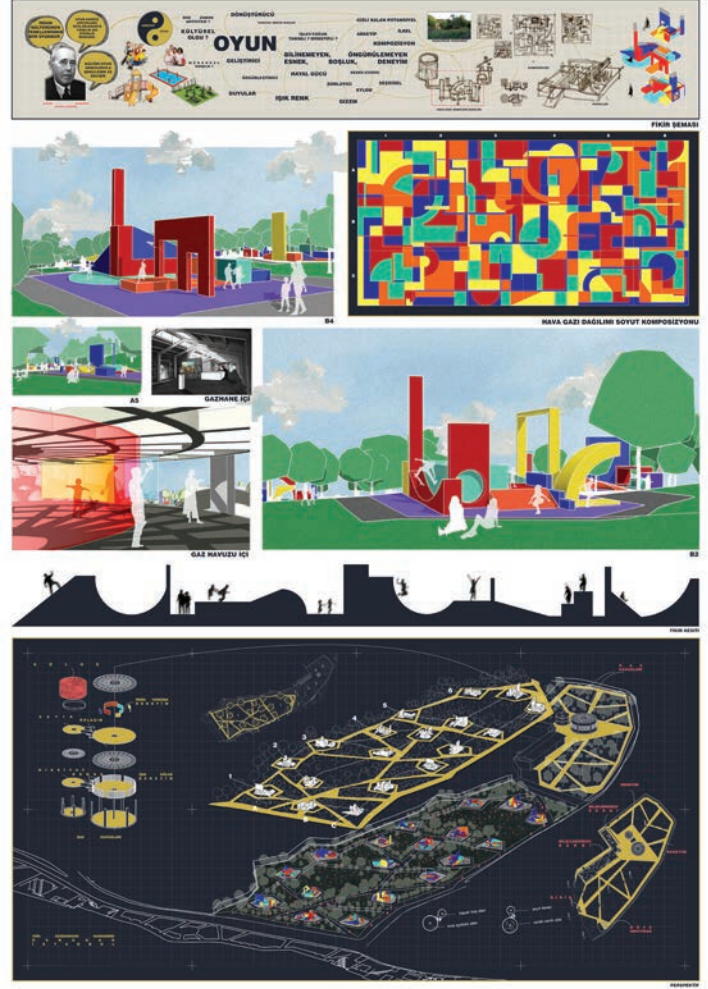
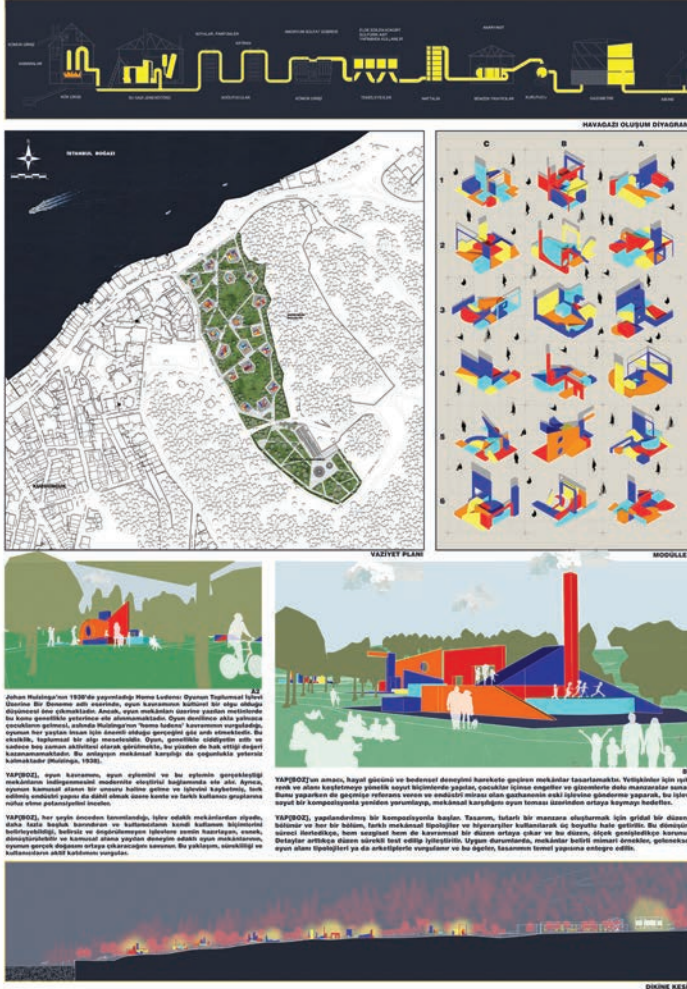
"Anomali / Gündeliğin Kamusal Hafızası" başlıklı proje, Haliç'te tarihi sur duvarlarını oyunun bir parçası olarak öne çıkarmakta, bir kazı alanı olarak deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır. Önerilen strüktürün modüler düzeni içerisinde üst örtülerle tanımladığı farklı oyun mekânlarıyla tarihi yapıyla çeşitli biçimlerde ilişkilmesi nedeniyle takdire değer bulunmuştur. Ancak tasarım iskele strüktürünün kısıtları içerisinde zorlanması nedeniyle eleştirilmiştir. Nitelikli görsel anlatımıyla da başarılı bulunan bu proje 2. Ödül'e değer görülmüştür.



ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ

BARAN ASLAN
MUHAMMET EREN YILDIZ
(MİMAR SINAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726441860
Sıra No: 48





Jüri Değerlendirmesi

Oyunun modern toplumlardaki yerini sorgulayan kavramsal yaklaşımı, modüler form ve renk araştırmasına dayalı tasarımın karmaşıklık düzeyi, “Yap-Boz” gibi tasarlanmış modüllerin her yaşta insanları oyuna davet ederek çeşitli oyun etkinlikleriyle farklı deneyimler sunma potansiyeli başarılı bulunan bu proje, seçilen alanın sınırları içerisinde yerleşimin iki boyutlu kalması, kentle ve denizle ilişki kurma potansiyelini geliştirememiş olması nedeniyle eleştirilmiştir. Proje, biçimsel ve estetik araştırması nedeniyle 3. Ödül'e değer görülmüştür.



EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLÜ

EMRE HÜSREV
(GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241725380879
Sıra No: 21

İSKELE 360

Neden ?

Ne ?

Nerede ?

TARLABAŞI SÖZLÜĞÜ

Ne zaman ?

TARLABAŞININ HİKAYESİ

Nasıl ?

Görünüş

Detay



Jüri Değerlendirmesi

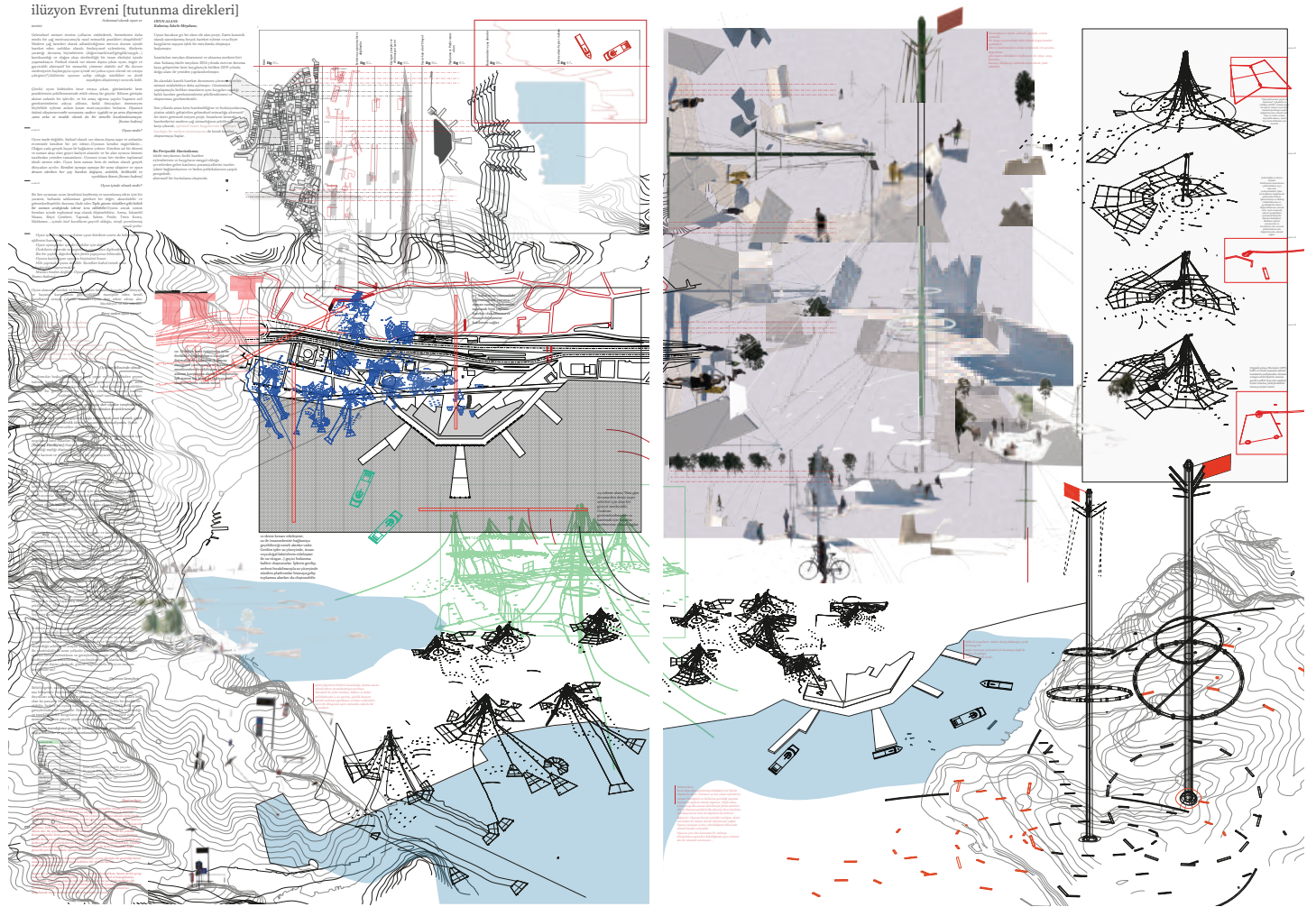
Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nden yola çıkarak çocukların kendilerini ifade etme hakkı ve ifade özgürlüğünün sağlanmasını hedefleyen bu proje güçlü ana fikri ve senaryosuyla öne çıkmış; bu senaryo çerçevesinde mevcut kamu yapılarını kuşatan yapısal tasarımlar fikri değerli bulunmuştur. Tarihte kullanılan kuşatma kulelerinden esinlenen strüktür önerileri oyun temasının ilgi çekici bir yorumudur. Bu referansın mevcut kamu yapılarını kuşatan strüktürlerle tektonik ilişkisi ve projenin Ayaş tarihi kentiyle, kamu yapıları dışında ne tür ilişkiler kurduğu yeterince açık değildir. Proje jüri tarafından eşdeğer mansiyon ödülüne değer görülmüştür.



EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLÜ

NAĞME PINAR AKSU
(GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727110258
Sıra No: 29





Jüri Değerlendirmesi

Oyunun alışıl gelmiş olanı sorgulayan, özgürleştirici niteliğinden yola çıkan “İllüzyon evreni / tutunma direkleri” başlıklı projenin, “çözüm odaklı,” konvansiyonel mimarlık pratiğini sorgulayan, işlevden bağımsız mimarlık arayışı değerli bulunmuştur. İstanbul’un çok yoğun kullanılan bir ulaşım düğümü ve son dönemde yapılan müdahalelerle tartışma konusu olan Kabataş İskelesi ve çevresinde, geçici ve oyunsu, deneysel bir tasarım olması nedeniyle bu proje eşdeğer mansiyon ödülüne değer bulunmuştur.



Jüri Değerlendirmesi

“İskele 360” başlıklı proje, İstanbul Tarlabası’nda sosyal yaşama iyileştirici bir müdahale önerisi getiren senaryosuyla ve yere özgü geliştirilmiş olan noktasal müdahale önerileriyle değerli bulunmuştur. Ancak merdivenlere kurulan iskelelerle sınırlı kalan müdahalelerin yeterince geliştirilmemiş olması eleştirilmiştir. Proje, eşdeğer mansiyon ödülüne değer bulunmuştur.



JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ

HAZAL BEŞİRE TURHAN
(FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241721058242
Sıra No: 12

İSTASYON

Zamansızlıkta sıkıyet eder tüm İstanbul. Müsuz sıratların birbirini kovaladığı bu koca şehirde zaman zaman tebusum eden insanların sınırlarını görürsünüz.

Yollarda geçer tüm şehrin ömrü. Asla saatinde gelmeyen otobüsleri bekler durur dakikaları sayarken hayaller kurar durur insanlar. Farklı hayatlar kesir bu duraklarda birbirinin yüzüne bakma cesaretimiz olmasa da bir topluluğun parçası olduğumuzu yeniden hissettirir duraklar.

Ekranlar tek kırtarcımız olur bu vakitlerde. Kulaklığımızı takip sessizliğe gömülürüz, böylece birbirimizden kaçoruz. Dakikaları saymamak için telefonlara bakarız.

BAĞLAM

İstanbul'da yer alan otobüs durakları proje için belirlenen mekan olarak seçilmiştir.

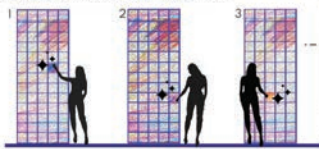


İllustrasyon

KONSEPT EKRAN



İnsanların oyun oynamak için vaktinin olmadığı bu şehirde onlar; oyuna ikna etmenin en pratik yolu oyunun içinde olduklarını fark etmelerini sağlar.



İnteraktif ekranlar kullanarak kullanıcılara farklı deneyimler sunulmuştur. Dokü sensörlü levhalar kullanıcılara göre farklı görüntüler sunmaktadır.

Otobüs durakları klasik bekleme alanı olmaktan çıkarak potansiyeli yüksek alanlara evrimleşmiştir.

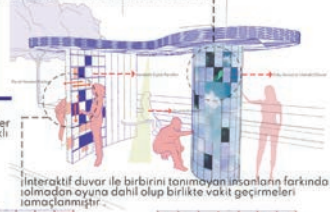
Tesadüf Karşılaşmalar Panosu



TESADÜFİ KARŞILAŞMALAR

Gridal düzene yerleştirilen hareketli panolar kullanıcılara bağlı olarak konum değiştirilmektedir. Panolar celik konstrüksiyonun ön ve arka yüzeylerine yerleştirilmiş ve duruşun iki farklı yönünden kullanıcıların ulaşımı sağlanmıştır. Oyunun tek kuralı panoların hareketidir.

Doğrusu ve yanlış yoktur. Değişen görüntüler kullanıcılara göre farklı yerlere konumlandırılarak değişik görüntüler elde edilmektedir.



İnteraktif duvar ile birbirini tanımayan insanların farkında olmadan oyuna dahil olup birlikte vakit geçirmeleri amaçlanmıştır.

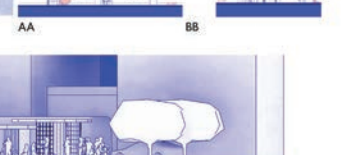
İSTASYON

Durakta bekleyen insanların düzensiz yerleşiminden ilham alınarak form tasarlanmıştır.



PLAN

İstasyonlar konumlanacağı alanın ölçülerine göre bir veya daha fazla parçanın birleşimi şeklinde oluşturulabilir.





Jüri Değerlendirmesi

Oyunu gündelik yaşama katmak üzere otobüs duraklarının tasarımını konu alan bu proje, dijital teknolojiyi tasarımla yaratıcı bir biçimde bütünleştirerek insanlar arasında kendiliğinden, anlık etkileşimleri teşvik etmektedir. Projenin görsel anlatımı özellikle başarılı bulunmuş, ancak çıkış noktasında 'gündelik hayatın sıkıcılığı' vurgusu ve yalnızca otobüs duraklarına odaklanması eleştirilmiştir. Bu projeye jüri özel ödülü verilmesi uygun bulunmuştur.



Jüri Değerlendirmesi

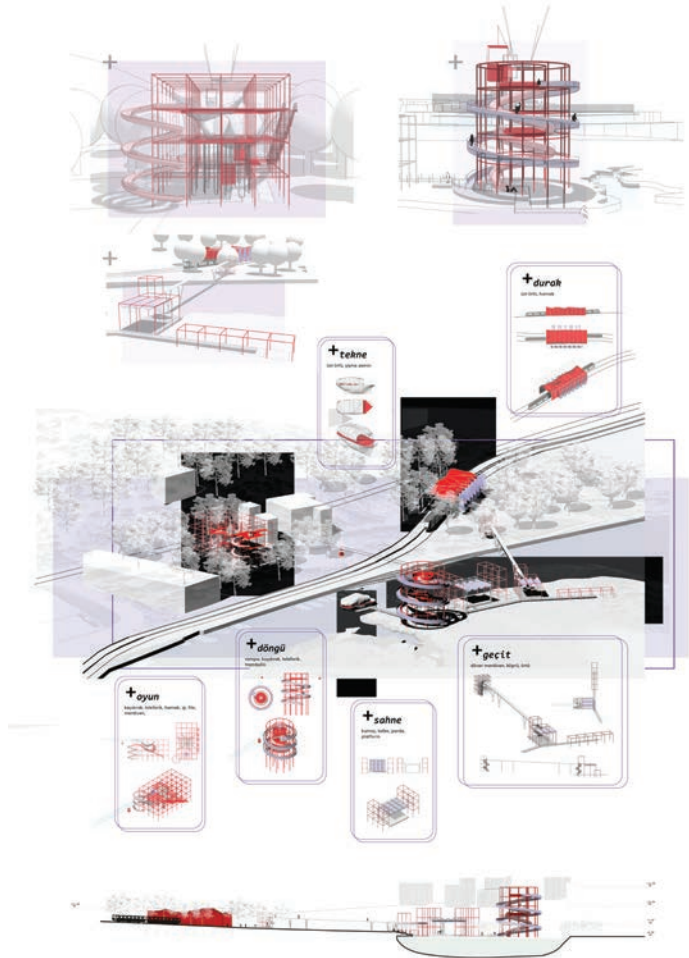
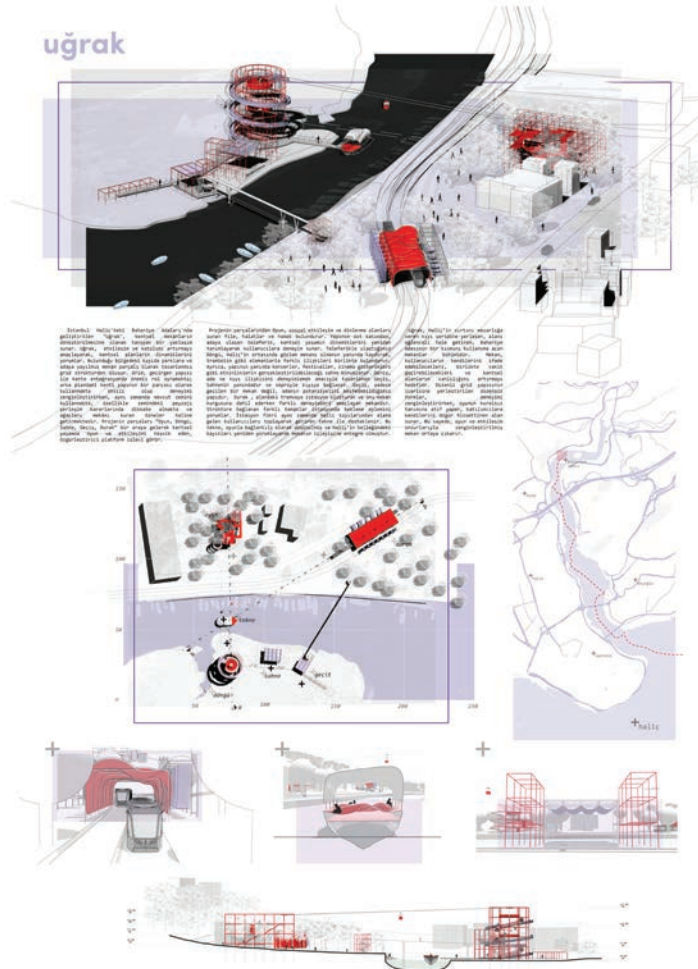
Sivas kentinde Taşhan'a komşu bir kentsel boşluğu, oyun teması çevresinde kentlilerin kullanımına sunan bu proje, çok amaçlı yarı açık mekânlar tanımlayarak tiyatro, kukla tiyatrosu, atölye çalışmaları ve oturma vb. etkinliklerine olanak sağlamaktadır. Proje bu nitelikleri yanında, Taşhan'ın mimarisine gönderme yapan yalın tasarımı ile takdire değer bulunmuştur. Üst örtüleri oluşturan yapı elemanlarını taşıyan alüminyum iskelet sisteminin yerden yüksekliği nedeniyle mekân tanımlamakta yetersiz olması eleştirilmiştir. Bu projeye jüri özel ödülü verilmesi uygun bulunmuştur.



JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ

ZEYNEP NALAN AYDIN
ALARA DEMİRKIRAN
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 202417260364544
Sıra No: 55





Jüri Değerlendirmesi

“Oyun, Döngü, Sahne, Geçit, Tekne, Durak” temaları çevresinde kurgulanmış olan “Uğrak” başlıklı bu proje, Haliç’in iki kıyası arasında bir gezinti ve oyun güzergâhı oluşturarak, İstanbul’un merkezinde kentliler için yeni bir deneyim sunmasıyla ilgi çekici bulunmuş, projenin tasarım ve anlatım dili takdir edilmiştir. Diğer yandan, Haliç üzerinde doğal bir oluşum olan Bahariye Adaları’nın bir eğlence adasına dönüştürülmesi ve tekne deneyiminin yapaylığı eleştirilmiştir. Bu projeye jüri özel ödülü verilmesi uygun bulunmuştur.



4. ELEME TURU

Dördüncü eleme turu sonucunda:

10, 14, 52, 63, 70

sıra numaralı toplam 5 adet projenin elenmesine;

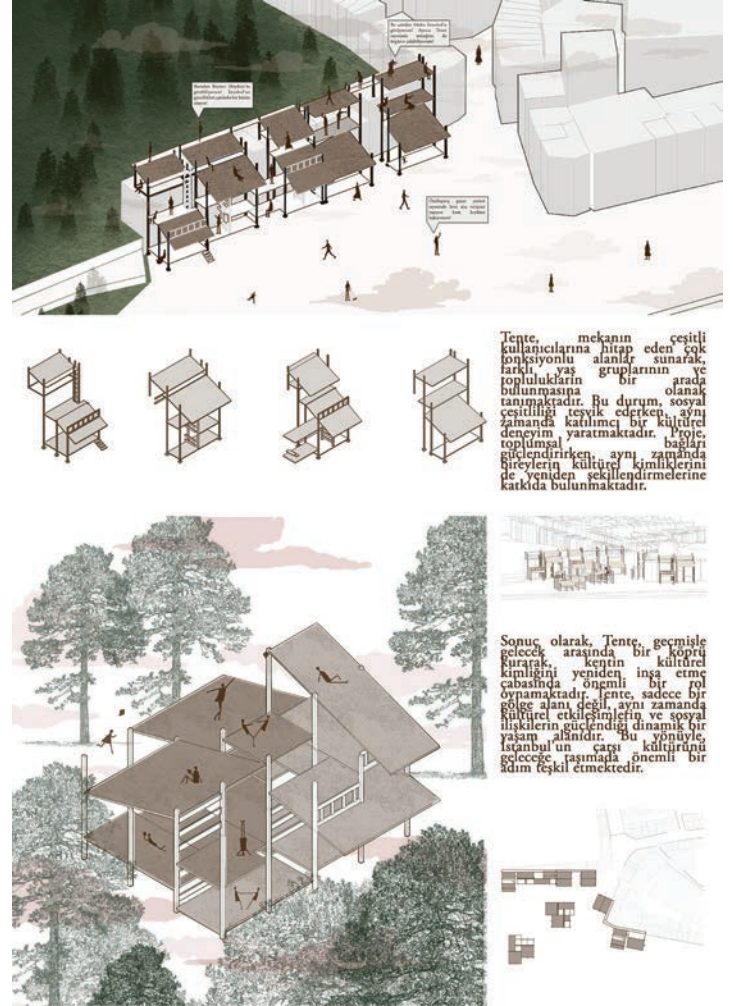
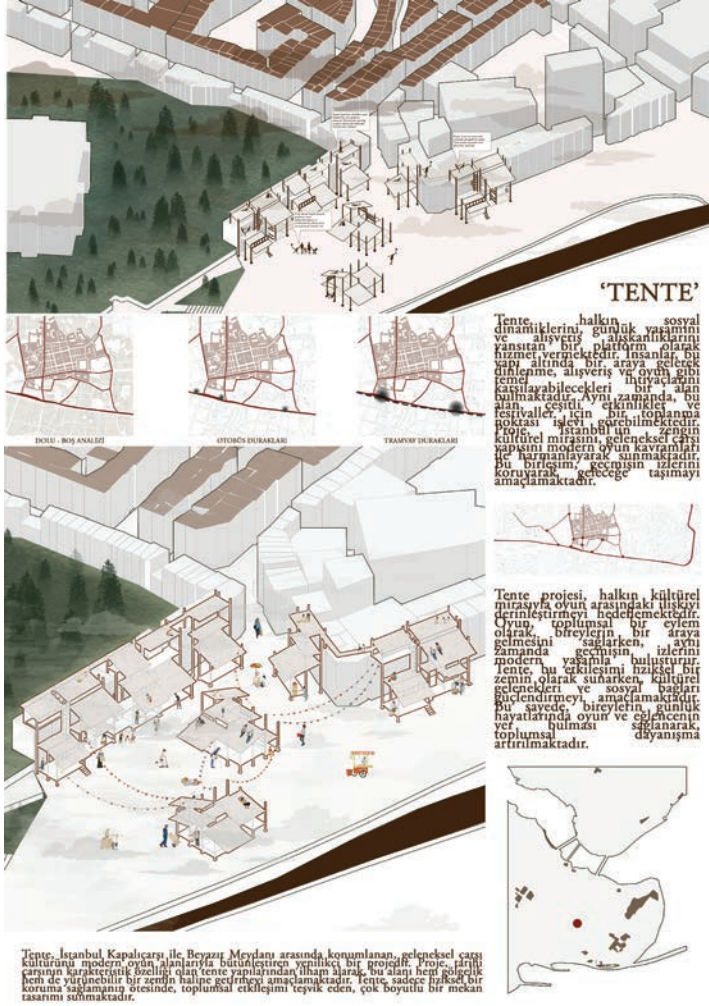
12, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 55

sıra numaralı toplam 9 adet projenin ödül grubunda değerlendirilmesine karar verilmiştir.



SELİN BAKKALOĞLU
(YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241720263631
Sıra No: 10





Jüri Değerlendirmesi

Projenin oyunu gündelik yaşamın bir parçası kılma argümanı ve bunu 'tente' gibi bilindik bir elemanı çeşitli şekillerde bir araya getirerek farklı mekânsal nitelikler keşfetme yoluyla yapması ilgi çekici bulunmuştur. Anlatım biçimindeki duyarlılık projenin olumlu bir yanı olarak öne çıkmıştır. Proje, mekânsal kurgusunun yeterince olgunlaşamaması ve oyun ile ilişkisinin yeterince güçlü olmaması sebebiyle bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.



KAAN KOCAOĞLU
(TED ÜNİVERSİTESİ)

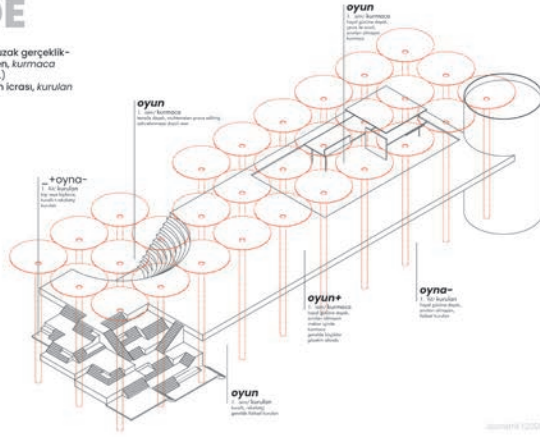
Rumuz: 202417216409660
Sıra No: 14

OYUN İÇİN -DE

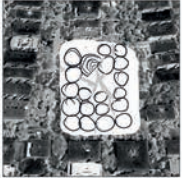
oyun(l.)
gerçekten uzak gerçeklik-
ten beslenen, kurmaca
oynamak(l.)
kurmacanın icrası, kurulan

Oyun, tek bir çeşit olmadığı gibi yaş ve sınıf tanımaz. Hayal gücü ve atletik arzularla beraber birçok tanım oyun vardır. Dolayısıyla çeşitli oyun alanları. Oyunun her tanımına hizmet veren bir evren bozması.

Oldenburg, yağam ve iç mekânları dışında sosyal ilişkiler için üçüncü bir mekân tanımlar. İzmir, Rotterdam gibi kentlerde sahil gibi doğal alanlar bu işlevi görebilirken Ankara benzeri sıkışık metropollerde bu yükü oyun alanları sırtlar. Kent yaşamı için hayatı olan oyun alanı; tasarıma esnasında oyunun her tanımını gözettiğin, kent ilişkisini birincil problem ediyor. Oyunun her tanımını için kentsel bir üçüncü mekân, evren bozması.

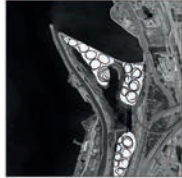


ŞEHRİN RUHU +
Şehrin ruhu ve ihtiyaçları doğrultusunda, üç boyutlu dağılım, değişikken evren bozması



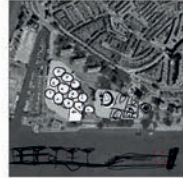
ANKARA

1. 100m x 100m blokta yer alan oyun alanı
2. 100m x 100m blokta yer alan oyun alanı



İZMİR

1. 100m x 100m blokta yer alan oyun alanı
2. 100m x 100m blokta yer alan oyun alanı



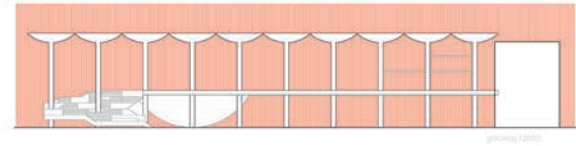
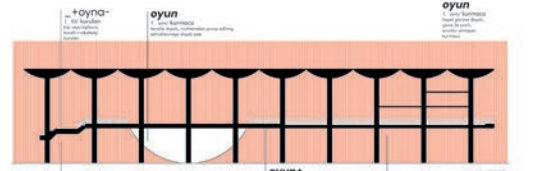
ROTTERDAM

1. 100m x 100m blokta yer alan oyun alanı
2. 100m x 100m blokta yer alan oyun alanı

OYUN İÇİN -DE

Oyun, tek bir çeşit olmadığı gibi yaş ve sınıf tanımaz. Hayal gücü ve atletik arzularla beraber birçok tanım oyun vardır. Dolayısıyla çeşitli oyun alanları. Oyunun her tanımına hizmet veren bir evren bozması.

Oldenburg, yağam ve iç mekânları dışında sosyal ilişkiler için üçüncü bir mekân tanımlar. İzmir, Rotterdam gibi kentlerde sahil gibi doğal alanlar bu işlevi görebilirken Ankara benzeri sıkışık metropollerde bu yükü oyun alanları sırtlar. Kent yaşamı için hayatı olan oyun alanı; tasarıma esnasında oyunun her tanımını gözettiğin, kent ilişkisini birincil problem ediyor. Oyunun her tanımını için kentsel bir üçüncü mekân, evren bozması.



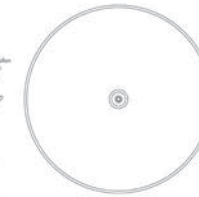
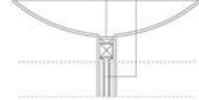
KALABALIK BİR ŞEHİRDE POTANSİYEL



SÜRDÜR +TAŞI

Sürdürülebilirliğe katkı sağlarken taşıyıcı yapılar için çelik iskelet

1. çelik iskelet
2. taşıyıcı yapılar
3. çelik iskelet
4. çelik iskelet
5. 200m x 200m blok
6. çelik iskelet
7. 100m x 100m blok
8. çelik iskelet
9. 200m x 200m blok



OYUN +CAK

Oyunun yönü kurmacanın şekli, oyun aracı, oynama gömü, sokak mobilyası



Jüri Değerlendirmesi

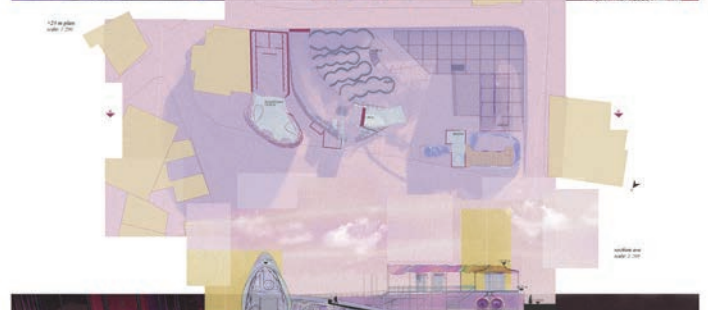
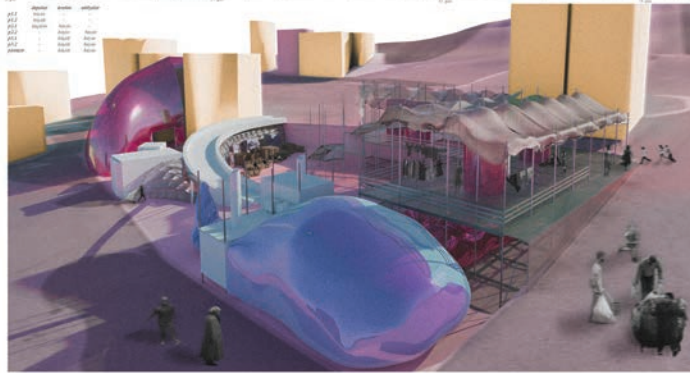
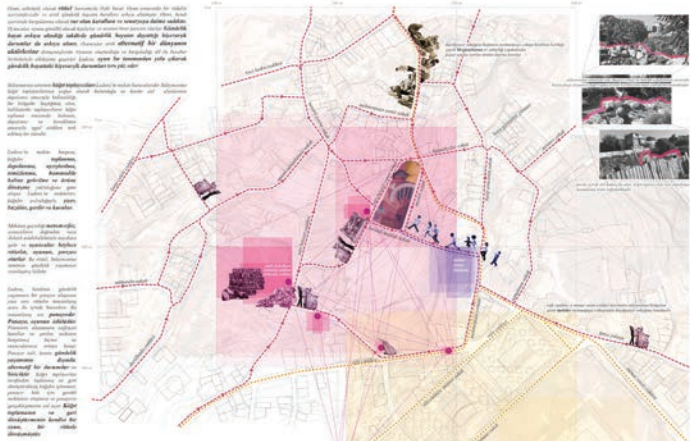
Projenin görsel imgesi, oyun temasını sürdürülebilirlik hedefiyle bütünleştirmesi ve anlatım dili olumlu bulunmakla birlikte, projede sahne, oyun alanı, saha gibi önerilen mekânların tasarlanan strüktürle nasıl ilişkilendiği, su toplama görevi de gören taşıyıcı strüktürün bunu genel kurguya nasıl entegre ettiği anlaşılammıştır. Oyun etkinliğinin oluşturulan mekânda yeterince karşılık bulamadığı düşünülmüş, projenin su ile ilişkisi zayıf bulunmuştur. Bu sebeple, proje bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.



ERDEM TALHA BEYAZ
DURU KİBAR
REŞAT ARDA CİNDEMİR
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726248571
Sıra No: 52

İudens: toplayıcılar





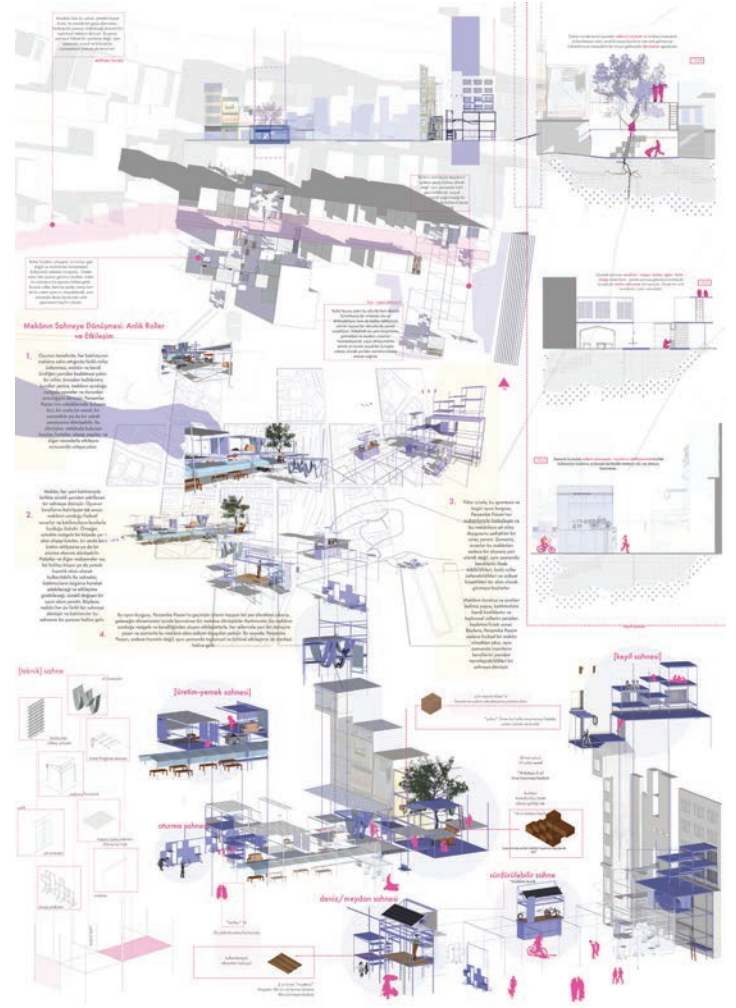
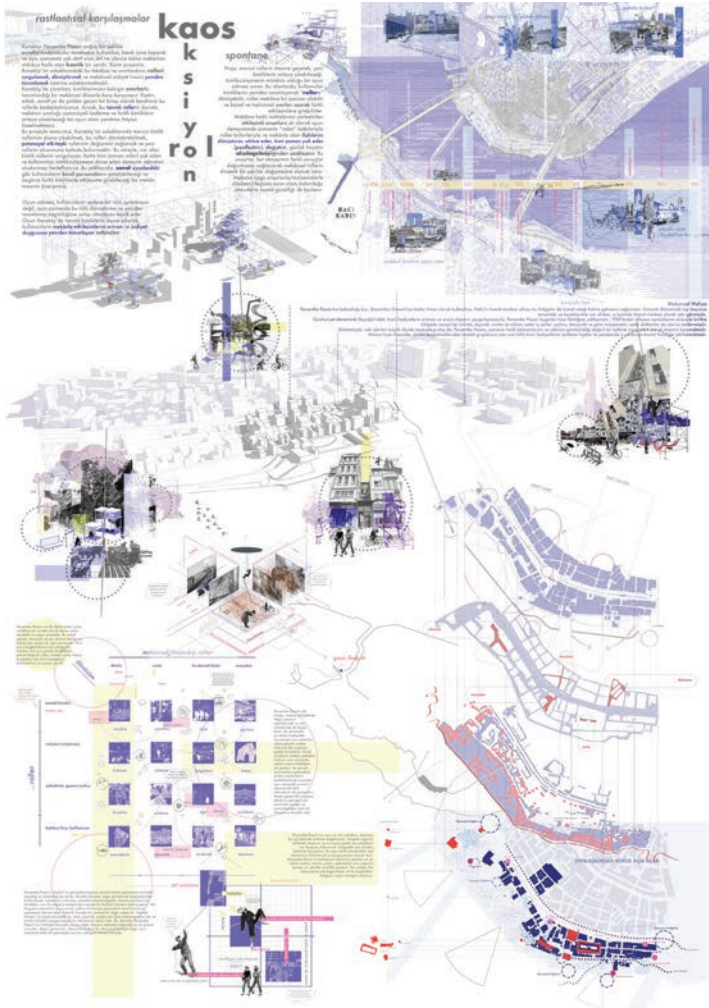
Jüri Değerlendirmesi

Proje, kağıt toplayan çocuklar üzerinden toplumsal bir soruna işaret etmesi ve kağıt toplama-depolama eylemi ile oyun etkinliği arasında kurduğu ilişki nedeniyle dikkat çekmektedir. Ancak, yoksul çocukların kağıt toplamak zorundalığının sorgulanmak yerine, tasarım yoluyla meşrulaştırılması sorunlu bulunmuştur. Ayrıca, proje getirdiği mekânsal ve strüktürel tasarımın yeterince gelişmiş olmaması nedeniyle eleştirilmiştir. Bu sebeple, proje bu aşamada oy çokluğuyla elenmiştir.



ROJAN SUMRU LEBLEBİCİLER
SEMANUR BARTAN
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241723386842
Sıra No: 63





Jüri Değerlendirmesi

Projede mevcut kimlik rollerinin sorgulanması ve bu doğrultuda mekânsal çeşitlilik arayışı olumlu görülmüş, ancak tasarlanan mekânlarda bu çeşitlilik arayışı yeterince olgunlaşmamış bulunmuş ve proje bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.



ÖZKAN DURMAN
GÜLŞAH ANDIÇ
KAĞAN ŞENGÜN
(YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241718947679
Sıra No: 70

YAŞAYAN BAHÇE



BURSA KÜLTÜRÜNÜN
Kültürün yaşadığı alanlar, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanıdır. Bu alanların, sadece birer yapı olarak değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi...

Tasarım Felsefesi
Çoklu, katmanlı ve çok yönlü bir yaşam alanı olarak tasarlanmıştır. Bu, insan hayatına sadece fiziksel bir alan değil, aynı zamanda sosyal, kültürel ve ekonomik bir alan olarak tasarlanmıştır. Bu alanın, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi...

Alanın Farklı Yönleri
Alanın farklı yönleri, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak tasarlanmıştır. Bu alanın, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi, sadece birer yapı değil, aynı zamanda birer yaşam alanı olarak değerlendirilmesi...



NATURAL ÖZGÜNE BAKILANLAR

- 1. YEREL KÜLTÜR
- 2. İKLİM
- 3. ÇEVRE
- 4. EKONOMİ
- 5. SOSYAL
- 6. KÜLTÜR
- 7. SAĞLIK
- 8. GÜVENLİK
- 9. YEREL KÜLTÜR
- 10. İKLİM
- 11. ÇEVRE
- 12. EKONOMİ
- 13. SOSYAL
- 14. KÜLTÜR
- 15. SAĞLIK
- 16. GÜVENLİK

Proje Alanı Tarihi Çizimi

YEREL ÇEVRE KÜLTÜRÜNE VE İKLİMİNE BAKILANLAR

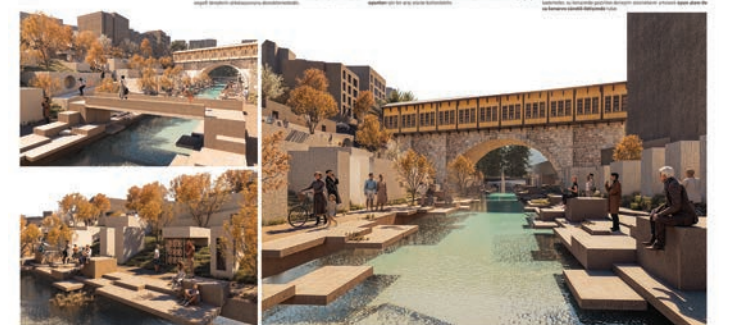
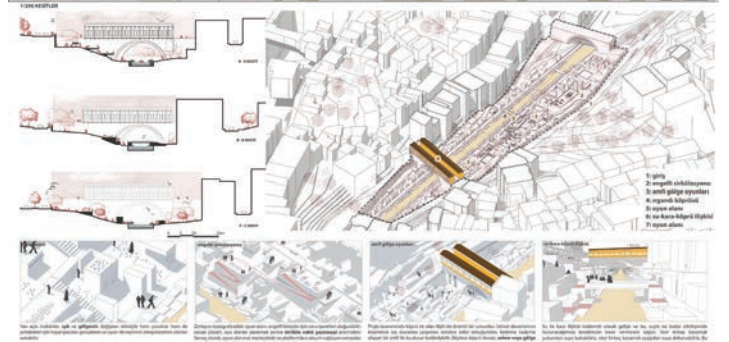
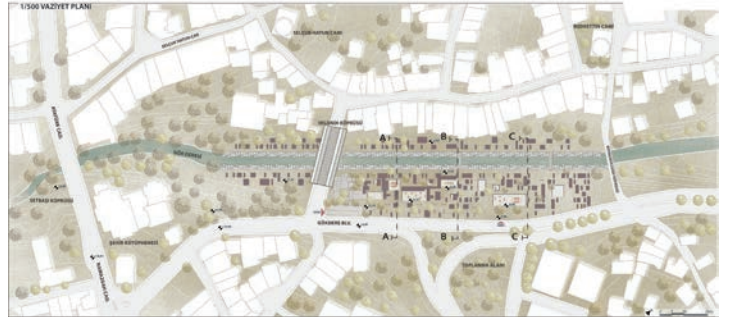
- 1. YEREL KÜLTÜR
- 2. İKLİM
- 3. ÇEVRE
- 4. EKONOMİ
- 5. SOSYAL
- 6. KÜLTÜR
- 7. SAĞLIK
- 8. GÜVENLİK
- 9. YEREL KÜLTÜR
- 10. İKLİM
- 11. ÇEVRE
- 12. EKONOMİ
- 13. SOSYAL
- 14. KÜLTÜR
- 15. SAĞLIK
- 16. GÜVENLİK

Arko plan - Yer, Zemin ve Tasarım İhtisali

Arko plan - Yer, Zemin ve Tasarım İhtisali

Arko plan - Yer, Zemin ve Tasarım İhtisali

Arko plan - Yer, Zemin ve Tasarım İhtisali



Jüri Değerlendirmesi

“Doğal çevrede oyun” temasını öne çıkaran bu projede, kent içerisinde yaşayan bir oyun bahçesi yaratma fikri, tasarımın niteliği ve anlatım dili başarılı bulunmakla birlikte, Bursa’da Gökdere Vadisi’nin iki yakasında eğimli doğal alanların insan eliyle çok fazla biçimlendirilerek yapılandırılması ekolojik açıdan eleştirilmiştir. Proje bu aşamada oy çokluğuyla elenmiştir.



3. ELEME TURU

Üçüncü eleme turu sonucunda:

2, 3, 7, 8, 19, 20, 22, 27, 33, 40, 42, 51, 64, 65, 67, 75

sıra numaralı toplam 16 adet projenin elenmesine;

10, 12, 14, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 52, 55, 63, 70

sıra numaralı toplam 14 adet projenin 4. eleme turuna geçmesine karar verilmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

Projenin Zeytinburnu'nda eski endüstri bölgesi içerisinde yer alan stadyumu oyun teması ile dönüştürme fikri ilgi çekici bulunmuştur. Ancak proje, üst ölçekte analizler içermesine karşın, bulunduğu kentsel bağlamla yeterince ilişki kurmaması ve oyun temasının mekânsal karşılığının açık olmaması sebebiyle oybirliğiyle elenmiştir.



EMİN FURKAN ÖZBEK (AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241718013705
Sıra No: 3

KENT YÜZLEŞMELERİ

Kentler nasıl şekillenir ve nasıl yaşar? Kentlerin şekillenmesi ve yaşaması için birçok faktörün etkili olduğu bir süreçtir. Bu süreçte toplumun rolü büyük önem taşır.

Toplum ve bireyler arasında bir ilişki vardır. Bu ilişkiyi anlamak için toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

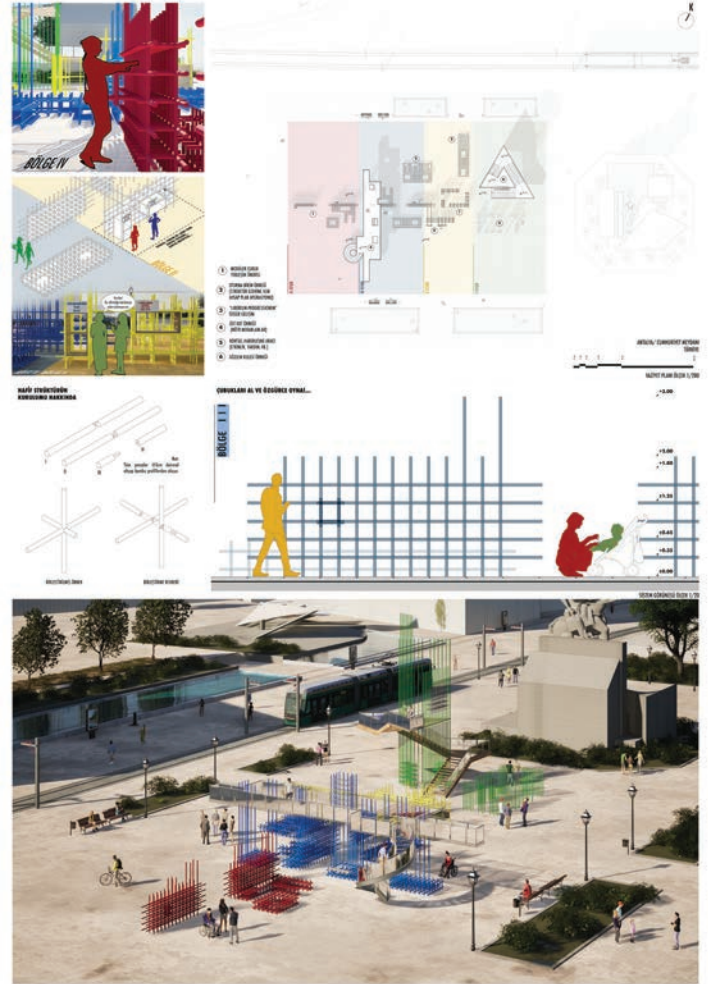
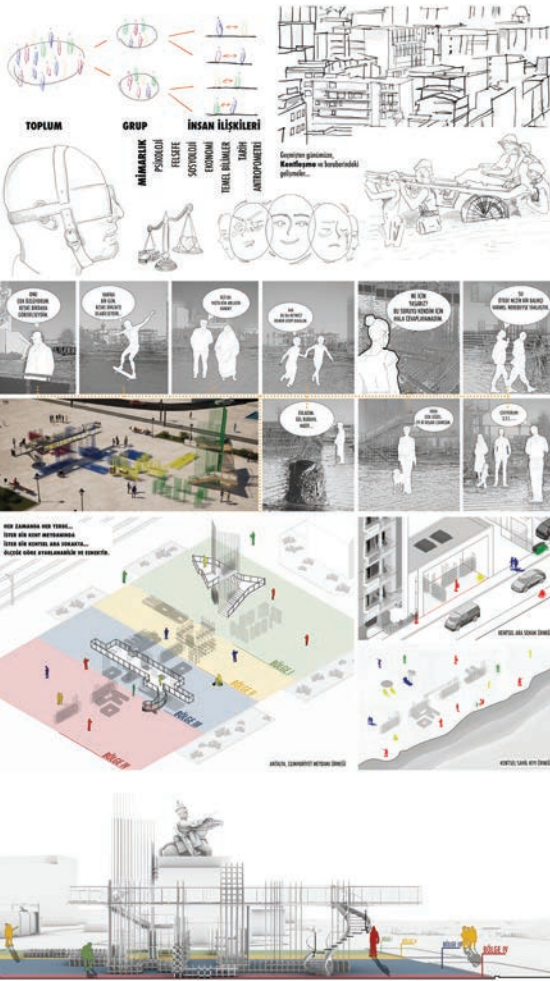
Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.

Kentlerin şekillenmesi için toplumun rolü büyük önem taşır. Toplumun yapısını ve bireylerin bu yapıya nasıl katkı sağladığını anlamak gerekir.





Jüri Değerlendirmesi

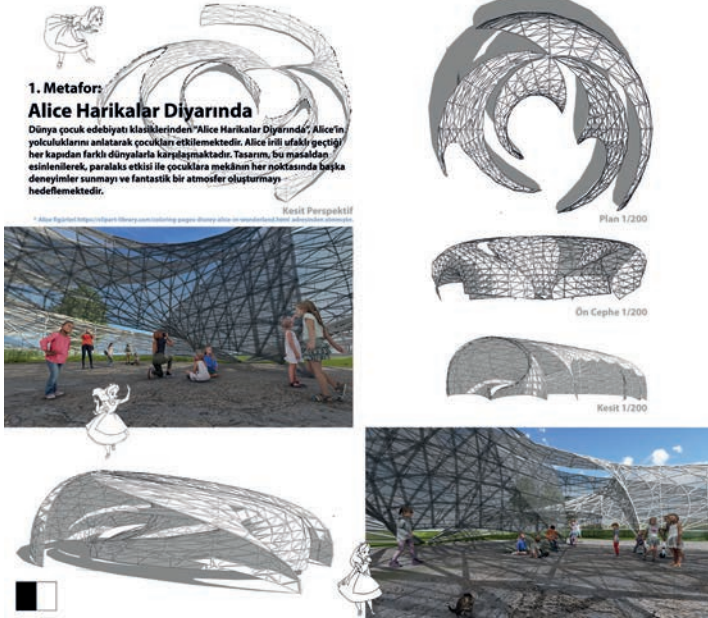
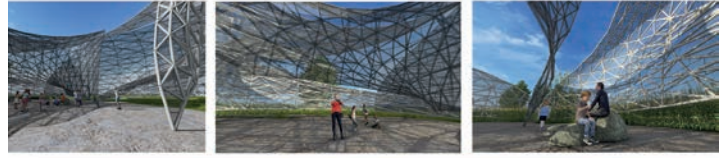
Projenin kapsayıcı bir bakış açısıyla geliştirdiği 'kent yüzleşmeleri' fikri anlamlı bulunmuştur. Ancak, projenin kurgusunun dört farklı bölge üzerinden yapılmasının hem ana fikirle çeliştiği, hem de mekânsal kurguya bir katkı sağlamadığı, ayrıca tasarlanan elemanların mekânsal bir nitelik oluşturma açısından zayıf kaldığı düşünülmüştür. Bu gerekçelerle proje oybirliğiyle elenmiştir.



2. Metafor:

Mısır Tarlalarından Süzülen Gün Işığı

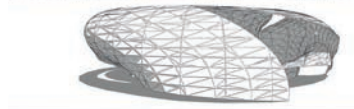
Mısır tarlaları ve yaprakların arasından süzülen gün ışığı (Van Gogh, Tülin Onat gibi) çok sayıda sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Yaprakların perdelediği gün ışımın süzülüşü ve gölgeleri, çocukların da ilgisini çekebilecek dinamik bir paralaks etkisi sunmaktadır. Van Gölü'nün çekimliliği ile ortaya çıkan mısır tarlaları da bağlamsal olarak bu tasarıma ilham kaynağı olmuştur. Yılın büyük bölümünü güneşi geçiren kentin göl kenarındaki açık alanında, tasarımın her bir modülü farklı boyutlardan oluşan strüktür ağından süzülen güneş ışığında benzer bir etki uyandıran beklenmektedir.



3. Metafor:

Van Kent Silüetinde Düzlükler içinde bir Tepe ve Gölü Çevreleyen Dağlar

Tasarım, göl kenarında düz alanda birden yükselen amorf formdan oluşmaktadır. Bu özellikleri ile düz bir alanda yükselen bir tepe olan Van Kalesi, göl etrafında yükselen Süphan, Ereğ ve Artoş Dağları, form oluşumunda bağlamdan alınan referanslardır. Kentin her sokağı ve caddesi uzantısında ya dağlara ya da göle açılmaktadır. Kalabalık, sıkışık kent dokusunda, insanlar dinlenmek için göl kıyılarına imkedir. Çocuklar için bir mola noktası olan göl kenarındaki bu tasarım, formu ile de etrafındaki düzlükleri içinde aniden yükselen silüeti tekrar etmekte, çocuklar için bir nirengi noktası oluşturmaktadır. Paralaks etkisi ile içine girilebilen geçişin bir dağ etkisi sunmaktadır.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin konumlandığı Van Gölü kıyısında doğal çevreyle kurduğu görsel ilişkisi, strüktür ve form arayışı değerli bulunmakla birlikte, proje, oyun temasıyla ilişkilenen bir mekânsal kurgu oluşturmaması nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin Zeytinburnu'nda eski endüstri bölgesi içerisinde yer alan stadyumunda sahayı ağaçlandırarak oyun etkinlikleri için bir kent ormanı tasarlama fikri değerli bulunmuştur. Ancak, bu alanda ağaçlandırma ve tribünlerde yapılan müdahaleler doğayla ilişki kurma açısından yüzeysel bulunmuştur. Bu sebeple proje oybirliğiyle elenmiştir.



GÖLZDÜZÜ

Göközü, Bitlis İlinin Adilcevaz İlçesine bağlı bir köydür. Karaisalı köle alınması sonucu kurak bölgeler. Kurak ve enlemli iklim koşulları nedeniyle yer alan yerli kaynaklar çoğunlukla kısıtlıdır. Mera alanları yer yer aşırı biçimlenmiş bölgelere dönüşmüştür. Adilcevaz, diğer bölgelerle karşılaştırıldığında daha kurak bir bölgedir.

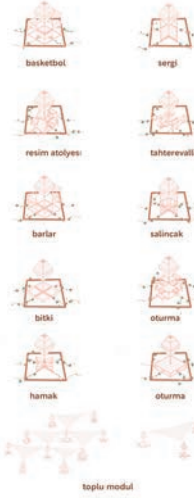


Muhafazat yeteneği ve küçükbaş hayvancılık köyün ekonomisi ve coğrafi özelliklerine uygun olduğundan köy halkının ilk öncelikli geçim kaynaklarından. Köyün kuraklığı büyük ölçüde daha az sulama gerektiren buğday, tahıl arazisi (yaklaşık 25000 dekar alan alan) ile büyük orman sahaları. (Oran: 7.000). Tarımsal Ürünler (Adilcevaz) Yapanın köle dağılımını sebebiyle köyün aldığı yem ve su miktarı azalmış, yerdeki su kaynakları. Köyün kuraklığı nedeniyle yer yer kuraklaşmıştır. Köyün iklimi yer yer kurak ve sıcak yaz aylarıdır. Köyün iklimi yer yer kurak ve sıcak yaz aylarıdır. Köyün iklimi yer yer kurak ve sıcak yaz aylarıdır.

Köyün kurak ikliminde içme suyu sıkıntısı yaşanmış gibi görünmektedir. Köyün yerli su kaynakları azalmış ve kuraklık gözlemlenmektedir. Köyün yerli su kaynakları azalmış ve kuraklık gözlemlenmektedir. Köyün yerli su kaynakları azalmış ve kuraklık gözlemlenmektedir.



DİYAGRAM



"Kökenin gelişti"

Adilcevaz Göközü Köyü, yıllar süren kuraklık nedeniyle eski canlılığını kaybetmişti. Ancak "Köken" adlı yeni bir proje köyde umut getirdi. Oyun modülleri olarak kurulan bu yapılar, suyu topluyarak köydeki tohumları yeşertiyor, köyün doğasını yeniden canlandıyordu. Köylüler, bu modülleri merakla izlerken, çocuklar oyun oynarken toprağa hayat verdiğini fark etmeye başladı.

"Modüllerin Yayılması"

Aylar geçtikçe köyedeki modüllerin sayısı arttı. Her yeni modül, köyün çeşitli yerlerine yerleştirildi ve kurak araziler yeşermeye başladı. Köyedeki sosyal hayat da canlandı; insanlar daha fazla vakit geçirmeye, birbirleriyle daha çok etkileşim kurmaya başladı. Modüller, hem eğlence hem de doğa için bir araya gelme noktası haline geldi.

"Yeşil ve Aktif Bir Köy"

Bir yıl sonunda, Adilcevaz Göközü Köyü eski görünümünden çok uzaklaşmış. Köy meydanı filizlerle dönmüş, kurak araziler yeşermişti. Modüller sayesinde sadece doğa değil, köyedeki sosyal yaşam da canlanmıştı. Köylüler, her yeni modüle birlikte daha yeşil ve aktif bir geleceğe adım atıldıklarını fark ediyorlardı.

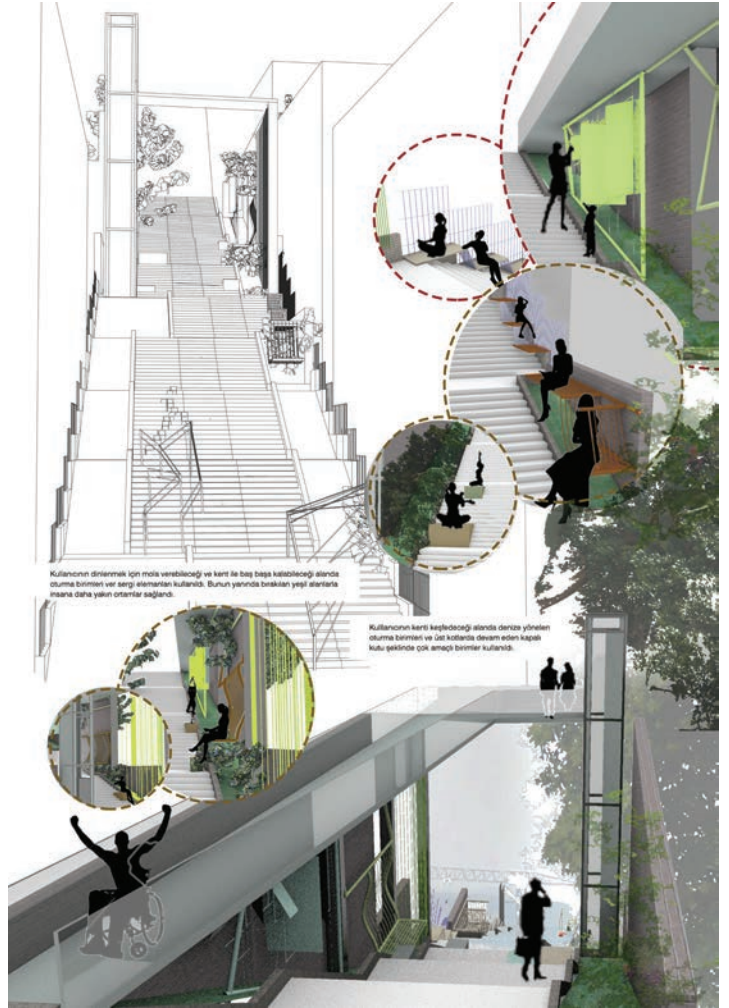
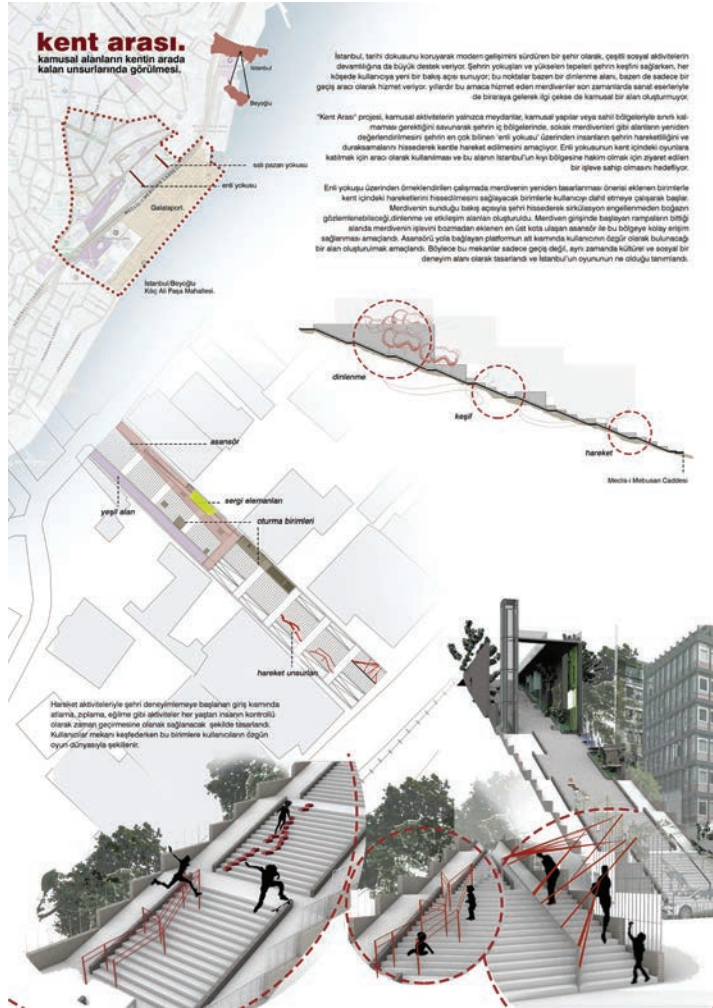
Jüri Değerlendirmesi

Projenin oyun temasını iklim krizi ve sebep olduğu kuraklık üzerinden ele alması değerli bulunmuştur. Bu doğrultuda tasarlanan birimin çeşitlenerek farklı mekân nitelikleri oluşturması fikri olumlu bulunmakla beraber, tasarlanan birimin potansiyelinin yeterince keşfedilememiş olması ve bütüncül bir mekân kurgusu oluşturamaması sebebiyle, proje oy çokluğuyla elenmiştir.



BENGİSÜ KİPRİTÇİ (YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241725141183
Sıra No: 20





Jüri Değerlendirmesi

Kentin ara mekânlarını keşfetme ve dönüştürme fikri üzerinden geliştirilmesi olumlu olarak değerlendirilmiştir. Ancak proje, oyun temasının mekânsal kurguya yeterince yansımaması nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.



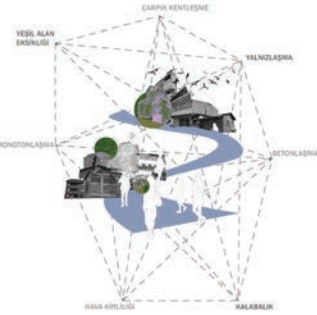
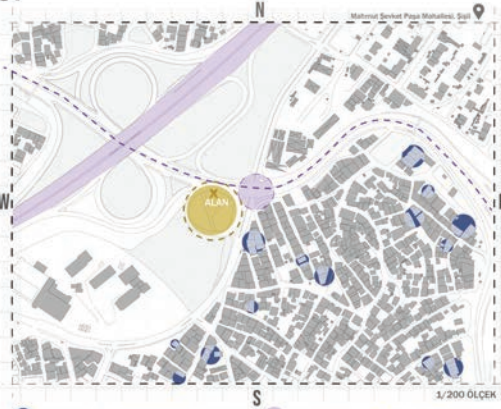
perde arası

Hayat, kentin unutulmuş bölgelerinde başlar.

Oyun kavramı, modern anlamıyla kentin alt tabakalarına ve gece kondu mahallelerine çok uzaktır. Kentin unutulmuş bölgelerinde asıl oyun yaşamın ta kendisidir.

Lokasyon olarak seçilen Mahmut Sıvı Paşa mahallesi bu bölgeye iyi bir örnektir. Bu proje, unutulmuş bölgelerde yaşayan, 9-5 çalışan ve en önemli amacı hayatta kalmak olan insanları; oyun ve etkileşimli deneyimlere ayrıcalık vaat etmediği gerçeklerden yola çıkarır.

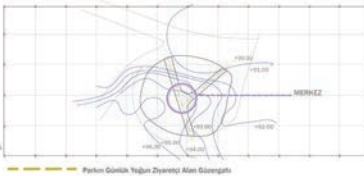
Proje, labirent konseptinden ilham alarak oluşturulmuştur. Hayat kendisi de bir labirenti andırır ve deneyim varlığına değil, seçilen yollarıdır. Asıl amaç mahallelerin hali hazırda var olan niteliklerini öne çıkarmak ve yerelini temel alan bir toplumsal alan sağlamak. İnsanlara, etkileşimde bulunma fırsatları olmasa da bir oyunun parçası olabileme fırsatı vermek, projenin temel prensipleri arasındadır.



Labirent-vari duvarların bir kısmı mahallede üretilen perde olarak tasarlanmış iken, bir kısmı da mahallelerin doğasına dönme isteğine cevap vererek tahta olması planlandı.

Bir geri dönüşüm zinciri yaratmak amacıyla tekstil işletmelerinin fazla malzemelerini koyması için depolama alanları eklendi ve merkez, insanların bu fazlalıkları kolektif bir sanat eseri ortaya koymalarını amaçlayan bir alan yerleştirildi.

Farklı yüksekliklerde daha dinamik bir yapı elde ederken bu yükseklikleri giriş çıkışı şeklinde farklı alanlar eklemek için kullanıldı.

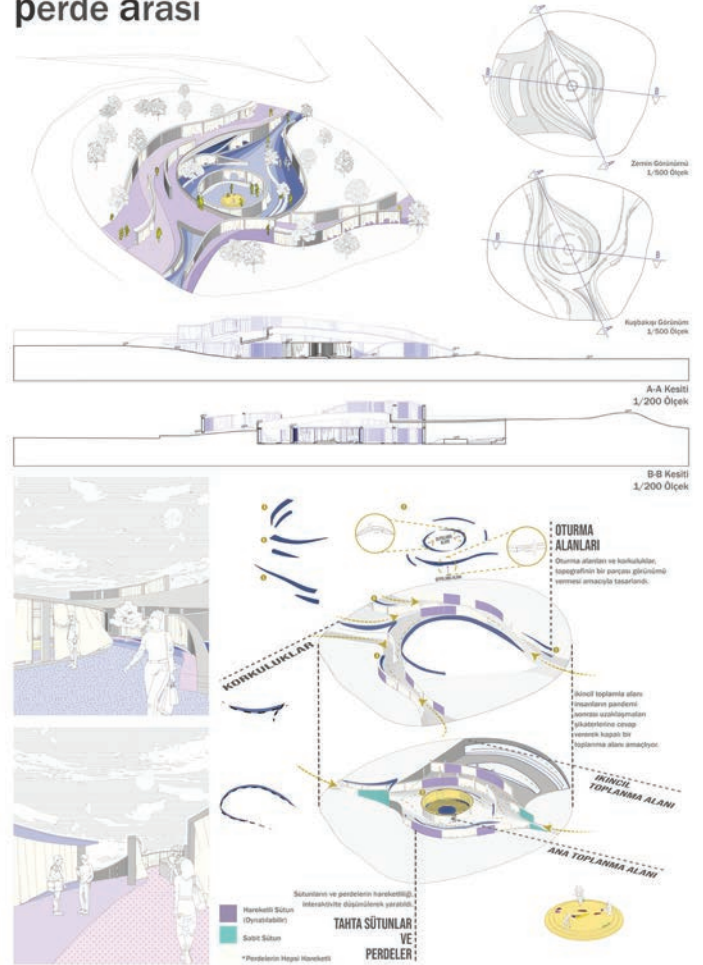


Bu proje için alanın hali hazırda varolan yolları rehber olarak belirtildi. İki yolun kesişim noktası projenin merkezidir. Bu bölgenin insanları bilinci veya bilinçsiz şekilde burada toplamak istenilen bir özelliği ve merkez manyetik bir alan gibi hayal ederek manyetik kuvvetin katmanları, oluşturulacak alana kitlesiz görevi gördü.

Bu mahalle yoğunlukta tekstil işletmelerini barındıran bir alandır. Proje yerelinden dolayı alanın büyük çoğunlukla tekstil malzemesi içeren bir tasarıma, lokal ekonomiye katkı sağlayacak ve birikimliliği güçlendirecek olması planlandı.



perde arası



Jüri Değerlendirmesi

Projenin trafik kavşağı üzerinde karşılaşmalara olanak sağlayan yeni bir mekân oluşturma önerisi olumlu bulunmuştur. Grafik anlatım dili açısından başarılı bulunan proje, fikrin mekânsal çeşitliliğinin yeterince araştırılmaması ve 'toplanma' / 'oturma' mekânlarının etkileşim açısından sınırlayıcı bulunması sebebiyle oy çokluğuyla elenmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin 'paydaş katılımı' ve 'toplumsal eşitlik' arayışından yola çıkması ve artırılmış gerçeklik teknolojisiyle sürekli değişen dinamik bir mekân kurgusu oluşturma fikri ilgi çekici bulunmuştur. Ancak, getirilen farklı senaryoların nitelikli bir mekân oluşturma konusunda yetersiz kalması sebebiyle proje oybirliğiyle elenmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin Safranbolu Eski Çarşısı'nı yeniden keşfetme fikri olumlu bulunmuştur. Hem tasarım hem de grafik dili başarılı bulunan proje, 'halüsinatif mekânlar' fikrini üçüncü boyutta ve farklı ölçeklerde yeterince geliştirememiş olması ve fikrin aksine statik bir mekân yaratması sebebiyle oy çokluğuyla elenmiştir.

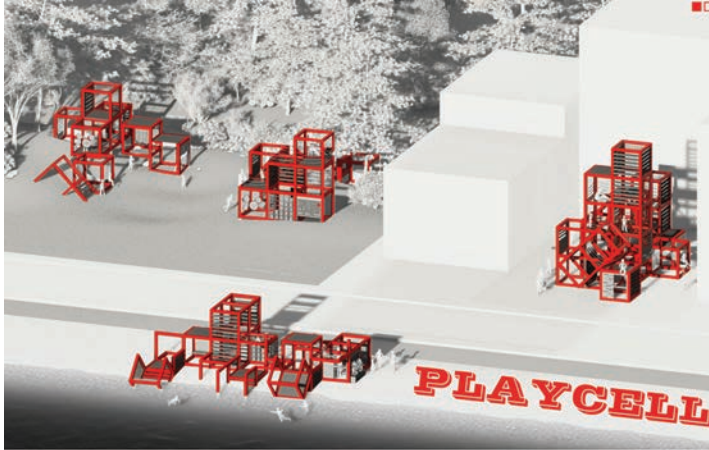
Jüri Değerlendirmesi

Mevcut yapının farklı modüller ve arayüzler ile bir oyun düzeneğine dönüştürülmesi fikri ilgi çekici bulunmuştur. Ancak proje, bu modül ve arayüzlerin nasıl ve hangi koşullarda bir araya geldiği ve bir araya geldiğinde oluşturduğu mekânın niteliği açısından yeterli bilgi vermemektedir. Bu sebeple proje oybirliğiyle elenmiştir.

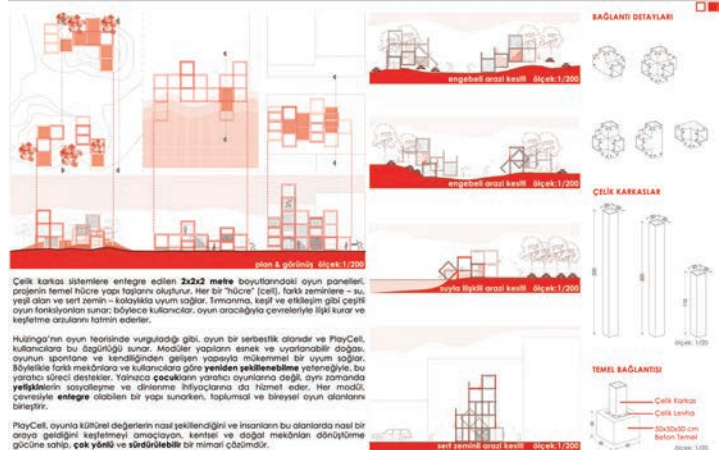


CEREN VARLI
İPEK YILDIRIM
YASEMİN DOĞAN
(İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ)

Rumuz: 20241727005893
Sıra No: 42



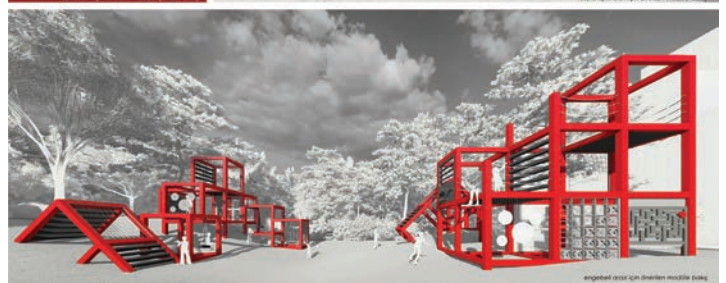
PlayCell, Johan Huizinga'nın Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan) eserindeki oyun kavramına dayanarak tasarlandı. Her ortamda adapte olabilen modüler bir oyun alanı çözümdür. Homo Ludens, insanın oyun oynama yeteneği kılıbı ve toplum hayatında kurucu bir rol oynadığına inanır. Bu felsefeyi temel alan PlayCell, oyun ve eğlencenin sadece çocuklara değil, her yaşta kullanılabilecek bir sosyal etkileşim aracı olarak sunar.



Çelik karkas sistemine entegre edilen 2x2x2 metre boyutundaki oyun panelleri, projenin temel hücre yapı taşlarını oluşturur. Her bir "hücre" (çelik), farklı zemine – su, yeşil alan ve sert zemin – kolaylıkla uyum sağlar. İrmaçınma, keşif ve etkileşim gibi çeşitli oyun fonksiyonları sunar; böylece kullanıcılar, oyun araçlarıyla çevreleriyle ilgili kurur ve keşfetme arzusunu tatmin ederler.

Huizinga'nın oyun teorisinde vurguladığı gibi, oyun bir serbestlik alanıdır ve PlayCell, kullanıcıları bu özgürlüğe sunar. Modüler yapıların esnek ve uyarlabilir doğası, oyunun spontane ve kendiliğinden gelişen yapısıyla mükemmel bir uyum sağlar. Böylelikle farklı mekânlara ve kullanıcılara göre yeniden şekillenebilen bir yapıdır. Bu yapıya farklı detaylar, farklı çözümler, farklı oyun alanları, farklı oyun alanlarında, çevreyle uyumlu olarak, entegre edilmiş bir yapı sunarken, toplumsal ve bireysel oyun alanlarına bileşir.

PlayCell, oyunun kültürel değerlerini nasıl şekillendiğini ve insanları bu alanlarda nasıl bir araya getirdiğini keşfetmeyi amaçlayan, kesintisiz ve doğal mekânları dönüştürme gücüne sahip, **çek yönlü** ve **sürdürülebilir** bir mimari çözümdür.



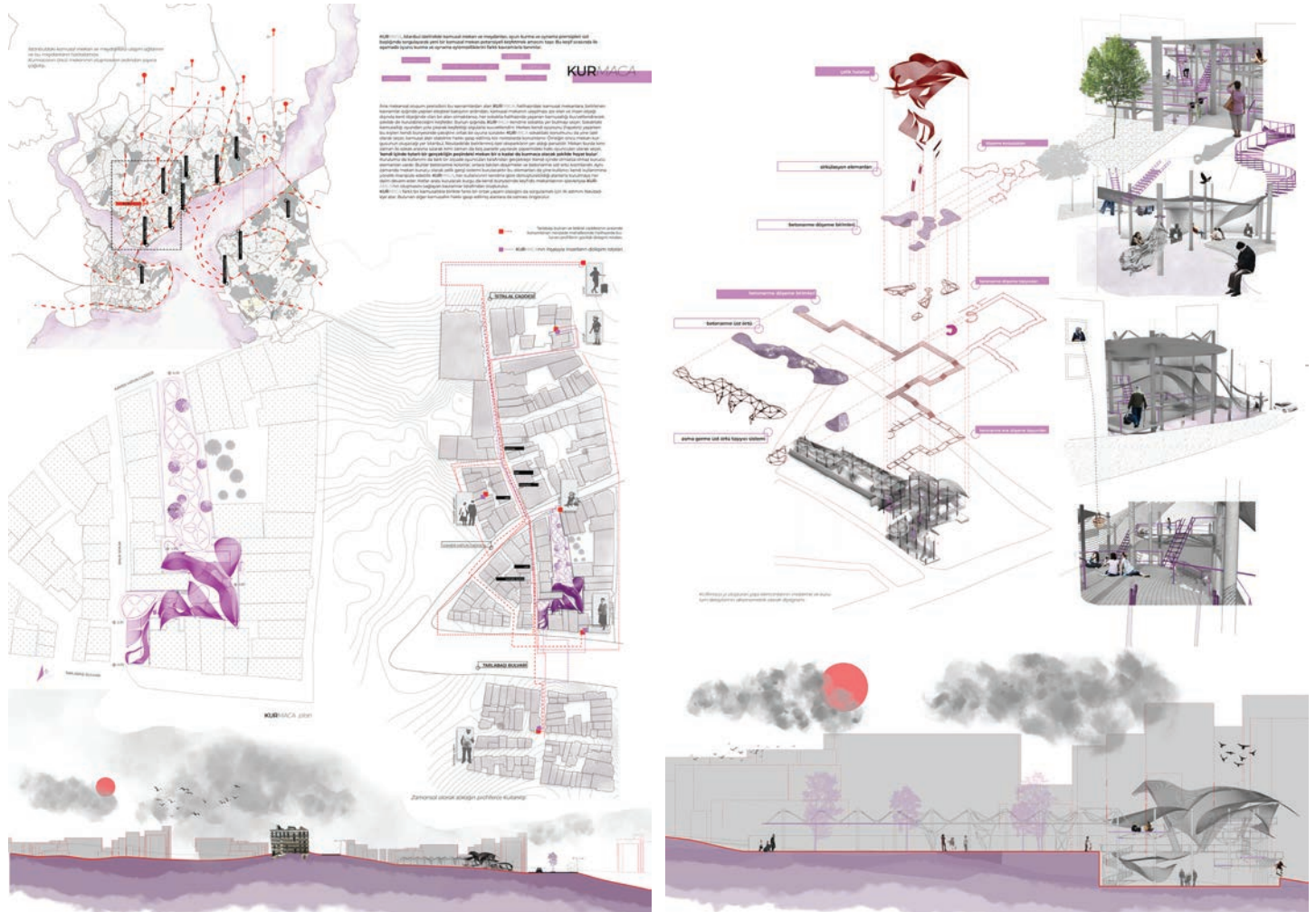
Jüri Değerlendirmesi

Projenin Huizinga'nın Homo Ludens eserindeki oyun kavramını yorumlayarak tasarıma yaklaşması ve kent içerisinde ilgi çekici nesnelere oluşturması başarılı bulunmuştur. Ancak, tasarlanan modüler birimlerin çeşitli varyasyonlarının yeterince araştırılmaması, bu fikrin mekânsal karşılığını yeterince bulamaması ve birimlerin bütüncül bir kurgu oluşturmakta yetersiz kalması nedeniyle oy çokluğuyla elenmiştir.



RANA ERULU
ALİ HAYDAR TAŞPINAR
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726315002
Sıra No: 51



Jüri Değerlendirmesi

Projenin kent içerisinde mevcut kamusal mekânları oyun kurma potansiyeli açısından yeniden düzenleme önerisi ve 'farklı bir ortak yaşam olasılığı' arayışı olumlu bulunmuştur. Ancak, kamusal mekânlarda önerilen strüktürlerin bu olasılıkları geçiş ve toplanma dışında oyun teması ile ilişkili olarak nasıl oluşturduğu ve yakın çevresindeki yapılarla nasıl bir ilişki kurduğu açık değildir. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

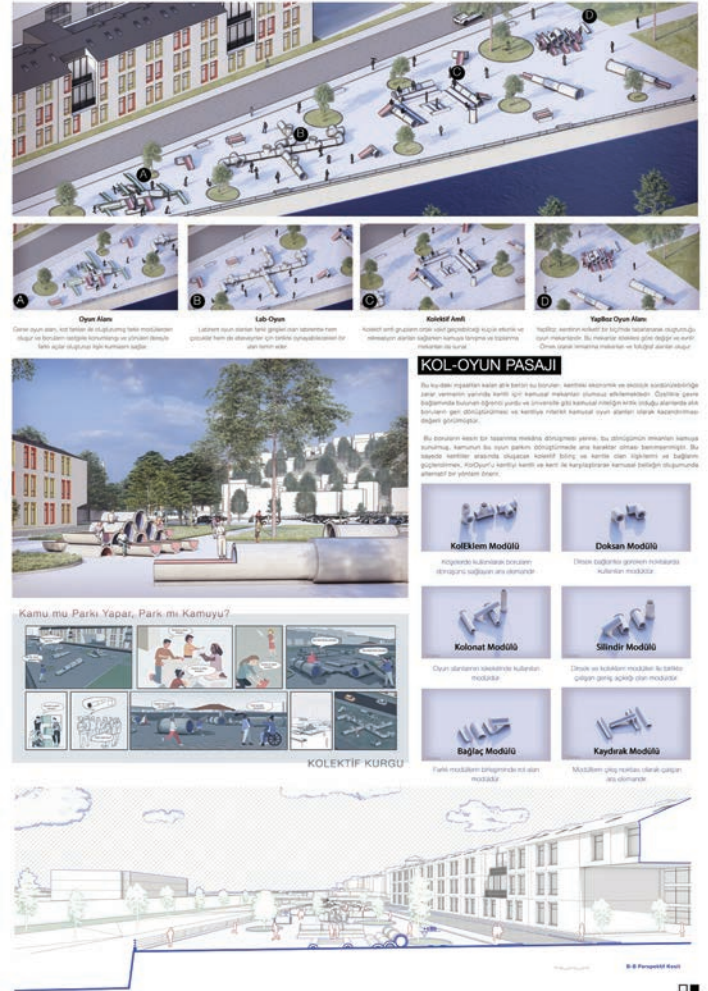
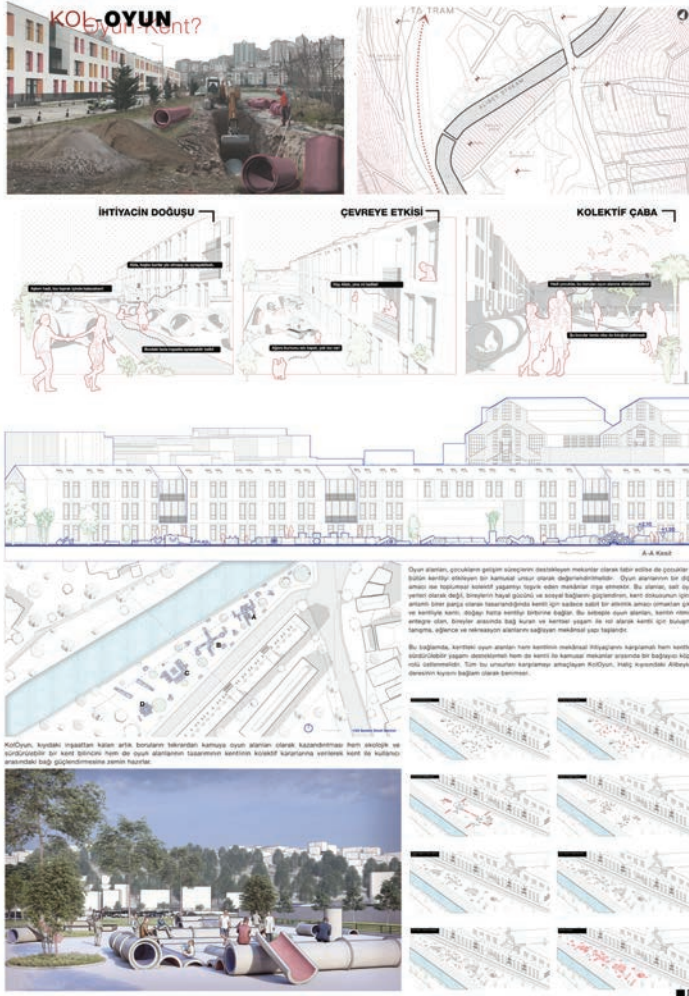
Jüri Değerlendirmesi

Bursa Hisar Bölgesi'ni üç farklı meydan, sergi ve oyun alanları barındıran ara mekânlardan geçen bir 'rota' ile canlandırmayı hedefleyen projenin ana fikri değerli bulunmuştur. Tarihi dokunun korunması ve mevcut yapısal öğelerin yeniden değerlendirilmesi yaklaşımı, 'kinetik mobilya' ve 'enstalasyon iskelesi' gibi elemanlarla dinamik ve oyunsu düzenlemeleri başarılı bulunmuştur. Ancak, önerilen strüktürel elemanların tasarımının yeterli olgunluk düzeyinde olmaması sebebiyle proje oy çokluğuyla elenmiştir.



YUNUS EMRE BOLAT
HAMZA ARSLAN
(MARMARA ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241722699786
Sıra No: 65





Jüri Değerlendirmesi

Projenin inşaattan kalan artık boruların ekolojik ve sürdürülebilir bir kent bilinciyle oyun alanları tasarlamak üzere yeniden kullanılması fikri, oyun alanının kurgusunu kentlinin kolektif olarak oluşturması ve dinamik bir mekân yaratma düşüncesi değerli bulunmuştur. Ancak, bu modüllerin bir araya geliş biçimlerinin sınırlı olması, nitelikli bir kamusal alan ve oyun alanı oluşturma potansiyelinin yeterince geliştirilmediği eleştirisi yapılmıştır. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

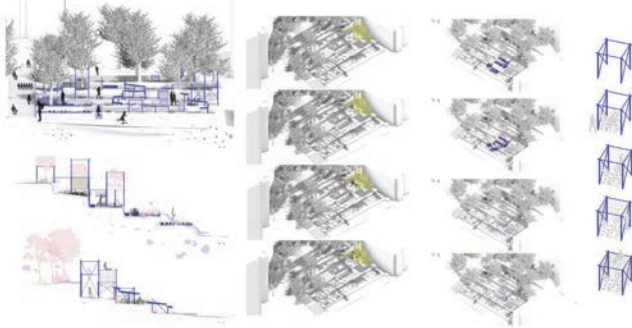
Projenin oyunu, Ankara'da Ulus kent merkezinde gündelik hayatın bir parçası olarak kurgulama fikri, bunu sokak deneyimi üzerinden araştırması ve otobüs duraklarının bir modül olarak ele alınarak varyasyonlarının keşfedilme çabası değerli bulunmuştur. Bu doğrultuda, üst ölçekte yapılan analizlerin yerinde olduğu görülmüş ve projenin anlatım biçimi başarılıdır. Ancak, modül fikrinin potansiyelinin yeterince geliştirilememiş olması, modüllerin kent mobilyasının ötesine geçememesi ve bağlamla kurulan ilişkinin zayıf olması nedeniyle proje oy çokluğuyla elenmiştir.



KARDELEN BUSE ARSLAN
CANSU KARTAL
SILA GÖKÇEN GÜNAL
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241717492235
Sıra No: 75

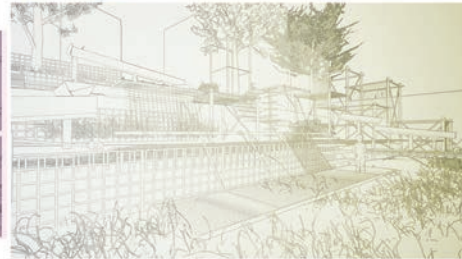
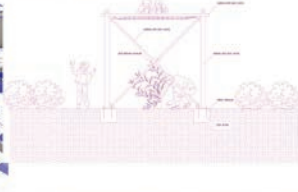
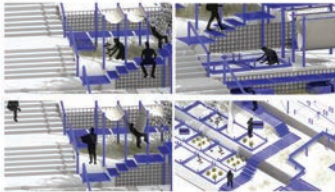
yap-bos[tan]



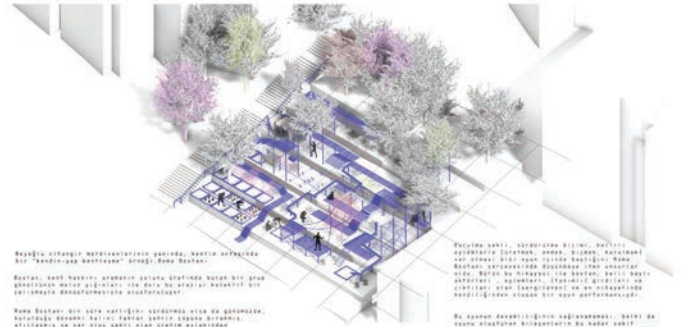
Bu ofis, Boston'ün yeni parçaları arasında yer almaktadır. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür.

Bu ofis, Boston'ün yeni parçaları arasında yer almaktadır. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür.

Bu ofis, Boston'ün yeni parçaları arasında yer almaktadır. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür.

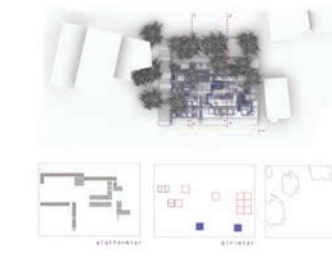
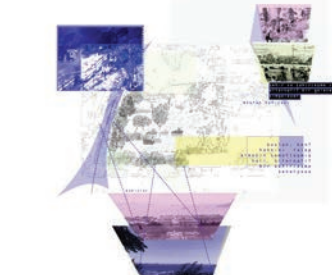


yap-bos[tan]



Bu ofis, Boston'ün yeni parçaları arasında yer almaktadır. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür.

Bu ofis, Boston'ün yeni parçaları arasında yer almaktadır. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür. Bu ofislerin tasarımı, ofislerin ve ortak alanların bir arada tasarlanmasıyla mümkündür.



Jüri Değerlendirmesi

İstanbul'da Cihangir semtinde seçilen bağlamda halihazırda var olan bostanlar ile oyun temasını birleştirme düşüncesi ilgi çekici bulunmuş, projenin görsel anlatımı takdir edilmiştir. Ancak, mekânsal tasarımın beklenen düzeyde geliştirilmemesi sebebiyle oy çokluğuyla elenmesine karar verilmiştir.

2. ELEME TURU

İkinci eleme turu sonucunda:

1, 4, 9, 13, 16, 18, 23, 24, 25, 26, 28, 35, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 69, 71, 73

sıra numaralı toplam 31 adet projenin elenmesine;

2, 3, 7, 8, 10, 12, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 29, 31, 33, 36, 40, 42, 48, 49, 51, 52, 55, 63, 64, 65, 67, 70, 75

sıra numaralı toplam 30 adet projenin 3. eleme turuna geçmesine karar verilmiştir.



NİLSU SATIK
(ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 2024171713182
Sıra No: 1

BAU(CI)

Yerde madren görürüz Bausci sakinleri: gerekli her şey vardı yukarıda, bu yüzden aşağıya inmemeyi seçtiler. Dayandığı o uzun flamingo bacakları ve aydınlık günlerde yapıracların üzerine düşen köşeli, dantel bir gölgenin dışında kente ait hiçbir şey değmez yere."

-Italo Calvino, *Görünmez Kentler*

Bau(cı) projesi kapsamında oyunun mekân dönüştürme potansiyeline odaklanarak canlandırma projesi tasarlanmış olup bunun sonucunda 'mahalleli olma' ve 'sokağa inme' kültürünün de canlanması hedeflenmiştir. Semte düzensiz kentleşme sonucu meydana gelen işlevsiz alanlar oyun için(de) yeniden değerlendirilmiş ve oyunun birleştirici gücüyle etkin karşılaştırmalar için olanak sağlanmıştır.

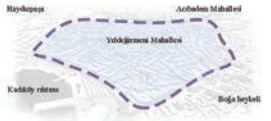


Çevre Analizi



- Ana ticaret aksı (Karakolhanne Cd)
- Sekonder akslar

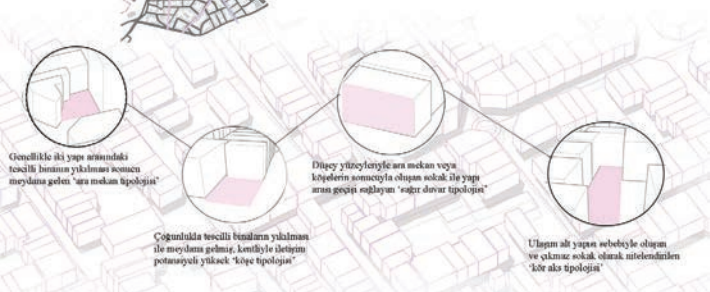
Zengin tarihi ve kendine has kimliği ile Yıldırım mahallesi, son yıllarda hızlı ve düzensiz kentleşme sebebiyle olumsuz sonuçlarla yüzleşiyor. Bir yandan Kadıköy'ün açık hava atmosferine dönüşürken diğer yandan 'mahalle' kavramı giderek yok oluyor ve sokaklarda çocuk sesinin duyulmaması imkansız hale geliyor 'tekinsiz' bir alana dönüşüyor. Mahalleli eskisi gibi mahalle kültürünü yaşamıyor ve sosyal ilişkiler 'yüksek apartmanların daireleri için' taşınıyor.



Konsept



- Değerlendirilen atıl alanlar
 - Potansiyel üretim alanları (otoparklar)
- Çeşitli kullanılmayan alan tipolojileri, acemici ticaret alanı olan Karakolhanne Caddesi üzerinden seçilmiş olup zaman zaman da denize doğru akan iç akslara doğru sızarak mahallelinin denize erişiminin artırılması ve kıyı serdenize sahıplı kalınması hedeflenmiştir.



Genellikle iki yapı arasındaki tesvili birimden yıkılmasını sonucu meydana gelen 'ara mekân tipolojisi'

Diğer yapıların yanına mekan veya köşelerin sonucuyla oluşan sokak ile yapı arası geçiş sağlayan 'sağır duvar tipolojisi'

Çoğunlukla tesvili birimden yıkılman ile meydana gelmiş, kentliyle iletişim potansiyeli yüksek 'köşe tipolojisi'

Ulaşım alt yapıları sebebiyle oluşan ve çıkmaz sokak olarak nitelendirilen 'kör aks tipolojisi'



Tasarımın eklenmediği ana ticari aks Karakolhanne Caddesi ve denize ulaşım için akslar

Atıl alan tipolojilerindeki oyun alanları

• Fiziksel • Hissel • Duyusal • Sosyal • Yararlan

<p>'Kendiliğindenlik'</p> <p>İleri dönüştürülmüş malzemelerle yapılan kamusal boyutlu farklı buluşma alanlarıyla tanımlanarak oyun alanı oluşturulmuştur.</p> <p>Yaş aralığı: 1111 Temel beceriler: ●●●●</p>	<p>'Dinamizm'</p> <p>Sağır tepeliklere duvara entegre tip sistemleri kamusal alanlarla bağlanarak farklı tipolojilerde ve renk boyutları oluşturulmuştur.</p> <p>Yaş aralığı: 1111 Temel beceriler: ●●●●</p>	<p>'Empati'</p> <p>Köşe tipolojisinde iletişimin doğasının keyfini sağlayan çeyrek duvarla oyun, her yapı buluşma amacıyla farklı seviyelerde çözümler.</p> <p>Yaş aralığı: 1111 Temel beceriler: ●●●●</p>
<p>'Kolektivizm'</p> <p>Kentleşme modülleri yapılar arasında ortak kullanımları kolektif bir şekilde düzenlenerek sonuçta çeşitli alanlar elde edilir.</p> <p>Yaş aralığı: 111 Temel beceriler: ●●●●</p>	<p>'Heyecan'</p> <p>Kullanım kapasitesi geniş olan ara mekân tipolojisinde denizden binalardan oluşan, tanımlanmış alan oluşturulmuştur.</p> <p>Yaş aralığı: 11 Temel beceriler: ●●●●</p>	<p>'Ayrıntı'</p> <p>Ara mekân tipolojisinde potansiyel dinlenme alanından farklı, seyirli yüksek binaların platformları çıkılarak ulaşılan ayrıntı alanları oluşturulmuştur.</p> <p>Yaş aralığı: 111 Temel beceriler: ●●●●</p>
<p>'Yaşam sevinci'</p> <p>Enjine kapalı kör aks özellikli sokak sakinlerine hizmet eden noktasal yapılar oyun alanı olarak değerlendirilir.</p> <p>Yaş aralığı: 11 Temel beceriler: ●●●●</p>	<p>'Keşif'</p> <p>Kamusal iletişim kapasitesi yüksek köşe tipolojisinde interaktif oyun alanı ile bir sonraki adım bilinmeyen bir deneyim sağlar.</p> <p>Yaş aralığı: 1111 Temel beceriler: ●●●●</p>	

Modüler üretim üniteleri

Akşap yapı ünitesi (2.5m x 2.5m)

Kendin-yapıcı seçilebilir yapılarla odak noktasında otomatik alanlar oluşturulmuş istenilen zamanlarda, ihtiyaç göre çoğaltılarak, kentliyle maddesal etme imkanı tanıyan üretim üniteleriyle oyun mekânlarının üretimi süreci de kentliye beraber oyun içinde yerleştirilmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

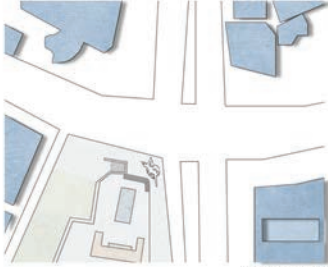
Kentte atıl alanların barındırdığı dönüşüm potansiyelinin keşfedilmesi olumlu bulunmakla birlikte, bu alana yönelik önerilerin bütüncül bir kurguyla desteklenmemesi; ayrıca, işlevsiz mekânların oyun aracılığıyla yeniden kazanılması amacıyla önerilen fonksiyonların mekânsal karşılıklarının netleştirilememesi nedeniyle, proje oybirliğiyle elenmiştir.



YAĞMUR ÇEVİK
(ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241718559580
Sıra No: 4

Saklı Aks



Proje, Ankara'nın en yoğun bölgelerinden biri olan Kızılay'da, Güvenpark'ın girişinde, Kızılay Alışveriş Merkezi ile Ankara'nın en önemli otobüs durakları arasında konumlanarak, bu iki odak noktası arasında bir aks oluşturmayı hedefler. Dünyada ve Türkiye'de en çok oynanan oyunlardan biri olan saklambaç oyununu yeniden yorumlayarak tasarlanan proje, kentin gündelik yaşamında en aktif kullanılan alanlarından birinde olmasıyla mekânsal kaliteyi güçlendirmektedir. Tasarım, Kızılay Alışveriş Merkezi ve otobüs durakları arasında bir bağlantı kurarken, aynı zamanda bölgedeki bir diğer önemli unsur olan Güvenpark ile de ilişki kurmaya çalışır. Bu bağlamda yapı, bölgedeki farklı odak noktaları arasında eğlenceli bir geçiş mekânı sunarken, tasarlanan hendeklerle saklambaç oyununu mekâna özgü bir şekilde yorumlar.

Vaziyet Planı

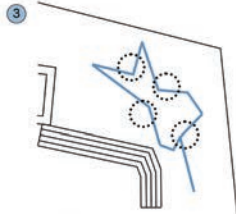
Tasarım Aşamaları



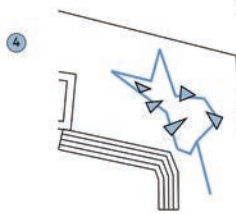
kızılay alışveriş merkezi-
otobüs durakları aksı



güvenpark aksı



aksları üzerindeki-
giriş noktaları ile
yapı sınırları



sınırlar üzerinde Kızılay meydanı ile ilişki kuran saklambaç hendekleri



tasarım iskeleti

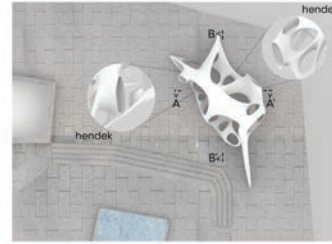


organizasyon



hendekler ile mekânsal bütünlük

Saklı Aks



Kuş Bakışı Görünüm

Proje, Ankara'nın en yoğun bölgelerinden biri olan Kızılay'da, Güvenpark'ın girişinde, Kızılay Alışveriş Merkezi ile Ankara'nın en önemli otobüs durakları arasında konumlanarak, bu iki odak noktası arasında bir aks oluşturmayı hedefler. Dünyada ve Türkiye'de en çok oynanan oyunlardan biri olan saklambaç oyununu yeniden yorumlayarak tasarlanan proje, kentin gündelik yaşamında en aktif kullanılan alanlarından birinde olmasıyla mekânsal kaliteyi güçlendirmektedir. Tasarım, Kızılay Alışveriş Merkezi ve otobüs durakları arasında bir bağlantı kurarken, aynı zamanda bölgedeki bir diğer önemli unsur olan Güvenpark ile de ilişki kurmaya çalışır. Bu bağlamda yapı, bölgedeki farklı odak noktaları arasında eğlenceli bir geçiş mekânı sunarken, tasarlanan hendeklerle saklambaç oyununu mekâna özgü bir şekilde yorumlar.



AA' KESİTİ



BB' KESİTİ





Jüri Değerlendirmesi

Projenin yenilikçi form arayışı ve insan ölçeğine uygunluğu olumlu değerlendirilmiş, ancak seçilen bağlamla kurduğu ilişki yeterince güçlü bulunmamış, 'saklambaç' senaryosunun hedeflenen ölçüde yenilik sunmadığı değerlendirilmiştir. Bu gerekçelerle proje oy çokluğuyla elenmiştir.



NIHAN EVLİOĞLU
(İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241720255406

Sıra No: 9

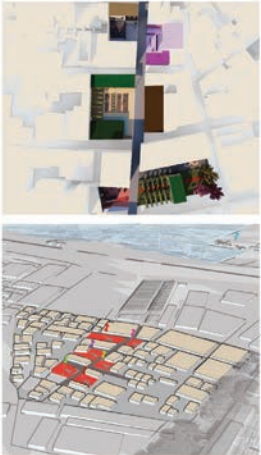
OYUN HARMANI

Bu proje, modern kent yaşamında çocuklar için güvenli, yaratıcı ve özgür bir oyun alanı sunarken, şehrin mekânsal ve sosyal dokusunu dönüştürme potansiyeline sahiptir. Tasarım, sadece bir oyun alanı değil, aynı zamanda kentin tüm sakinleri için bir buluşma noktası olmayı hedeflemektedir. Proje, bulunduğu bölgenin sanatsal ve estetik kimliğiyle uyumlu bir şekilde kurgulanmış, mahalle kültürünün şekillendiği bu alanda, oyun harmanı anlayışıyla geliştirilmiştir.

Oyun harmanı, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerine destekleyen çeşitli oyun öğelerinin ve aktivitelerinin bir araya getirildiği, farklı yaş gruplarına hitap eden zengin bir oyun mekânını ifade etmektedir. Bu alan, estetik kaygıların öne çıktığı, sanatsal ve kültürel değerlerle harmanlanmış bir bölgede yer almakta ve bu dokuyu zenginleştirmeyi amaçlamaktadır.

Tasarım, bölgenin kendine has karakteri ile modern mimari anlayışın bir araya getirecek, çocukların eğlenirken keşfedeceği, aynı zamanda ailelerin ve mahalle sakinlerinin sosyal etkileşimlerini arttıracak bir alan yaratmaktadır. Bu oyun harmanı, oyun ve kent arasındaki ilişkiyi güçlendirirken, kentin günlük yaşamını dönüştüren bir dinamik oluşturmaktadır.

Kullanılan sürdürülebilir malzemeler ve esnek mekânsal çözümler, oyunun dönüştürücü gücünü ortaya koyarken, bölgenin estetik ve sanatsal değerleriyle harmanlanmış bir mekân sunmaktadır. Proje, sadece bir oyun alanı değil, aynı zamanda kentsel yaşamın estetik ve sosyal yönlerini bir araya getiren bütünsel bir kamusal alan olarak öne çıkmaktadır.



7 oyun alanı alanı 7 oyun alanı alanı 7 oyun alanı alanı
7 oyun alanı alanı 7 oyun alanı alanı 7 oyun alanı alanı
7 oyun alanı alanı 7 oyun alanı alanı 7 oyun alanı alanı



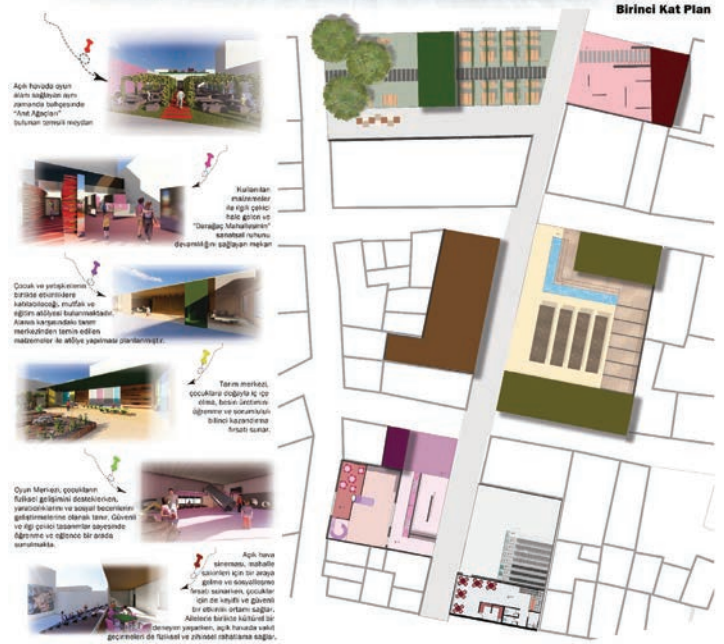
Zemin Kat Planı



OYUN HARMANI



Birinci Kat Planı





Jüri Değerlendirmesi

Farklı yaş gruplarını aynı mekânda buluşturma fikri olumlu bulunmakla birlikte, önerilen mekânların konvansiyonel bir yaklaşıma dayanması, fikirlerin görsel temsillerinin ise istenen olgunluk seviyesine ulaşmaması nedeniyle proje oybirliğiyle elenmiştir.



ŞARA ÖZDEMİR
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241721381838

Sıra No: 13

salevn



İstanbul'un zengin tarihi dokusu içinde, Bozdoğan Valens Su Kemerinin yakınında yükseliyor: Salevn. Bu proje, eski ile yeniyi uyum içinde buluştururken, şehrin kalabalığında sakin bir kaçış sunuyor ve çevresindeki kentsel doku ile de iç içe geçiyor. Salevn sadece bir yapı değil, insanların çevresizle buluşturmayı amaçlayan bir deneyimdir. Yapı, her biri farklı bir amaca hizmet eden dört ana bölümden oluşuyor. Dış kısımlar, ziyaretçileri İstanbul'un tarihi silüetinin panoramik manzaralarına dalmaya davet eden dairesel merdivenlerden oluşuyor. Bu merdivenlerden çıkıldığında, şehir gözler önüne seriliyor ve ziyaretçiyi tarihin ve modernitenin iç içe geçtiği canlı bir tablo sunuyor.



mevcut durum ve hayal edilen, kolaj

İslah Sokak'a bir bakış, kolaj-çizim

Valens'in geçmişi su tapınağı rota

Salevn'in iç kısımlarında ise, ziyaretçilerin durup düşünmeleri ve meblahta etkileşime girmeleri için huzurlu oturma alanları bulunuyor. Bu alanlar, ahşap çubuk yapılarla oluşturulmuş dikey bahçelerle kaplı yenilikçi bir tasarımın korunması altındadır. Bu dikey bahçeler sadece estetik bir unsur değil; aynı zamanda doğa ile kent yaşamı arasında bir bağlantı kuran, mekânı hayat veren mikro-ekosistemlerdir. Ahşap unsurlar, doğal dokularıyla yeşillik güzel bir tezat oluştururken, hem sakinleştirici hem de ilham verici bir duygusal deneyim sunar.



mevcut durum

hayal edilen

mevcut durum

aynı açıdan hayal edilene bir bakış



mevcut kullanılan rota

sıkılla kullanılan hayal edilen rota

İslah Sokak'tan bir bakış



Şehzadebaşı Caddesi'nden bakış

Atatürk Bulvarı'ndan bakış

İslah Sokak'tan bakış



Jüri Değerlendirmesi

Projenin Su Kemerini ile kurduğu ilişkinin zayıf olduğu, seçilen kentsel bağlamdan yeterince faydalanılmadığı ve mekânsal zenginliğe katkısının sınırlı kaldığı değerlendirilmiştir. Ayrıca, projenin 'oyun' kavramıyla bağlantısının daha net ifade edilmesi gerektiği düşünüldüğünden, proje oybirliği ile elenmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin doğaya ve farklı canlıların birlikteliğine yaptığı vurgu takdir edilmiş, ancak, bu birlikteliğin 'oyun' kavramına yansımalarının yeterince geliştirilememesi eleştirilmiştir. Proje, önerilen oyun mekânlarının bağlamla uyum sağlayamaması ve mimari olgunluk açısından beklenen seviyeye ulaşamaması nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.



ZEHRANUR EROL
(İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241723901133
Sıra No: 18



DEVİN[İM]

Devim: Devirmek işi hareket. Bir ruh durumundan başka bir ruh durumuna geçiş, bir düşünce sürecinde değişiklik, Zaman içinde durum değişimine, duruşun bir noktaya göre devinmekle olan bir neşenin duruşu devim, hareket.

Konak Pier

Proje alanı, İzmir Konak Atatürk Meydanı'nda, yıkılan eski belediye binasının bulunduğu yerdir.
Proje, kısıtları korulardan arınma, spontane bir şekilde gelişen, herkesin katılımına açık kamusal ve neşeli bir etkinlik alanı olarak kurgulanmıştır. Kent lakileri ve ziyaretçiler, mekânın sunduğu esneklik sayesinde, kendi oyunlarını yaratma ve mekânla görüşme etkileşim kurma fırsatını yakalarlar.
Proje oyun kavramı, tıpkı kent gibi, farklı katmanları olan akışkan, değişken ve dinamik bir yapıda olan alanı.
Proje oyun ve kent ilişkisini dönüştüren, evrilen ve yığın ve yapının bir arada olduğu devim içinde tanımlar, bu kavramsal tanımlamayı mekânsallaştırarak, esnek, modüler ve mekânsal dönüşümü alt yapı oluşturarak aynı zamanda işlevsel olan modüler sistemler kullanır.

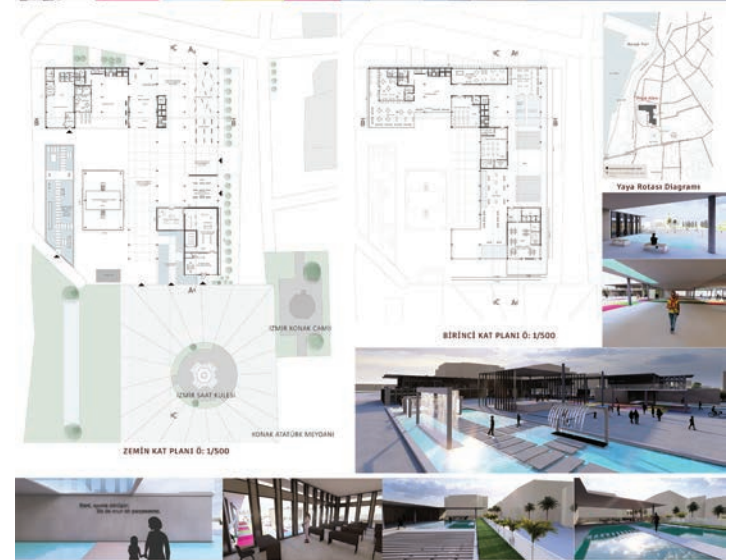
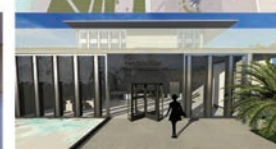
Meydan ile tasarım alan arasındaki geçişin bütünsellik, tasarımı **oyuna girme** ile **oyundan çıkma** esnekliğine sahip olmasını amaçlamıştır.

Etkileşimli sanatın, ilahiyetlere göre dönüştürülen mekân ile açık hava rekreasyon faaliyetlerinde, dış kotta bulunan seyir noktası ile bağlantılı kesilmiş olan, İzmir Körfezi ile Kemeraltı arasındaki su ilişkisini duygusal açıdan tetkik eder.

Turistler için kent içi tarihi rotanın başlangıç noktası olmayı hedefleyen **Tarihî İz Sürüş noktası** ile Kemeraltı- Konak bölgesinde keskinlik fiziksel mekân algısını oyun ile yeniden şekillendirir.



Vaziyet Planı Ö: 1/1000



ZEMİN KAT PLANI Ö: 1/500

BİRİNCİ KAT PLANI Ö: 1/500



A-A KESİTİ Ö: 1/500

B-B KESİTİ Ö: 1/500

GÖRÜŞ 1 Ö: 1/500

GÖRÜŞ 2 Ö: 1/500

Jüri Değerlendirmesi

Projenin hedeflediği spontane birliktelikleri desteklemek için fazla statik bir organizasyona sahip olduğu ve modüler tasarımın potansiyelinin yeterince keşfedilmediği değerlendirilmiştir. Ayrıca, projede sunulan fonksiyonların mekânsal anlamda yeterince çeşitlilik göstermediği görülmektedir. Proje, bu nedenlerle, oybirliğiyle elenmiştir.



MUHAMMET TUFAN ELMAS
(İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726235556
Sıra No: 23

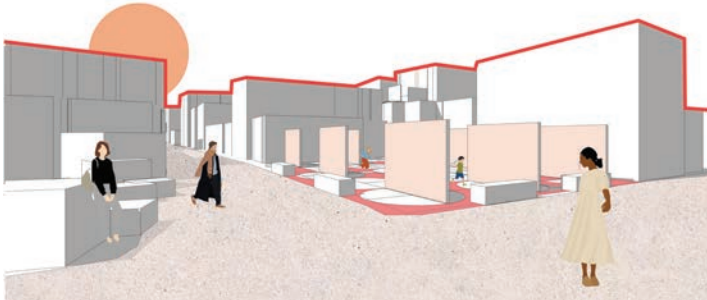
oyun senin içinde

Proje, İzmir'in Alsancak bölgesinde yer alan Darağaç'ta, sokak sanatıyla öne çıkan bu bölgenin kültürel zenginliğini daha da geliştirmeyi amaçlıyor. Darağaç, yerel sanatçıların tarafından dönüştürülerek bir açık hava sergisi haline gelmiştir. Bu projeye, bölgeye daha fazla kullanıcı çekmeyi ve burayı bir sanat merkezi olarak daha da güçlendirmeyi hedefliyorum.



Darağaç, etrafında bulunan Elektrik Fabrikası ve Şark Sanayi gibi çürümekte olan endüstriyel miras yapılarının arasında yer almaktadır. Bu proje, yalnızca sokak sanatını desteklemekle kalmayıp, aynı zamanda bu unutulmuş endüstriyel yapılar için fiziksel yapıyı yaratmayı hedefliyor. Bölgedeki sanatsal hareket, bu miras yapıları gelecekte kamuya kazandırmasına yönelik bir başlangıç noktası olabilir.

Her bir sokağında ayrı bir sokak sanatı bulduğunuz darağaç bölgesi ayrı bir deneyim sunuyor. Proje alanı olarak belirlenen alan ise bu rotayla birlikte alanı deneyimleyen kullanıcıyı kucaklıyor ve mekansal bir deneyim paylaş sunuyor.

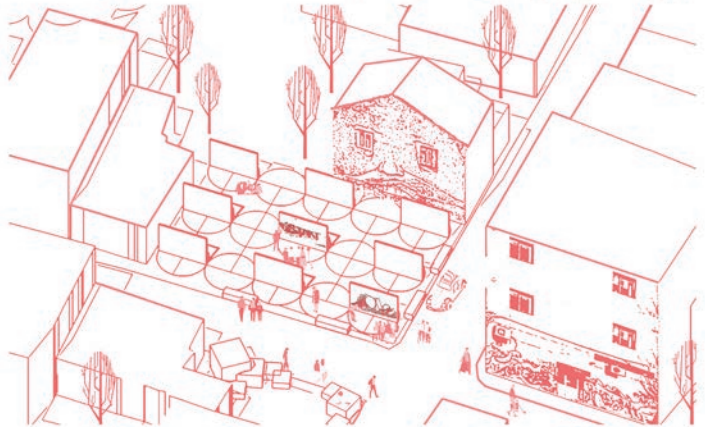


oyun senin içinde

Seçilen alan 15 metreye 10,5 metre büyüklüğünde olup, içinde toplamda 9 adet yer değiştirilebilir duvar yer alacaktır. Bu 3 metre genişliğinde ve 2,1 metre uzunluğundaki duvarlar, kullanıcıların geçici graffiti ve çizimler yapabileceği yüzeyler sunacak. Kullanıcılar, istedikleri duvarları birleştirerek büyük ölçekli eserler de yaratabilirler.



Bu esnek yapı, alanda sadece sanat değil, oyun için de çeşitli alanlar oluşturulmasına olanak tanıyacak. Örneğin, duvarlar bir labirent gibi düzenlenerek saklanacak ya da saklanılabilecek oyunlar oynanabilir, ya da kale olarak kullanılarak küçük bir sokak futbol alanı oluşturulabilir. Bu çeşitlilik, kullanıcıların hayal gücüne bırakılmıştır ve projeyi keşfetmelerini sağlar. Projenin en önemli unsuru, kullanıcıların bu duvarlar ile hem sanat hem de oyun deneyimi yaşayarak kendilerine ait bir alan yaratabilmeleridir. **Oyun, kullanıcının içindedir.**



Jüri Değerlendirmesi

Projenin, sanat aktiviteleriyle öne çıkan bir alana odaklanması ve sanat ile oyunu bir araya getirme çabası takdir edilmiştir. Seçilen alana yönelik müdahale yaratıcı bulunsa da, tasarlanan modüllerin tekdüzeliği esnek kullanım olanaklarını sınırlamaktadır. Ayrıca, projenin kente yayılma potansiyelinin yeterince değerlendirilmediği gözlemlenmiştir. Bu nedenlerle proje oybirliğiyle elenmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

Projenin temasını oluşturan geleneksel Türk çocuk oyunlarının, özünde mekândan bağımsız aktiviteler olması nedeniyle, bu oyunlara mekânsal karşılık arayışıyla ortaya çıkan tasarımlar bir arada anlamlı bir bütün oluşturmakta yetersiz kalmaktadır. Ayrıca, tasarlanan modüllerin mekânla kurduğu ilişkinin de zayıf olduğu düşünülmüştür. Proje oybirliğiyle elenmiştir.



ESRA İREM KİREŞÇİ
(ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726915949
Sıra No: 25

STRECH



Karşıyaka İZBAN Durakları Haritası

İZBAN hattı, yer yer ve yer alışı olmak üzere farklı seviyelerde hizmet veriyor. Bu durum, hattın geçtiği bölgelerdeki kentsel dokunun farklı şekillerde etkiliyor. Yer alanındaki İstasyonlar, mahalleleri bölerek daha belirgin bir varlık gösterirken, yer altındaki daha az göze çarşıyor.

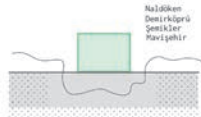
"Karşıyaka ilçesi sınırları içerisindeki İZBAN hattı üzerinde yer alan Naldöken, Denizköprü, Şemikler ve Mavişehir İstasyonları, Şemikler, Alaybey, Karşıyaka ve Nergiz İstasyonları yer alırken bulunmaktadır. Bu durum, günlük hayatı etkilerken, sosyal-ekonomik kavramın sorgulanmasında önemli bir rol oynamaktadır." (Engin et al., 2022)

Kentsel Bir Sınır Olarak İZBAN Karşıyaka Hattı

Interactivity is almost the opposite of *unidirectional* flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power. (Adams, 1999)

İzbanın: Hikaye önceden belirlenmiş bir şekilde ilerler. Oyun için çerçeve ve bağlam sağlar. **Interactivity:** Oyuncunun keşif yapmasını ve karar verme kontrolüne sahip olmasını teşvik eder.

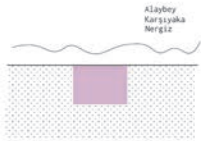
Oyun Tipolojileri



"Yer üstünde bulunan İstasyonlar, içinden geçtiği mahalleleri ikiye ayırarak mekânsal ayrıma yardımcıdır."

restrict navigate limit interrupted

Tipoloji 1



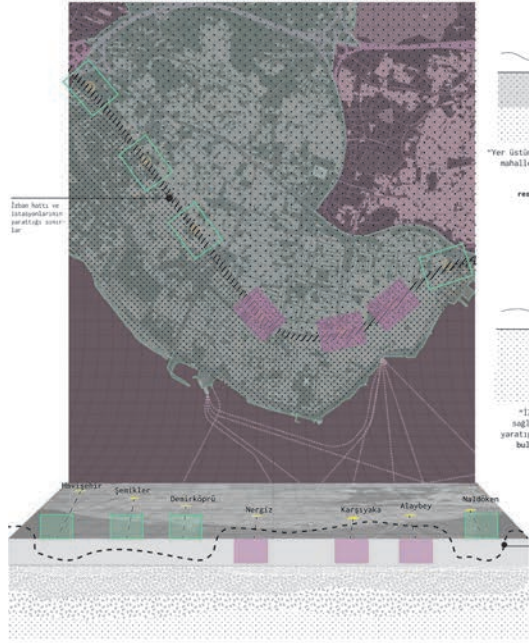
"İZBAN hattı boyunca içinden geçiş sağlayan İstasyon birimi bir bölümlük yaratıp İZBAN'ın yarattığı fiziksel sınırı bulandırtarak mekânsal ayrıma ve bir bütün oluşturulmaktadır."

non-defined responsive

flexible continuity

Interactivity

Tipoloji 2



Çevresinde Yaratığı Etkileşimlere göre Durak Tipolojileri Çalışması

REFERENCES

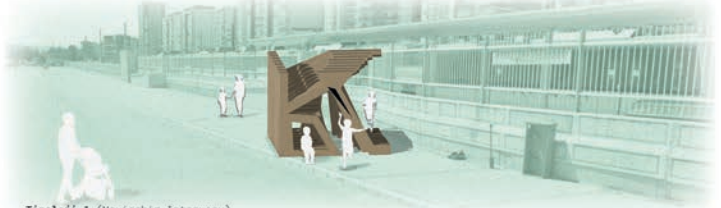
Adams, D. (1999). "Flow Problems for Instructional Designers." *Educator*, December 20, 1999.

Engin, S., Saran, S., & Kaya, S. E. (2022). "Kentsel Bir Sınır Olarak İZBAN Karşıyaka Hattı ve BİR KİMLİK SERTİFİKASI." *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/358887126/kentli>.
Bir Sınır Olarak İZBAN Karşıyaka Hattı - IGA_KONULAK_DOKUZ



Sınırları Sorgulama?

Tipolojilere göre Stretching Operasyonları



Tipoloji-1 (Mavişehir İstasyonu)



Tipoloji-2 (Alaybey İstasyonu)

Bir şeyin mümkün olduğunca uzatılma, belirli bir yöne ulaşmasını sağlamak.

Arazi içerisindeki kısıtlamalara göre şekillenir. Yapı kendisi oyuncular tek bir yöne yönlendirerek, arazi içerisindeki hareket halinde araçlar ve benzeri engellerden korunur. İstasyonların iki tarafı boyunca devam eder.

Strech(Reach) (Tipoloji 1) Plan Example

Geniş bir alana veya mesafeye yayılmak.

Oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillenebilir. Yeniden şekillenebilir yapıya sahiptir. Oyun alanına yaptığı deşaysızla eklenme-çıkarma yapılabilen esnek bir tasarıma sahiptir. Arazi içerisinde yayılabilir. İstasyon boyunca devam eder.

Stretch(Spread) (Tipoloji 2) Plan Example

Jüri Değerlendirmesi

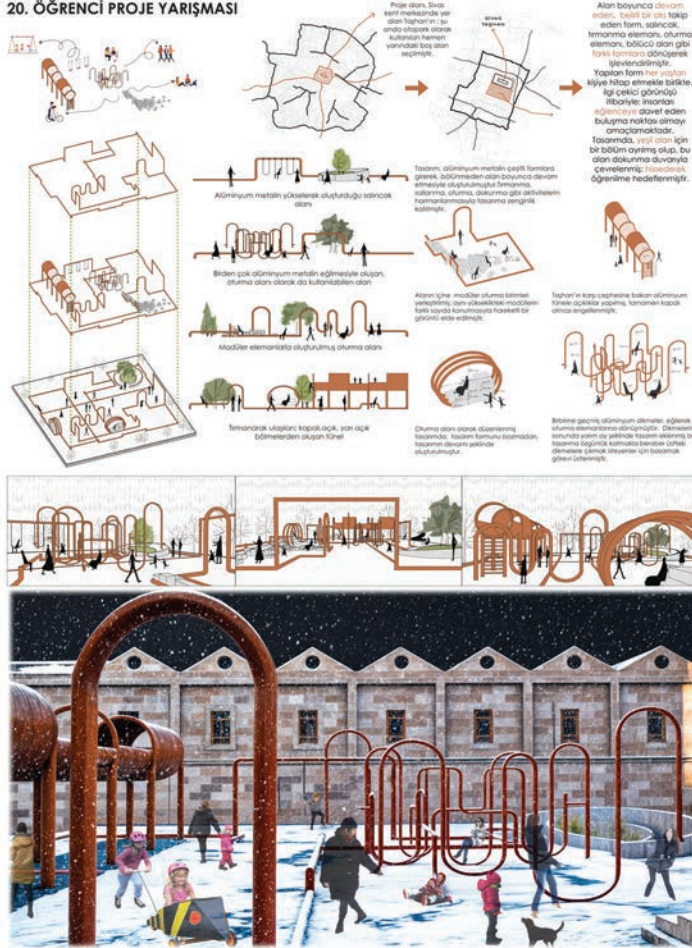
İzmir kentinde, İzban hattının şehirde bir sınır oluşturduğu yorumuna yönelik geliştirilen iki tip 'durak' önerisinin, analiz ölçeğiyle uyumlu olmadığı görülmektedir. Ayrıca, oyunla ilişkilendirilen tasarımların kent mobilyası önerisi niteliğini aşamaması eleştirilmiştir. Bu gerekçelerle proje oybirliğiyle elenmiştir.



SEDANUR EDE
(CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727022674
Sıra No: 26

ÇUHADAROĞLU 2024 20. ÖĞRENCİ PROJE YARIŞMASI



Oyunun sadece çocukluk döneminde olmadığı; her yaşta insanın, hayvanların hatta bitkilerin bir arada bulunarak o oyunu oluşturulmaya çalıştığını gösteren tasarımda, oyun bir nesne olmaktan ziyade, tüm insanları birlikte edinebileceği, eğlenebileceği, özgür olabileceği alan olarak sunulmuştur.

Herkesin katılımına açık tasarım, tarihi bir yapının hemen yanında olmasıyla da hiyerarşik kılıpın dışına çıkmış, daha özgürleşmiş, özgünleşmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

Sivas kentinde, tasarımın önünde kurulduğu Taşhan ile kurduğu tezat ilişkisinin ve mekânı dönüştürme potansiyelinin yeterince keşfedilmemesi eleştirilmiştir. Nitelikli bir tasarım olmakla birlikte, görsel ve işlevsel olarak geleneksel bir çocuk parkının ötesine geçmemesi, yarışma şartnamesinde belirtilen beklentileri karşılamak açısından yetersiz bulunmuştur. Mekânları yeniden yorumlama potansiyelini sınırlı bırakması nedeniyle, proje oy çokluğu ile elenmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

Önerilen modüler sistemin çeşitlilik potansiyeli vurgulanmakla birlikte, sistemin bağlamıyla kurduğu ilişki zayıf bulunmuştur. Oyuna yönelik konvansiyonel yaklaşım, modüllerin oluşturduğu sistemlerin de sınırlı ve beklentilerin altında kalmasına yol açmıştır. Tasarım genel olarak yenilikçi ve bağlamla güçlü bir ilişki kuran bir yaklaşım geliştirememiştir. Bu doğrultuda projenin oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.



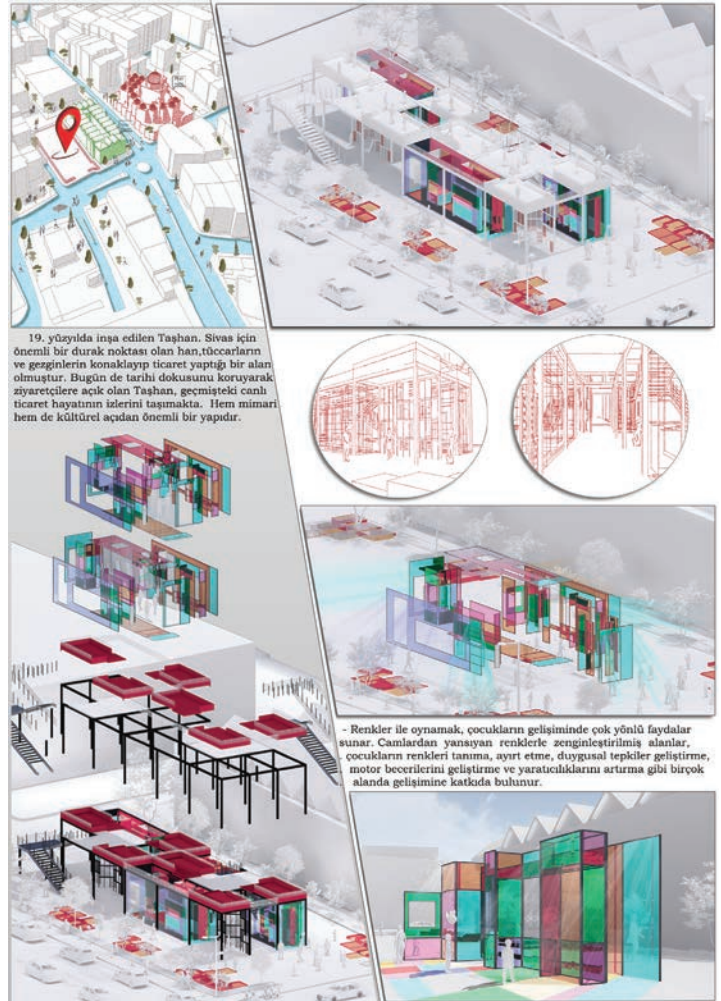
Jüri Değerlendirmesi

Projenin, kentin güncel koşullarına yönelik eleştiriler getirmesi değerli bulunmuş, yalnızca oyun mekânları yaratmakla kalmayıp gerektiğinde oyunu bozma yaklaşımını benimsemesi de olumlu değerlendirilmiştir. Ancak, tasarımın mekânsal niteliğinin beklenen seviyeye ulaşamaması nedeniyle, proje oybirliğiyle elenmiştir.



YASİN ŞEKER
BERNA EMİROĞLU
(SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727089314
Sıra No: 37





Jüri Değerlendirmesi

Farklı yaş grupları ve kullanıcılar arasında karşılaşma ve etkileşim olanağını kısıtlayan bu yaklaşım, oyunun sosyal bağları güçlendiren ve katılımı artırarak potansiyelini sınırlamaktadır. Tasarım, proje metninde vurgulanan Taşhan'ın mekânsal ya da kavramsal anlamda tasarıma nasıl yansıdığına dair ipuçları sunmamaktadır. Mekânsal tasarımı yetersiz bulunan proje oy çokluğuyla elenmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

Yapının su üzerine konumlandırılmasının gerekçeleri ve halihazırda mevcut olan kıyı-deniz ilişkisine nasıl bir alternatif sunduğu yeterince açıkça ortaya koyulamamıştır. Kullanılacak malzemenin niteliği ve su üzerinde nasıl işleyeceğine dair belirsizlikler de eleştirilmiştir. Tasarlanan mekânların niteliği ile “oyun” arasındaki ilişki yeterince olgunlaşmadığından projenin beklentileri karşılamadığı değerlendirilmiştir ve oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.



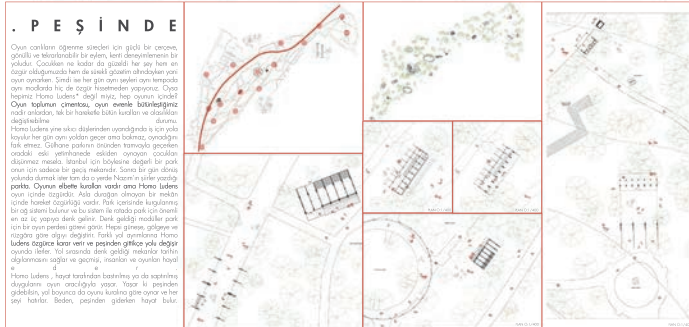
Jüri Değerlendirmesi

Projenin oyun kavramına yaklaşımı ve referansları olumlu bulunmuştur. Oyun durağının günlük rutine ara verme ve insanlarla bir araya gelme fırsatı sunmaya yönelik tasarlanması düşüncesi takdir edilmiş; ancak, projenin mimari niteliğinin aynı olgunluk seviyesine ulaşmaması ve görsel temsillerin fikirleri yeterince aktarmaması sebebiyle proje oybirliğiyle elenmiştir.



ESRA NUR ARAS
YAREN SİMGE İLİÇ
(GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726863003
Sıra No: 43



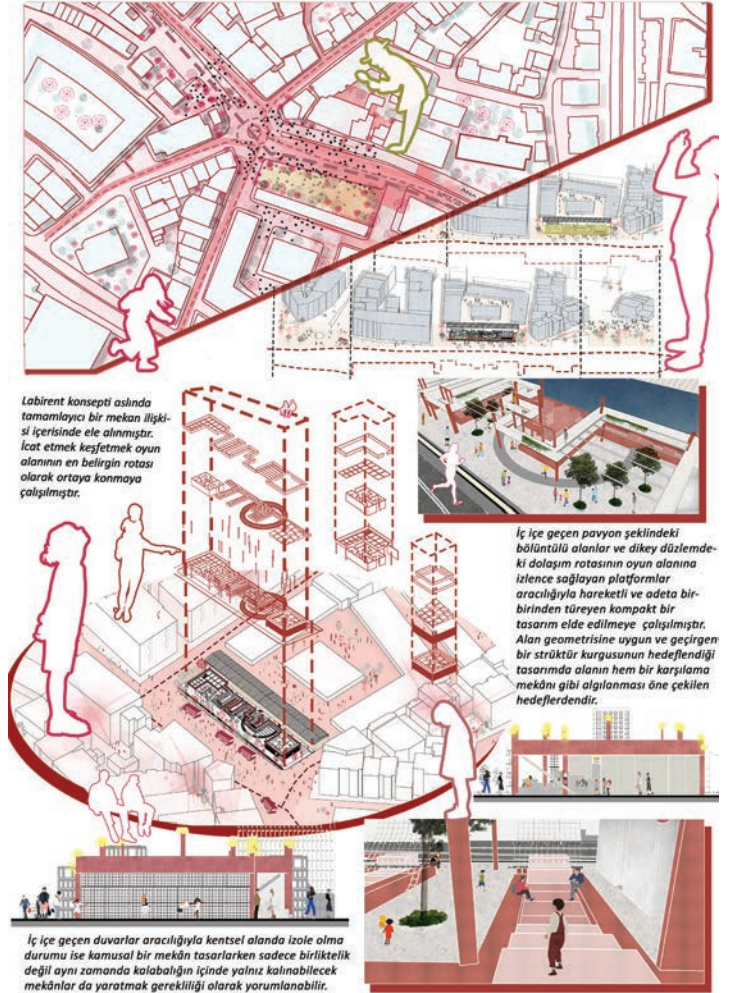
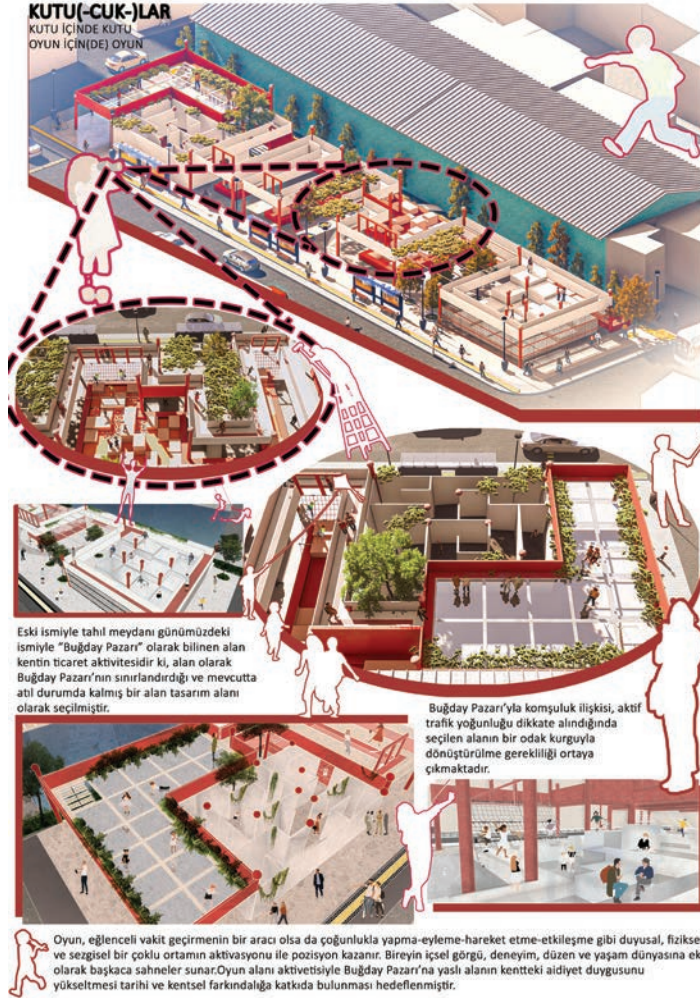
Jüri Değerlendirmesi

İnsanların günlük rotalarını dönüştürme ve onları oyuna dahil etme fikri olumlu bulunmuş olmakla birlikte, proje alanı olarak seçilen parkın mekânsal kurgusunda güçlü bir tasarım kararına rastlanmamıştır. Park içine dağılan küçük ölçekli oyun alanlarının birbirinden kopukluğu, hedeflenen bütüncül oyun deneyiminin zayıf kalmasına neden olmuştur. Bu nedenlerle proje bu aşamada oy çokluğuyla elenmiştir.



HATİCE SENA DEMİRKAYA
ŞERİFE YILDIZ
BÜNYAMİN HATİPOĞLU
(SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 202417268334333
Sıra No: 44



Jüri Değerlendirmesi

Labirent teması üzerinden geliştirilen oyun kurgusu, mekânların tekdüze kalmasına ve tasarımın yaratıcı bir yaklaşımdan uzaklaşmasına neden olmuştur. Atıl durumda kalan bir kentsel alanı yeniden değerlendirme fikri olumlu bulunsa da, temanın daha özgün bir şekilde ele alınmasının projenin niteliğini artıracak değerlendirme yapılmıştır. Proje bu nedenlerle oy çokluğuyla elenmiştir.

Jüri Değerlendirmesi

Sivas'ta tarihi Taşhan yapısından alınan referansların ele alınış biçimi ve ortaya çıkan tasarımın bir oyun parkı niteliği taşıması olumsuz değerlendirilmiştir. Mekânların yeterli olgunluğa ulaşmaması ve tasarımın yenilikçi bir yaklaşım sunmaması, proje ile Taşhan arasında bir bağ kurulamamış olması projenin zayıf yönleri olarak görülmüş ve oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.



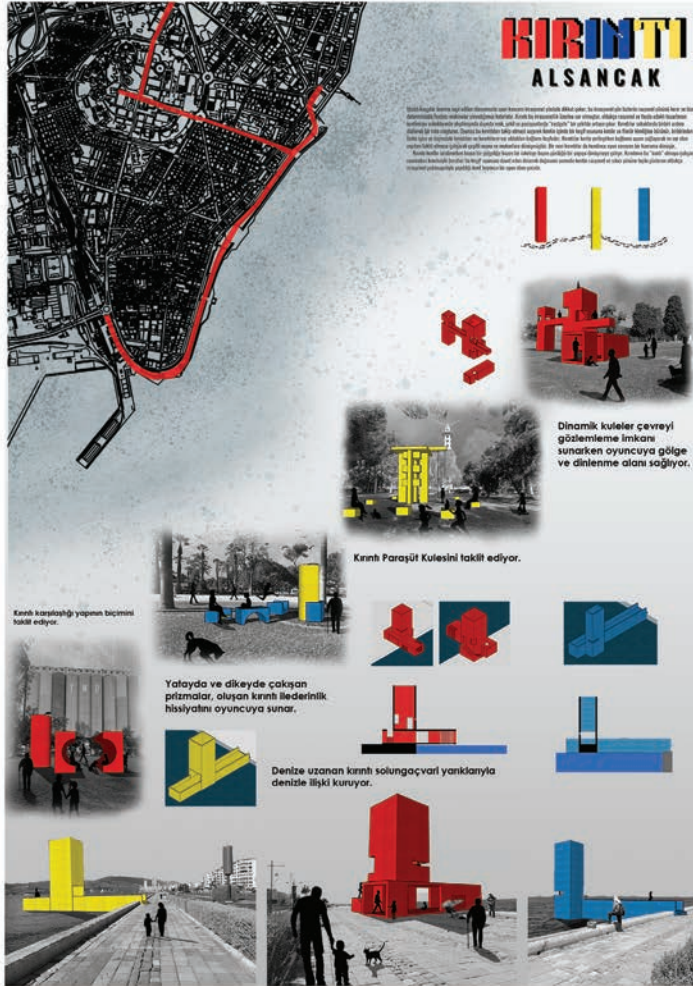
Jüri Değerlendirmesi

Sivas kent merkezinde, Taşhan'ın komşuluğundaki kentsel boşluk için geliştirilen bu projede, tarihi açıdan önemli bir alanda yer almasına rağmen, bu tarihi bağlamın tasarımı nasıl şekillendirdiği belirsiz kalmıştır. Tasarım, mevcut kalıpların dışına çıkamamakta, alışlagelmiş bir oyun bahçesi düzenini sürdürmektedir. Projenin seçilen bağlamla bütünleşen veya yenilikçi bir fikir sunan bir yaklaşım geliştiremediği değerlendirilmiştir. Proje bu nedenlerle oy çokluğuyla elenmiştir.



İREM ÖZTÜRK
GÖKBORA ÖZTÜRK
(YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726139394
Sıra No: 53



Jüri Değerlendirmesi

Projenin, oyunun irrasyonel ve rastgele yönlerini vurgulaması ve bu ilkeleri tasarımda takip etmesi tutarlı bulunmuştur. Basit geometrilerin farklı kullanımlarına yönelik potansiyellerin keşfedilmesi de olumlu değerlendirilmiştir. Ancak bu 'kırıntı'ların bütüncül bir kurguya ulaşamadığı ve yalın kimliklerinin hedeflediği dönüştürücü etkiyi yaramadığı düşünülmüştür. Proje oy çokluğuyla elenmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Projede, tasarım iki boyutlu düzlemlerle sınırlı tutulmuş, yapılaşmaya getirilen eleştiriye rağmen bu konuya yaklaşımı yüzeysel kalmıştır. Zemini ışıklandırma önerisinin mevcut düzeni nasıl dönüştüreceği ve insanları farklı bir aktiviteye nasıl yönlendireceği belirsizdir. Bu yönleriyle, projenin derinlikli ve yenilikçi bir mekânsal deneyim sunma potansiyeline ulaşamadığı değerlendirilmiştir. Projenin oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin farklı blokların hareketine ve çeşitli konfigürasyonlarına odaklanmasına karşılık, oyun temasına yaklaşımı net bir şekilde ortaya koyulamamıştır. Mekânsal kurgunun gerekli olgunluk seviyesine ulaşmadığı değerlendirilmiştir. Proje oy çokluğuyla elenmiştir.

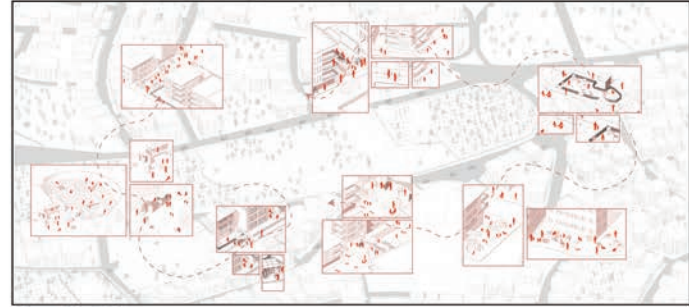
Jüri Değerlendirmesi

Projenin temsilinde kullanılan renkler ile grafikler arasındaki tutarsızlık dikkat çekmiş ve bu durum projeyi anlamsızlaştırmıştır. Şehir dokusundan alınan farklı referansların projeyi nasıl şekillendirdiği net olarak ortaya koyulmamıştır. Tasarımın, görsel anlatım ve kavramsal bütünlük açısından beklenen nitelikte olmadığı değerlendirilmiştir ve proje oy çokluğuyla elenmiştir.



SEDAT SAĞLAM
SUDE NAZ ÖZEL
(TED ÜNİVERSİTESİ)

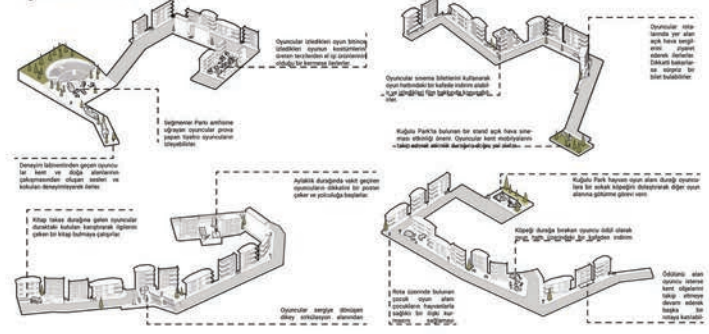
Rumuz: 20241725192388
Sıra No: 58



Oyun Durakları



Oyun Rotaları



Neel Oynar?	Kent Mobilyaları	Oyun Durakları	Oyun Rotaları
<p>Neel Oynar?</p> <p>Neel Oynar? sorusu, çocukların oyun alanlarında ne tür oyunlar oynamak istediklerini anlamak için sorulur. Bu soruya verilen cevaplar, oyun alanlarının tasarımı için önemli bilgiler sağlar.</p> <p>1. Çocukların oyun alanlarında ne tür oyunlar oynamak istediklerini anlamak için sorulur.</p> <p>2. Çocukların oyun alanlarında ne tür oyunlar oynamak istediklerini anlamak için sorulur.</p> <p>3. Çocukların oyun alanlarında ne tür oyunlar oynamak istediklerini anlamak için sorulur.</p>	<p>Kent Mobilyaları</p> <p>Kent mobilyaları, şehirlerin daha yaşanabilir ve estetik hale getirmek için kullanılan araçlardır. Bunlar arasında park bankları, çöp kutuları, su çeşmeleri ve diğer çeşitli yapıtlar yer alır.</p> <p>1. Park bankları</p> <p>2. Çöp kutuları</p> <p>3. Su çeşmeleri</p>	<p>Oyun Durakları</p> <p>Oyun durakları, çocukların oyun alanlarında eğlenmelerine yardımcı olan yapıtlardır. Bunlar arasında kayanlar, sallanlar, zıplama parkurları ve diğer çeşitli yapıtlar yer alır.</p> <p>1. Kayanlar</p> <p>2. Sallanlar</p> <p>3. Zıplama parkurları</p>	<p>Oyun Rotaları</p> <p>Oyun rotaları, çocukların oyun alanlarında dolaşmalarını kolaylaştıran yapıtlardır. Bunlar arasında yürüyüş yolları, bisiklet yolları ve diğer çeşitli yapıtlar yer alır.</p> <p>1. Yürüyüş yolları</p> <p>2. Bisiklet yolları</p> <p>3. Diğer yapıtlar</p>





Jüri Değerlendirmesi

Projenin kurduğu etkinlik ağı ile mekânları birbirine bağlama yaklaşımı olumlu bulunmuş; oyunun ele alınış biçimi ve kutu oyununun şehre uyarlanma çabası olumlu değerlendirilmiştir. Ancak oyun rotası ve oyun duraklarının yeniden yorumlanmasının mimari açıdan beklenen seviyeye ulaşamadığı görülmektedir. Görsel anlatım dilinin yalın ve anlaşılır olması takdir edilmekle birlikte, tasarımın mekânsal niteliğinin yetersiz kalması nedeniyle, proje oy çokluğuyla elenmiştir.



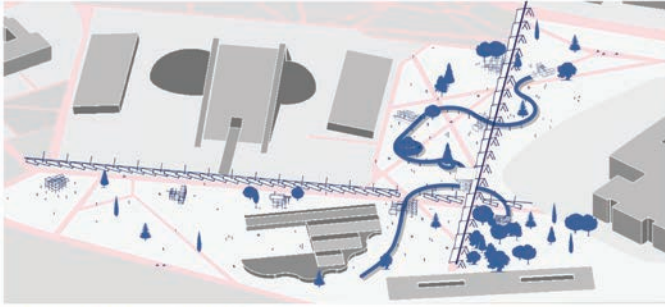
Jüri Değerlendirmesi

Projenin tarihi referanslarla bir oyun-mekân ilişkisi kurma çabası olumlu bulunmuştur. Ancak, önerilen strüktürün mevcut yapılarla kurduğu ilişkinin yüzeysel kalması eleştirilmiştir. Tasarımın, sürekli bir deneyimin parçası veya üreticisi olarak günlük yaşama entegre olmaktan çok tekil bir deneyim yaratmaya odaklandığı görülmektedir. Bu değerlendirmeler doğrultusunda proje oy çokluğuyla elenmiştir.



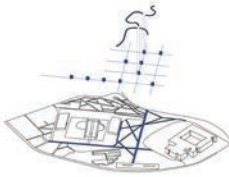
SELCEN KOÇER
CEREN YILDIRIM
EGEMEN UTKAN
(TED ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241724765278
Sıra No: 60



UCU AÇIK .KEŞİF

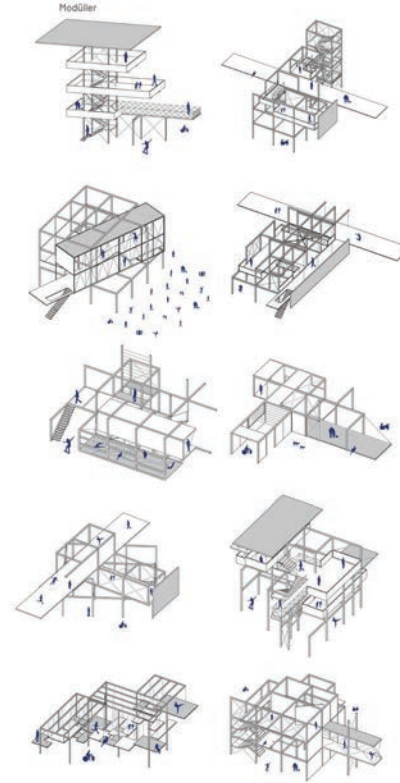
Oyunun insanın temel keşif içgüdüsünden çıktığı anlatılır. Homo ludens (oyun oynayan insan) "keşif" yoluyla etrafını tanı ve geliştirir. Keşfetmek, tanımlanmaya tamlayan eylemdir. Bu süreçte, eski tren garı olan Cermodern'in barındırdığı ucu açık bırakılmış demiryolu bu içgüdüylü canlılardır. Arazi, Eski Ankara'nın sosyal ve kültürel mirasının keşifindedir bulunur. Eski Ankara'dan kalan arazi Cermodern ve CSO gibi girişimlerle yeni bir sosyal kimlik edinme çabasıdır. Proje bu yapılar arasındaki silik mekanın, ucu açık bırakılan demiryolu aracılığıyla keşife açılması önerir. Eski demiryolunun kalıntılarını yükselttikten devam ettirilir, araziyi şekillendirir, kendisiyle birlikte hareket ettirir. Bu deneyim hepsi aynı çekirdekten araziye dağılmış modüllerle güçlenir ve harekete teşvik eder. Hareket bu modüllerle çeşitlenir; yükselttilen tren rayı ve kesintisiz ilerleyen galeriler kesgiştirilerek farklı katmanlarda çıkar. Benzer elemanlardan oluşan modüller kimi zaman harekette kimi zaman çevresinde toplanmaya teşvik eder. Farklı deneyimlerin yolu ucu açık modüller oyunun kendisi olduğu gibi ortaya yönlendiren elemana dönüşür. Modüller kendilerini birbirlerine olan hem görsel hem de fiziksel bağlarla ilişkilendirir ve böylece farklı alanlarda ve kollarla araziye etkileşim imkanı sunar.



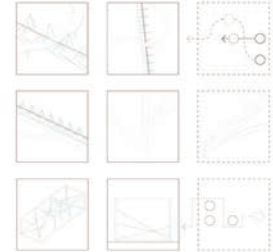
Strüktür Detayları



Ana Strüktür Detayları



Hareket Sekansları



Jüri Değerlendirmesi

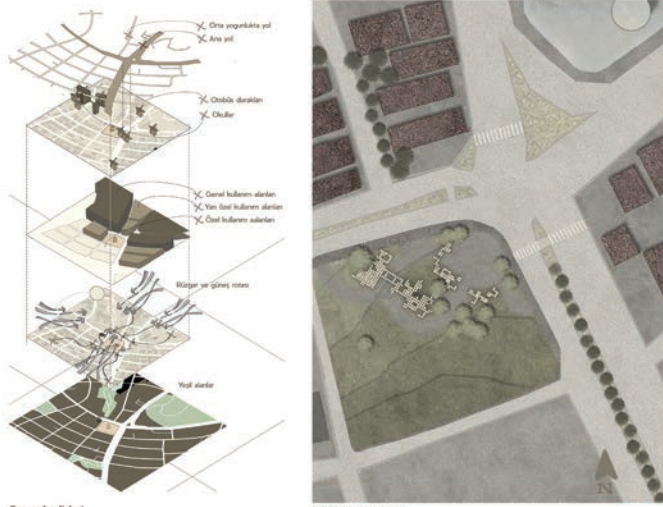
Merak duygusu ve keşif temalarından yola çıkan bu projenin Ankara'nın merkezinde, Adliye, Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası ve Cer Modern arasında tanımsız ve atıl kalmış bir alanı oyun teması çevresinde kentlilere kazandırma önerisi olumlu bulunmuştur. Ancak, eski demir raylarından alınan referansın tasarımın genelini nasıl şekillendirdiği belirsiz kalmıştır. Üretilen modüllerin, kullanıcıları farklı hareketlere yönlendirmesi olumlu bulunmakla birlikte, projenin iyi bilinen bir park tasarımına benzerliğine karşın, bu öncül projeye açık bir referans vermemesi sorunlu bulunmuş, bunun ötesinde yenilikçi bir yaklaşım sunmaması eleştirilmiştir. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.



BARIŞ GÜÇKAYA
OĞUZHAN BERABER
BÜŞRA CİN
(ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ)

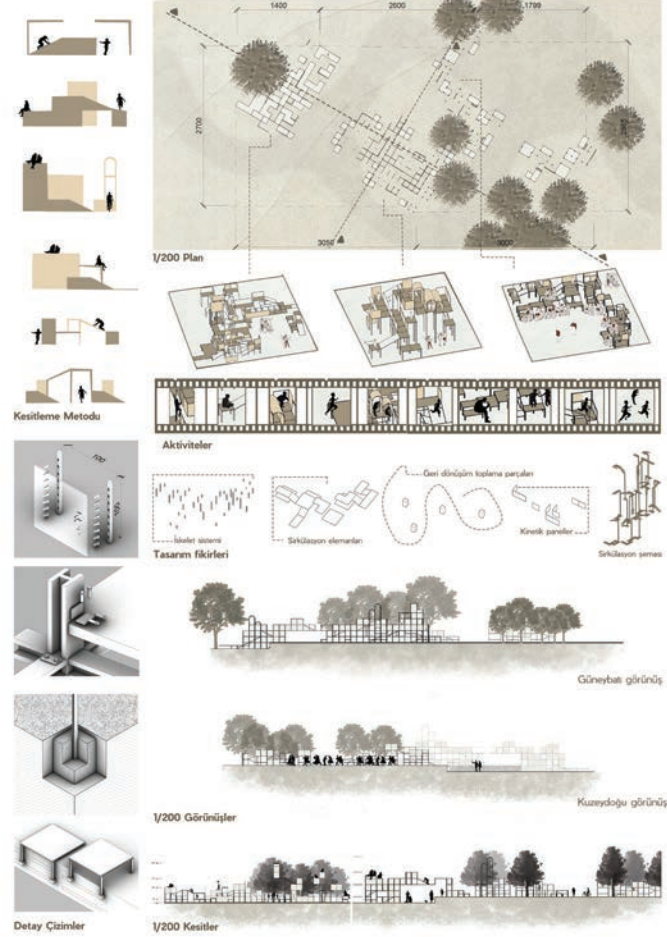
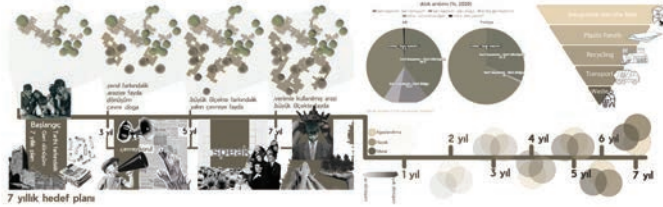
Rumuz: 20241724588816
Sıra No: 61

Yeniden Hisar



Cevre Analizi

Ankara kùr ve tarih bakımından oluđu zengin bir şehirdir. Bu projede Ankara'nın bu tarihinden yararlanarak Ankara kalesinden referans aldık. Bu oyun alanında yer alan kale dokusundaki geri dönüştürülmüş plastikten yapılan tak- çıkar paneller ile çocuklar kendi kalelerini yaratabilir. Üst yastaki insanlar ise kendi oturma alanlarını oluşturabilir. Aynı zamanda insanların geri dönüşüme teşvik ederek şehir kirliliğini azaltmayı planlar. Oyun alanında yer alan geri dönüşüm toplama parçalarından elde edilen plastik atıklar yeniden işlenerek plastik panellere dönüşür ve oyun alanına takılır. Oyun alanında bu geri dönüştürülmüş paneller için yıla göre yeni işlemler sistemi tasarlanmıştır. İnsanlar atıkların geri dönüştürülmesine isteklendirilerek kendi oyun alanını yaratma ve bu alana paneller ekleme fırsatı verirler. Arazi seçiminde bölgede yer alan okulların ve Atakule'ye gelen ziyaretçilerin yoğunluđu önemli rol oynamıştır. Bu bölgede amaç farklı kùr ve yastaki insanların bir araya çeşitli aktiviteler ile toplamak öen bu alan bu fırsat veriyor. Oyun alanında yer alan meydanı tiyatro, dans, yöresel ürün satışı gibi bir çok insana toplayan aktiviteler de yapılan Atakule'de yer alan dev ekranlardan yararlanılır. Tarihi bir dans veya tiyatro sergilenirken arka planda ekranlarda tarihi sahneler sayesinde hem daha fazla dikkat çekecek hem daha etkileyici bir oyuna dönüşecek. Meydan haricinde yer alan Atakule'ye yönelik gridal sistemle oluşturulmuş kale yapılandırması sisteminde ise çocuklar tırmanma, emekleme, ziplama gibi fiziksel aktiviteler yapabilirken. Daha küçük yastaki ve engelli çocuklar için yer alan rampalar ile oyun alanında her yere erişim sağlanmıştır. Gridlerin boyu seçtikten çocukların boyu dikkate alınmıştır. Yüksek kısımlar için belli bir yastaki çocukların erişimini sağlamak için 1 metrelik bariyerler kullanılmıştır. Sistemde çeşitli aktivitelerin önünü açmak için kesilme (cutting) metodu kullanılmıştır. Çekirdek sistemi ve ona entegre edilen yatay plastik paneller vidalar ve tamlar ile monte edilmiştir. Şekilsiz devamlılığa sürekli tutmak için bu bariyer sabitlenmiştir. Dikey plastik paneller ise çocukların kolayca tak çıkar yapıp oynaması için pimlerle donatılmıştır.



Jüri Değerlendirmesi

Projenin geri dönüşüm ve sürdürülebilirlik temalarını öne çıkarması ve tasarımda katılımcılığa vurgu yapması olumlu bulunmuş; ayrıca, projenin yaşam döngüsünün düşünülmüş olması da takdir edilmiştir. Ancak, yapının kurgusunda kullanılan kale referansı net bir şekilde işlenmemiştir. Panellerin bir araya gelerek oluşturduğu konfigürasyonların beklenen yenilikçiliği içermediği ve tasarımın genel olarak yeterli olgunluğa ulaşmadığı gözlemlenmiştir. Projenin oy çokluğuyla elenmesine karar verilmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

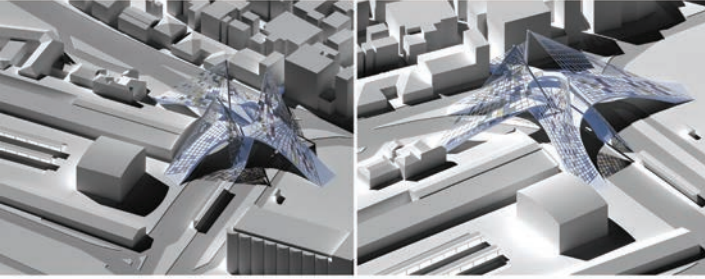
Projenin araziye yerleşiminin belirli bir tasarım kararına dayanmadığı eleştirisi yapılmıştır. Yapının yönlenme, boyutlanma ve yerleşim ölçütleri belirsiz kalmıştır. Oyunun süresi, ritmi ve uzunluğu belirsiz bir melodi olarak tanımlanmasına karşın, projenin net sınırlarla kurgulanması bir tezat yaratmaktadır. Tasarımın oyunun doğasındaki esneklik potansiyelini yeterince değerlendirmemesi eleştirilmiştir. Proje oybirliğiyle elenmiştir.



NEHİR ÇİLEK
AHMET EREN YAVAŞ
MEHMET AKAKYURTLAKLI
(ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241720530630
Sıra No: 69

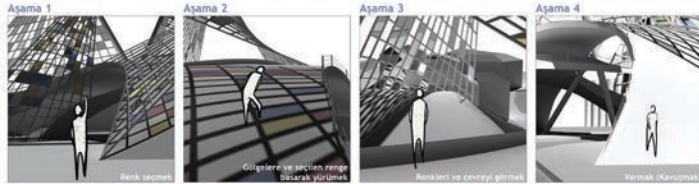
ÖRÜMCEK



İzmir Alsancak'ta bulunan Sait Altınordu Kavşağı, kent içindeki merkezî konumuyla geçmişten beri şehrin önemli kilit yerlerinden biri olmuştur. Alsancak yerleşim bölgesini çeşitli toplu ulaşım araçlarına bağlıolan, bir yarımda İzmir'in bir yarımda da tarihi çarşı bulunduran bu kavşak ayrıca yayalar ve araçlar tarafından yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Fakat araba sirkülasyonu, tramvay sirkülasyonu ve yoğun trafik şikâyetleri yayı sirkülasyonu oldukça kötü etkilenmiş gibi, yayaların kullanımı için tehlikelidir de. Örümcek yayı sirkülasyonu ile araç sirkülasyonu birbirinden bağımsız kılacak kavşağı yayı problemini çözmeyi amaçladığı gibi, kendi içerisinde bir oyun barındırır. Örümcek'e göre oyun çocuklarla sınırlı kalmaz, herkes için vardır. Oyun, niyetlenerek yapıldığı sıyrılan bir şey olduğu gibi gündelik hayatımızın bir parçası da olabilir. Bu tanımlara uyum bir oyun olan Kav[u]şak, kullanıcıların bir noktadan başka bir noktaya geçmesini yani kavuşmasını temsil alır. Oyuncular bir yere gitmek istedikleri zaman oyun oynatarak bunu sağlayabilirler. Ayrıca oyun, kuralları gereği kullanıcıları çevreye çeker ve insanların normalde geçiş mekânı olarak kullandığı bu kavşağı ve etrafını sağlıklı bir şekilde mimari değerleri fark etmedire aracı olmaları hedefler. Bu oyun kendini oynatmaya da zorlamaz, isteyen Örümcek'i sadece karşısın karşıya geçmek için kullanabilir. Böylece yayı sirkülasyonu bozuntuya uğratmaz. Oyun renkli gölgeler üzerine kurulu olduğu için günün farklı zamanlarında farklılar ve bu sayede oynandıkça monotonaşmayan, her zaman kullanıncaya farkı deneyimler sunan dinamik bir oyun olur.

Kav[u]şak

Oyun iki kurallı dört aşamalı bir oyundur. Kurallardan ikisi, algarın oluşturduğu çizgili gölgelere basarak yürümektir. İkincisi ise oyuncunun seçtiği bir renkteki gölgelere basmakta serbest olmandır. Bunun dışındaki gölgersiz veya farklı renkli gölgelere basması yasaktır. Bu kurallar doğrultusunda oyuncu başladığı noktadan, varmak (kavuşmak) istediği noktaya doğru sürüklenir. Aynı zamanda, hangi renğin nerede olduğunu incelemeye çalışırken oyuncu çevresindeki önemli yapıları da farkına varır.



Örümcek'i kullanıncılar oyun oynamadan da kullanma serbestliğine sahip olduğu gibi, kendilerine ait farklı oyunlar kurmaları da mümkündür.



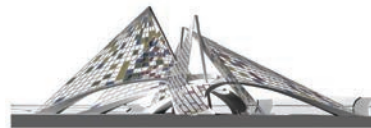
Çevreden Alınan Referanslar

Gölge oluşturma amacıyla kullanılan eğiler ve dairesel, yarıdairesel imzadan referans alınarak tasarlanmıştır. Aynı zamanda hareket halindeki yekemleri andırır. Bu tasarım kararının izlenimi, tımar'ın deniz ve denizcilik bağlamında etkili vardır.

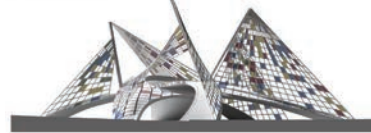


Alsancak Liman'ındaki TMO sığınlarının gökbatı çeleni renk çeşitliliğinden esinlenerek ortaya yayıya renklilik entegrasyonu. Ağlar arasında renkli gölgeler oluşturarak modellerin renkliliği ile bu binanın renkliliği arasında seçkinlik.

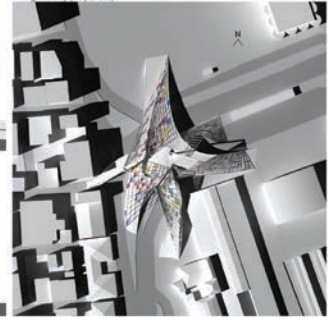
Doğu cephesi (Ölçeksiz)



Güney cephesi (Ölçeksiz)



Üst görünüş (Ölçeksiz)



Jüri Değerlendirmesi

Proje, İzmir'de Alsancak'ta trafik kavşağı üzerinde bir üst geçit önerisi sunmakta, çevrede yer alan kentsel öğelere referansla, oyunsu bir strüktür önerisi getirmektedir. Ancak bu fikrin ötesine geçecek strüktürel çözümlerden ve mekânsal tasarımdan yoksun kalmaktadır. Tasarımın mimari açıdan yeterince gelişmemiş olması yanında, oyun kurgusunun da mekânsal olarak beklenen olgunluğa erişemediği değerlendirilmiştir. Proje daha derinlikli bir mekânsal deneyim sunma potansiyelini gerçekleştirilememesi nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.



İREM ECE OKUR
BURAK KINIR
(İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ)

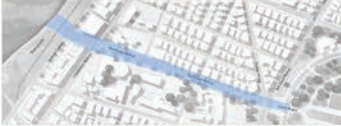
Rumuz: 20241718881468
Sıra No: 71

CITY SURGE, İzmir



Konak, İzmir

Oyun



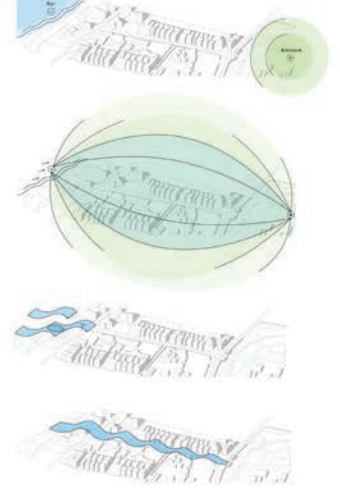
Kent içinde Oyun - Oyun içinde Kent

Oyun, sabit kurallar ve kesin sonuçlar yerine, birçin mekânla olan ilişkisi üzerinden sürekli yeniden inşa edilen ve anlamlandırılan bir süreçtir. Kenttsel mekanlar, insanlar için yalnızca konutlar ve yolların oluşan bir araç haline gelmiştir. Bu, tipki kentteki insanlar gibi kentlerin de etkileşimlerinin azalmasına sebep olmuştur. Bu sebeple önemli mekânlardan gözden kaybolmasına engel olanamamıştır. Kentlerimizde karşılaştığımız, birbirine komşu olmasına rağmen birbirlerinden kopuk hissedilen alanlar, oyunun gücüyle yeniden canlandırılabilir.

İzmir Kültürparkı, sadece İzmir için değil, Türkiye için de büyük bir kültürel ve sosyal öneme sahip bir mekândır. Şehrin kalbinde yer alan bu geniş park, İzmirlilerin ve şehrin misafirlerinin buluşma noktası, kültürel etkinliklerin merkezi ve yeşil bir soluk alanı olma özelliğini taşıyor. Diğer yandan hem yerli halk hem de turistler için çekim merkezi olan Konak Sahili, şehrin kültürel ve sosyal dokusunda önemli bir yere sahiptir. İzmir'in önemli mirası olan Konak Sahili ve Kültürparkı, fiziksel olarak yakın olmalarına rağmen, aralarında güçlü bir etkileşim ve bütünleşme henüz sağlanamamıştır. Bu sebeple bu mekânları dönüştürmek, kentlilerin ortak amacı olmalıdır ve bu dönüşüm, sosyal bağların güçlenmesiyle mümkün olacaktır.

Sosyal güçlerini ele alabilmeye bu mekânlar arasında bir tür manyetik çekim oluşturulması varusuyabiliriz. Bu çekim sürecinde arada kalan caddede bir hareketlilik oluşur. Bu hareketlilik 'dalga' adını verdiğimiz formda yayılırken kentliler için mekânlar oluşturur. Dalganın çok katmanlı yapısı, ziyaretçilerin mekân kendi ihtiyaçlarına ve algılarına göre yorumlanmasına olanak tanır. Burada oyuncuları (caddeleri ziyaret edenler), mekânı keşfederken kendi oyunlarını kurar ve bu sayede mekânları, statik olmaksızın çıkararak canlı ve etkileşimli hale getirir. Bu yaklaşım, kenttsel alanların monotonluğuna karşılık, aynı zamanda farklı kullanıcı gruplarının bir arada bulunabileceği sosyal alanlar yaratır. Modüller mekânlar ve araçlar insanların ortak bir deneyim oluşturmalarını sağlarken onların birbirine olan sempatisini artırır. Sonuç olarak oyun içinde bir kent, mekânları sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda sosyal olarak da zenginleştirir.

Senaryo



Olulum Diyagramı



Dalga

*Çekim kuvvetleri sebebiyle yayılan enerjinin titreşimler oluşturarak yayılması.



1. Dalga : Mekânlar arasındaki manyetik çekimden dolayı oluşuyor. Bu dalga mekânlar arasındaki bağlantıyı kuvvetlendiriyor.



2. Dalga : Oyun dalgası. Kıyıdaki karakteristiği Kültürparka taşıyor. Dinlenme alanları oluşturuyor.



3. Dalga : Oyun dalgası. Kültürparktaki karakteristiği Kıyıya taşıyor. Fiziksel etkinlik alanlarını oluşturuyor. Zemin çizgisinin üzerinde kalan parçaları mekansal unsurlara dönüştürüyor.





Jüri Değerlendirmesi

Projede yer alan tasarımın benzerlerine sıkça rastlanması nedeniyle özgün bir öneri sunmadığı değerlendirilmiştir. Kent mobilyası tasarımı düzeyinin ötesine geçen daha kapsamlı bir müdahale beklentisini karşılayamadığından, proje oybirliğiyle elenmiştir.



Jüri Değerlendirmesi

Bekleme sürelerini anlamlı bir şekilde değerlendirme çabası olumlu bulunmakla birlikte, projenin güçlü bir oyun kurgusu sunmadığı düşünülmüştür. Önerilen senaryo doğrultusunda dijital ekranların mimariye entegrasyonunun zayıf kalması, tasarlanan kabuk ile strüktürün uyumsuzluğu gibi konular olumsuz bulunmuştur. Projenin mimari niteliğinin yeterli seviyeye ulaşmadığı görüşüyle oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.



TOPLANTI TUTANAĞI

Jüri Değerlendirme Toplantısı 11 Ekim 2024, saat 09:30'da tüm jüri üyelerinin ve raportörlerin katılımıyla başlamıştır. Şartname esaslarının gözden geçirilmesinin ardından, dijital olarak teslim edilen 77 proje raportörler tarafından şartnameye uygunlukları açısından değerlendirilmiştir.

Raportörler inceleme sonuçlarını jüri üyeleri ile paylaşmış, şartnamede belirtilen format ile ilgili yoruma açık konularda öğrenci lehine karar verilmesi kararlaştırılmıştır. Jüri, bu doğrultuda, 6, 32 ve 34 sıra numaralı projelerin, şartnamede yer alan "Yarışma Dışı Bırakılma Durumu" başlığı altında yer alan 5. maddeye aykırı olarak poster üzerine ad-soyad yazmaları sebebiyle oybirliği ile diskalifiye edilmesine karar vermiştir.

Jüri projelerin tümünü sırayla incelemiş; yarışma teması ve şartnamede belirtilen beklentiler uyarınca projeleri, toplamda 4 eleme turu sonucunda değerlendirmiştir. Projeler, problem tanımı, yenilikçi fikir ve senaryolar içermesi, tasarımın oyun temasıyla ilişkisi, mekânsal tasarımın niteliği, görsel anlatımın niteliği, tasarımın seçilen bağlam ile ilişkileri, kent mekânlarını ve gündelik yaşamı dönüştürme potansiyeli açısından değerlendirilmiştir.

İlk elemelerde 5, 11, 15, 30, 41, 47, 50, 62, 68, 72, 74, 76 ve 77 sıra numaralı 13 projenin elenmesine karar verilmiş, kalan 61 proje ikinci eleme turuna geçirilmiştir.

İkinci eleme turunda ise, kalan 61 proje arasından 1, 4, 9, 13, 16, 18, 23, 24, 25, 26, 28, 35, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 69, 71, 73 sıra numaralı 31 proje elenerek, kalan 30 proje üçüncü eleme turuna alınmıştır.

Üçüncü eleme turunda, kalan 30 proje arasından 2, 3, 7, 8, 19, 20, 22, 27, 33, 40, 42, 51, 64, 65, 67, 75 sıra numaralı 16 proje elenerek, kalan 14 proje dördüncü eleme turuna geçmeye değer görülmüştür.

Dördüncü eleme turuna kalan 14 proje arasından 10, 14, 52, 63 ve 70 sıra numaralı 5 proje elenerek kalan 9 proje ödüllerin dağılımı için değerlendirmeye alınmıştır.

Jüri, son değerlendirme turuna kalan 12, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49 ve 55 sıra numaralı 9 proje arasında ödüllerin aşağıdaki gibi dağıtılmasına karar vermiştir:

2024 Yılı Çuhadaroğlu Öğrenci Proje Yarışması Ödül Grubu:

Birincilik Ödülü: 17 sıra numaralı proje

İkincilik Ödülü: 36 sıra numaralı proje

Üçüncülük Ödülü: 48 sıra numaralı proje

Eşdeğer Mansiyon Ödülü: 21 sıra numaralı proje

Eşdeğer Mansiyon Ödülü: 29 sıra numaralı proje

Eşdeğer Mansiyon Ödülü: 49 sıra numaralı proje

Jüri Özel Ödülü: 12 sıra numaralı proje

Jüri Özel Ödülü: 31 sıra numaralı proje

Jüri Özel Ödülü: 55 sıra numaralı proje

JÜRİ DEĞERLENDİRME RAPORU

BİRİNCİ ELEME

Birinci eleme turu sonucunda:

5, 11, 15, 30, 41, 47, 50, 62, 68, 72, 74, 76, 77

sıra numaralı toplam 13 adet projenin yenilikçi fikir ve senaryo içermemesi, tasarımın oyun temasıyla ilişkilenebilmesi, mekânsal tasarımın niteliğinin ve



görsel anlatımın yeterli bulunmaması nedenleriyle elenmesine;

1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 73, 75

sıra numaralı toplam 61 adet projenin 2. eleme turuna geçmesine karar verilmiştir.

İKİNCİ ELEME

İkinci eleme turu sonucunda:

1, 4, 9, 13, 16, 18, 23, 24, 25, 26, 28, 35, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 69, 71, 73

sıra numaralı toplam 31 adet projenin elenmesine;

2, 3, 7, 8, 10, 12, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 29, 31, 33, 36, 40, 42, 48, 49, 51, 52, 55, 63, 64, 65, 67, 70, 75

sıra numaralı toplam 30 adet projenin 3. eleme turuna geçmesine karar verilmiştir.

1 sıra numaralı proje: Kentte atıl alanların barındırdığı dönüşüm potansiyelinin keşfedilmesi olumlu bulunmakla birlikte, bu alana yönelik önerilerin bütüncül bir kurguyla desteklenmemesi; ayrıca, işlevsiz mekânların oyun aracılığıyla yeniden kazanılması amacıyla önerilen fonksiyonların mekânsal karşılıklarının netleştirilememesi nedeniyle, proje oybirliğiyle elenmiştir.

4 sıra numaralı proje: Projenin yenilikçi form arayışı ve insan ölçeğine uygunluğu olumlu değerlendirilmiş, ancak seçilen bağlamla kurduğu ilişki yeterince güçlü bulunmamış, 'saklambaç' senaryosunun hedeflenen ölçüde yenilik sunmadığı değerlendirilmiştir. Bu gerekçelerle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

9 sıra numaralı proje: Farklı yaş gruplarını aynı mekânda buluşturma fikri olumlu bulunmakla birlikte, önerilen mekânların konvansiyonel bir yaklaşıma dayanması, fikirlerin görsel temsillerinin ise istenen olgunluk seviyesine ulaşmaması nedeniyle proje oybirliğiyle elenmiştir.

13 sıra numaralı proje: Projenin Su Kemerleri ile kurduğu ilişkinin zayıf olduğu, seçilen kentsel bağlamdan yeterince faydalanılmadığı ve mekânsal zenginliğe katkısının sınırlı kaldığı değerlendirilmiştir. Ayrıca, projenin 'oyun' kavramıyla bağlantısının daha net ifade edilmesi gerektiği düşünüldüğünden, proje oybirliği ile elenmiştir.

16 sıra numaralı proje: Projenin doğaya ve farklı canlıların birlikteliğine yaptığı vurgu takdir edilmiş, ancak, bu birlikteliğin 'oyun' kavramına yansımalarının yeterince geliştirilememesi eleştirilmiştir. Proje, önerilen oyun mekânlarının bağlamla uyum sağlayamaması ve mimari olgunluk açısından beklenen seviyeye ulaşmaması nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.

18 sıra numaralı proje: Projenin hedeflediği spontane birliktelikleri desteklemek için fazla statik bir organizasyona sahip olduğu ve modüler tasarımın potansiyelinin yeterince keşfedilmediği değerlendirilmiştir. Ayrıca, projede sunulan fonksiyonların mekânsal anlamda yeterince çeşitlilik göstermediği görülmektedir. Proje, bu nedenlerle, oybirliğiyle elenmiştir.

23 sıra numaralı proje: Projenin, sanat aktiviteleriyle öne çıkan bir alana odaklanması ve sanat ile oyunu bir araya getirme çabası takdir edilmiştir. Seçilen alana yönelik müdahale yaratıcı bulunsu da, tasarlanan modüllerin tekdüzeliği esnek kullanım olanaklarını sınırlamaktadır. Ayrıca, projenin kente yayılma potansiyelinin yeterince değerlendirilmediği gözlemlenmiştir. Bu nedenlerle proje oybirliğiyle elenmiştir.

24 sıra numaralı proje: Projenin temasını oluşturan geleneksel Türk çocuk oyunlarının, özünde mekândan bağımsız aktiviteler olması nedeniyle, bu oyunlara mekânsal karşılık arayışıyla ortaya çıkan tasarımlar bir arada anlamlı bir bütün oluşturmakta yetersiz kalmaktadır. Ayrıca, tasarlanan modüllerin mekânla kurduğu ilişkinin de zayıf olduğu düşünülmüştür. Proje oybirliğiyle elenmiştir.

25 sıra numaralı proje: İzmir kentinde, İzmir hattının şehirde bir sınır oluşturduğu yorumuna yönelik geliştirilen iki tip 'durak' önerisinin, analiz ölçeğiyle uyumlu olmadığı görülmektedir. Ayrıca, oyunla ilişkilendirilen tasarımların kent mobilyası önerisi niteliğini aşamaması eleştirilmiştir. Bu gerekçelerle proje oybirliğiyle elenmiştir.

26 sıra numaralı proje: Sivas kentinde, tasarımın önünde kurulduğu Taşhan ile kurduğu tezat ilişkisinin ve mekânı dönüştürme potansiyelinin yeterince keşfedilmemesi eleştirilmiştir. Nitelikli bir tasarım olmakla birlikte, görsel ve işlevsel olarak geleneksel bir çocuk parkının ötesine geçmemesi, yarışma şartnamesinde belirtilen beklentileri karşılamak açısından yetersiz bulunmuştur. Mekânları yeniden yorumlama potansiyelini sınırlı bırakması nedeniyle, proje oy çokluğu ile elenmiştir.



28 sıra numaralı proje: Önerilen modüler sistemin çeşitlilik potansiyeli vurgulanmakla birlikte, sistemin bağlamıyla kurduğu ilişki zayıf bulunmuştur. Oyuna yönelik konvansiyonel yaklaşım, modüllerin oluşturduğu sistemlerin de sınırlı ve beklentilerin altında kalmasına yol açmıştır. Tasarım genel olarak yenilikçi ve bağlamla güçlü bir ilişki kuran bir yaklaşım geliştirememiştir. Bu doğrultuda projenin oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.

35 sıra numaralı proje: Projenin, kentin güncel koşullarına yönelik eleştiriler getirmesi değerli bulunmuş, yalnızca oyun mekânları yaratmakla kalmayıp gerektiğinde oyunu bozma yaklaşımını benimsemesi de olumlu değerlendirilmiştir. Ancak, tasarımın mekânsal niteliğinin beklenen seviyeye ulaşamaması nedeniyle, proje oybirliğiyle elenmiştir.

37 sıra numaralı proje: Farklı yaş grupları ve kullanıcılar arasında karşılaşma ve etkileşim olanağını kısıtlayan bu yaklaşım, oyunun sosyal bağları güçlendiren ve katılımı artırarak potansiyelini sınırlamaktadır. Tasarım, proje metninde vurgulanan Taşhan'ın mekânsal ya da kavramsal anlamda tasarıma nasıl yansıtıldığına dair ipuçları sunmamaktadır. Mekânsal tasarımı yetersiz bulunan proje oy çokluğuyla elenmiştir.

38 sıra numaralı proje: Yapının su üzerine konumlandırılmasının gerekçeleri ve halihazırda mevcut olan kıyı-deniz ilişkisine nasıl bir alternatif sunduğu yeterince açıkça ortaya koyulamamıştır. Kullanılacak malzemenin niteliği ve su üzerinde nasıl işleyeceğine dair belirsizlikler de eleştirilmiştir. Tasarlanan mekânların niteliği ile "oyun" arasındaki ilişki yeterince olgunlaşmadığından projenin beklentileri karşılamadığı değerlendirilmiştir ve oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.

39 sıra numaralı proje: Projenin oyun kavramına yaklaşımı ve referansları olumlu bulunmuştur. Oyun durağının günlük rutine ara verme ve insanlarla bir araya gelme fırsatı sunmaya yönelik tasarlanması düşüncesi takdir edilmiş; ancak, projenin mimari niteliğinin aynı olgunluk seviyesine ulaşmaması ve görsel temsillerin fikirleri yeterince aktaramaması sebebiyle proje oybirliğiyle elenmiştir.

43 sıra numaralı proje: İnsanların günlük rotalarını dönüştürme ve onları oyuna dahil etme fikri olumlu bulunmuş olmakla birlikte, proje alanı olarak seçilen parkın mekânsal kurgusunda güçlü bir tasarım kararına rastlanmamıştır. Park içine dağılan küçük ölçekli oyun alanlarının birbirinden kopukluğu, hedeflenen bütüncül oyun deneyiminin zayıf kalmasına neden olmuştur. Bu nedenlerle proje bu aşamada oy çokluğuyla elenmiştir.

44 sıra numaralı proje: Labirent teması üzerinden geliştirilen oyun kurgusu, mekânların tekdüze kalmasına ve tasarımın yaratıcı bir yaklaşımdan uzaklaşmasına neden olmuştur. Atıl durumda kalan bir kentsel alanı yeniden değerlendirme fikri olumlu bulursa da, temanın daha özgün bir şekilde ele alınmasının projenin niteliğini artıracağı değerlendirilmiştir ve oybirliğiyle elenmiştir.

45 sıra numaralı proje: Sivas'ta tarihi Taşhan yapısından alınan referansların ele alınış biçimi ve ortaya çıkan tasarımın bir oyun parkı niteliği taşıması olumsuz değerlendirilmiştir. Mekânların yeterli olgunluğa ulaşmaması ve tasarımın yenilikçi bir yaklaşım sunmaması, proje ile Taşhan arasında bir bağ kurulamaması projenin zayıf yönleri olarak görülmüş ve oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.

46 sıra numaralı proje: Sivas kent merkezinde, Taşhan'ın komşuluğundaki kentsel boşluk için geliştirilen bu projede, tarihi açıdan önemli bir alanda yer almasına rağmen, bu tarihi bağlamın tasarımı nasıl şekillendirdiği belirsiz kalmıştır. Tasarım, mevcut kalıpların dışına çıkamamakta, alışlagelmiş bir oyun bahçesi düzenini sürdürmektedir. Projenin seçilen bağlamla bütünleşen veya yenilikçi bir fikir sunan bir yaklaşım geliştiremediği değerlendirilmiştir. Proje bu nedenlerle oy çokluğuyla elenmiştir.

53 sıra numaralı proje: Projenin, oyunun irrasyonel ve rastgele yönlerini vurgulaması ve bu ilkeleri tasarımda takip etmesi tutarlı bulunmuştur. Basit geometrilerin farklı kullanımlarına yönelik potansiyellerin keşfedilmesi de olumlu değerlendirilmiştir. Ancak bu 'kırıntı'ların bütüncül bir kurguya ulaşamadığı ve yalın kimliklerinin hedeflediği dönüştürücü etkiyi yaramadığı düşünülmüştür. Proje oy çokluğuyla elenmiştir.

54 sıra numaralı proje: Projede, tasarım iki boyutlu düzlemle sınırlı tutulmuş, yapılaşmaya getirilen eleştiriye rağmen bu konuya yaklaşımı yüzeysel kalmıştır. Zemini ışıklandırma önerisinin mevcut düzeni nasıl dönüştüreceği ve insanları farklı bir aktiviteye nasıl yönlendireceği belirsizdir. Bu yönleriyle, projenin derinlikli ve yenilikçi bir mekânsal deneyim sunma potansiyeline ulaşamadığı değerlendirilmiştir. Projenin oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.

56 sıra numaralı proje: Projenin farklı blokların hareketine ve çeşitli konfigürasyonlarına odaklanmasına karşılık, oyun temasına yaklaşımı net bir şekilde ortaya koyulamamıştır. Mekânsal kurgunun gerekli olgunluk seviyesine ulaşmadığı değerlendirilmiştir. Proje oy çokluğuyla elenmiştir.

57 sıra numaralı proje: Projenin temsilinde kullanılan renkler ile grafikler arasındaki tutarsızlık dikkat çekmiş ve bu durum projeyi anlamsızlaştırmıştır. Şehir dokusundan alınan farklı referansların projeyi nasıl şekillendirdiği net olarak ortaya koyulmamıştır. Tasarımın, görsel anlatım ve kavramsal bütünlük açısından beklenen nitelikte olmadığı değerlendirilmiştir ve oybirliğiyle elenmiştir.

58 sıra numaralı proje: Projenin kurduğu etkinlik ağı ile mekânları birbirine bağlama yaklaşımı olumlu bulunmuş; oyunun ele alınış biçimi ve kutu oyununun şehre uyarlanma çabası olumlu değerlendirilmiştir. Ancak oyun rotası ve oyun duraklarının yeniden yorumlanmasının mimari açıdan beklenen seviyeye ulaşmadığı görülmektedir. Görsel anlatım dilinin yalın ve anlaşılır olması takdir edilmekle birlikte, tasarımın mekânsal niteliğinin yetersiz kalması nedeniyle, proje oy çokluğuyla elenmiştir.



59 sıra numaralı proje: Projenin tarihi referanslarla bir oyun-mekân ilişkisi kurma çabası olumlu bulunmuştur. Ancak, önerilen strüktürün mevcut yapılarla kurduğu ilişkinin yüzeysel kalması eleştirilmiştir. Tasarımın, sürekli bir deneyimin parçası veya üreticisi olarak günlük yaşama entegre olmaktan çok tekil bir deneyim yaratmaya odaklandığı görülmektedir. Bu değerlendirmeler doğrultusunda proje oy çokluğuyla elenmiştir.

60 sıra numaralı proje: Merak duygusu ve keşif temalarından yola çıkan bu projenin Ankara'nın merkezinde, Adliye, Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası ve Cer Modern arasında tanımsız ve atıl kalmış bir alanı oyun teması çevresinde kentlilere kazandırma önerisi olumlu bulunmuştur. Ancak, eski demir raylarından alınan referansın tasarımın genelini nasıl şekillendirdiği belirsiz kalmıştır. Üretilen modüllerin, kullanıcıları farklı hareketlere yönlendirmesi olumlu bulunmakla birlikte, projenin iyi bilinen bir park tasarımına benzerliğine karşın, bu öncül projeye açık bir referans vermemesi sorunlu bulunmuş, bunun ötesinde yenilikçi bir yaklaşım sunmaması eleştirilmiştir. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

61 sıra numaralı proje: Projenin geri dönüşüm ve sürdürülebilirlik temalarını öne çıkarması ve tasarımda katılımcılığa vurgu yapması olumlu bulunmuş; ayrıca, projenin yaşam döngüsünün düşünülmüş olması da takdir edilmiştir. Ancak, yapının kurgusunda kullanılan kale referansı net bir şekilde işlenmemiştir. Panellerin bir araya gelerek oluşturduğu konfigürasyonların beklenen yenilikçiliği içermediği ve tasarımın genel olarak yeterli olgunluğa ulaşmadığı gözlemlenmiştir. Projenin oy çokluğuyla elenmesine karar verilmiştir.

66 sıra numaralı proje: Projenin araziye yerleşiminin belirli bir tasarım kararına dayanmadığı eleştirisi yapılmıştır. Yapının yönlenme, boyutlanma ve yerleşim ölçütleri belirsiz kalmıştır. Oyunun süresi, ritmi ve uzunluğu belirsiz bir melodi olarak tanımlanmasına karşın, projenin net sınırlarla kurgulanması bir tezat yaratmaktadır. Tasarımın oyunun doğasındaki esneklik potansiyelini yeterince değerlendirmemesi eleştirilmiştir. Proje oybirliğiyle elenmiştir.

69 sıra numaralı proje: Proje, İzmir'de Alsancak'ta trafik kavşağı üzerinde bir üst geçit önerisi sunmakta, çevrede yer alan kentsel öğelere referansla, oyunsu bir strüktür önerisi getirmektedir. Ancak bu fikrin ötesine geçecek strüktürel çözümlerden ve mekânsal tasarımdan yoksun kalmaktadır. Tasarımın mimari açıdan yeterince gelişmemiş olması yanında, oyun kurgusunun da mekânsal olarak beklenen olgunluğa erişemediği değerlendirilmiştir. Proje daha derinlikli bir mekânsal deneyim sunma potansiyelini gerçekleştirilememesi nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.

71 sıra numaralı proje: Projede yer alan tasarımın benzerlerine sıkça rastlanması nedeniyle özgün bir öneri sunmadığı değerlendirilmiştir. Kent mobilyası tasarımı düzeyinin ötesine geçen daha kapsamlı bir müdahale beklentisini karşılayamadığından, proje oybirliğiyle elenmiştir.

73 sıra numaralı proje: Bekleme sürelerini anlamlı bir şekilde değerlendirme çabası olumlu bulunmakla birlikte, projenin güçlü bir oyun kurgusu sunmadığı düşünülmüştür. Önerilen senaryo doğrultusunda dijital ekranların mimariye entegrasyonunun zayıf kalması, tasarlanan kabuk ile strüktürün uyumsuzluğu gibi konular olumsuz bulunmuştur. Projenin mimari niteliğinin yeterli seviyeye ulaşmadığı görüşüyle oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.

ÜÇÜNCÜ ELEME

Üçüncü eleme turu sonucunda:

2, 3, 7, 8, 19, 20, 22, 27, 33, 40, 42, 51, 64, 65, 67, 75

sıra numaralı toplam 16 adet projenin elenmesine;

10, 12, 14, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 52, 55, 63, 70

sıra numaralı toplam 14 adet projenin 4. eleme turuna geçmesine karar verilmiştir.

2 sıra numaralı proje: Projenin Zeytinburnu'nda eski endüstri bölgesi içerisinde yer alan stadyumu oyun teması ile dönüştürme fikri ilgi çekici bulunmuştur. Ancak proje, üst ölçekte analizler içermesine karşın, bulunduğu kentsel bağlamla yeterince ilişki kurmaması ve oyun temasının mekânsal karşılığının açık olmaması sebebiyle oybirliğiyle elenmiştir.

3 sıra numaralı proje: Projenin kapsayıcı bir bakış açısıyla geliştirdiği 'kent yüzleşmeleri' fikri anlamlı bulunmuştur. Ancak, projenin kurgusunun dört farklı bölge üzerinden yapılmasının hem ana fikirle çeliştiği, hem de mekânsal kurguya bir katkı sağlamadığı, ayrıca tasarlanan elemanların mekânsal bir nitelik oluşturma açısından zayıf kaldığı düşünülmüştür. Bu gerekçelerle proje oybirliğiyle elenmiştir.

7 sıra numaralı proje: Projenin konumlandığı Van Gölü kıyısında doğal çevreyle kurduğu görsel ilişkisi, strüktür ve form arayışı değerli bulunmakla birlikte, proje, oyun temasıyla ilişkilenen bir mekânsal kurgu oluşturmaması nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.

8 sıra numaralı proje: Projenin Zeytinburnu'nda eski endüstri bölgesi içerisinde yer alan stadyumunda sahayı ağaçlandırarak oyun etkinlikleri için bir kent ormanı tasarlama fikri değerli bulunmuştur. Ancak, bu alanda ağaçlandırma ve tribünlerde yapılan müdahaleler doğayla ilişki kurma açısından yüzeysel bulunmuştur. Bu sebeple proje oybirliğiyle elenmiştir.



19 sıra numaralı proje: Projenin oyun temasını iklim krizi ve sebep olduğu kuraklık üzerinden ele alması değerli bulunmuştur. Bu doğrultuda tasarlanan birimin çeşitlenerek farklı mekân nitelikleri oluşturması fikri olumlu bulunmakla beraber, tasarlanan birimin potansiyelinin yeterince keşfedilememiş olması ve bütüncül bir mekân kurgusu oluşturamaması sebebiyle, proje oy çokluğuyla elenmiştir.

20 sıra numaralı proje: Kentin ara mekânlarını keşfetme ve dönüştürme fikri üzerinden geliştirilmesi olumlu olarak değerlendirilmiştir. Ancak proje, oyun temasının mekânsal kurguya yeterince yansımaması nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.

22 sıra numaralı proje: Projenin trafik kavşağı üzerinde karşılaşmalara olanak sağlayan yeni bir mekân oluşturma önerisi olumlu bulunmuştur. Grafik anlatım dili açısından başarılı bulunan proje, fikrin mekânsal çeşitliliğinin yeterince araştırılmaması ve 'toplanma' / 'oturma' mekânlarının etkileşim açısından sınırlayıcı bulunması sebebiyle oy çokluğuyla elenmiştir.

27 sıra numaralı proje: Projenin 'paydaş katılımı' ve 'toplumsal eşitlik' arayışından yola çıkması ve artırılmış gerçeklik teknolojisiyle sürekli değişen dinamik bir mekân kurgusu oluşturma fikri ilgi çekici bulunmuştur. Ancak, getirilen farklı senaryoların nitelikli bir mekân oluşturma konusunda yetersiz kalması sebebiyle proje oybirliğiyle elenmiştir.

33 sıra numaralı proje: Projenin Safranbolu Eski Çarşısı'nı yeniden keşfetme fikri olumlu bulunmuştur. Hem tasarım hem de grafik dili başarılı bulunan proje, 'halüsinatif mekânlar' fikrini üçüncü boyutta ve farklı ölçeklerde yeterince geliştirememiş olması ve fikrin aksine statik bir mekân yaratması sebebiyle oy çokluğuyla elenmiştir.

40 sıra numaralı proje: Mevcut yapının farklı modüller ve arayüzler ile bir oyun düzeneğine dönüştürülmesi fikri ilgi çekici bulunmuştur. Ancak proje, bu modül ve arayüzlerin nasıl ve hangi koşullarda bir araya geldiği ve bir araya geldiğinde oluşturduğu mekânın niteliği açısından yeterli bilgi vermemektedir. Bu sebeple proje oybirliğiyle elenmiştir.

42 sıra numaralı proje: Projenin Huizinga'nın Homo Ludens eserindeki oyun kavramını yorumlayarak tasarıma yaklaşması ve kent içerisinde ilgi çekici nesnelere oluşturmaya başarılı bulunmuştur. Ancak, tasarlanan modüller birimlerin çeşitli varyasyonlarının yeterince araştırılmaması, bu fikrin mekânsal karşılığını yeterince bulamaması ve birimlerin bütüncül bir kurgu oluşturmada yetersiz kalması nedeniyle oy çokluğuyla elenmiştir.

51 sıra numaralı proje: Projenin kent içerisinde mevcut kamusal mekânları oyun kurma potansiyeli açısından yeniden düzenleme önerisi ve 'farklı bir ortak yaşam olasılığı' arayışı olumlu bulunmuştur. Ancak, kamusal mekânlarda önerilen yapıların bu olasılıkları geçiş ve toplanma dışında oyun teması ile ilişkili olarak nasıl oluşturduğunu ve yakın çevresindeki yapılarla nasıl bir ilişki kurduğunu açık değildir. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

64 sıra numaralı proje: Bursa Hisar Bölgesi'ni üç farklı meydan, sergi ve oyun alanları barındıran ara mekânlardan geçen bir 'rota' ile canlandırmayı hedefleyen projenin ana fikri değerli bulunmuştur. Tarihi dokunun korunması ve mevcut yapısal öğelerin yeniden değerlendirilmesi yaklaşımı, 'kinetik mobilya' ve 'enstalasyon iskelesi' gibi elemanlarla dinamik ve oynusunu düzenlemeleri başarılı bulunmuştur. Ancak, önerilen yapısal öğelerin tasarımının yeterli olgunluk düzeyinde olmaması sebebiyle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

65 sıra numaralı proje: Projenin inşaattan kalan artık boruların ekolojik ve sürdürülebilir bir kent bilinciyle oyun alanları tasarlamak üzere yeniden kullanılması fikri, oyun alanının kurgusunu kentlinin kolektif olarak oluşturması ve dinamik bir mekân yaratma düşüncesi değerli bulunmuştur. Ancak, bu modüllerin bir araya geliş biçimlerinin sınırlı olması, nitelikli bir kamusal alan ve oyun alanı oluşturma potansiyelinin yeterince geliştirilmediği eleştirisi yapılmıştır. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

67 sıra numaralı proje: Projenin oyunu, Ankara'da Ulus kent merkezinde gündelik hayatın bir parçası olarak kurgulama fikri, bunu sokak deneyimi üzerinden araştırması ve otobüs duraklarının bir modül olarak ele alınarak varyasyonlarının keşfedilme çabası değerli bulunmuştur. Bu doğrultuda, üst ölçekte yapılan analizlerin yerinde olduğu görülmüş ve projenin anlatım biçimi başarılıdır. Ancak, modül fikrinin potansiyelinin yeterince geliştirilememiş olması, modüllerin kent mobilyasının ötesine geçememesi ve bağlamla kurulan ilişkinin zayıf olması nedeniyle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

75 sıra numaralı proje: İstanbul'da Cihangir semtinde seçilen bağlamda halihazırda var olan bostanlar ile oyun temasını birleştirme düşüncesi ilgi çekici bulunmuş, projenin görsel anlatımı takdir edilmiştir. Ancak, mekânsal tasarımın beklenen düzeyde geliştirilmemesi sebebiyle oy çokluğuyla elenmesine karar verilmiştir.

DÖRDÜNCÜ ELEME

Dördüncü eleme turu sonucunda:

10, 14, 52, 63, 70

sıra numaralı toplam 5 adet projenin elenmesine;



12, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 55

sıra numaralı toplam 9 adet projenin ödül grubunda değerlendirilmesine karar verilmiştir.

10 sıra numaralı proje: Projenin oyunu gündelik yaşamın bir parçası kılma argümanı ve bunu 'tente' gibi bilindik bir elemanı çeşitli şekillerde bir araya getirerek farklı mekânsal nitelikler keşfetme yoluyla yapması ilgi çekici bulunmuştur. Anlatım biçimindeki duyarlılık projenin olumlu bir yanı olarak öne çıkmıştır. Proje, mekânsal kurgusunun yeterince olgunlaşmaması ve oyun ile ilişkisinin yeterince güçlü olmaması sebebiyle bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.

14 sıra numaralı proje: Projenin görsel imgesi, oyun temasını sürdürülebilirlik hedefiyle bütünleşmesi ve anlatım dili olumlu bulunmakla birlikte, projede sahne, oyun alanı, saha gibi önerilen mekânların tasarlanan strüktürle nasıl ilişkilendiği, su toplama görevi de gören taşıyıcı strüktürün bunu genel kurguya nasıl entegre ettiği anlaşılammıştır. Oyun etkinliğinin oluşturulan mekânda yeterince karşılık bulamadığı düşünülmüş, projenin su ile ilişkisi zayıf bulunmuştur. Bu sebeple, proje bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.

52 sıra numaralı proje: Proje, kağıt toplayan çocuklar üzerinden toplumsal bir soruna işaret etmesi ve kağıt toplama-depolama eylemi ile oyun etkinliği arasında kurduğu ilişki nedeniyle dikkat çekmektedir. Ancak, yoksul çocukların kağıt toplamak zorundalığının sorgulanmak yerine, tasarım yoluyla meşrulaştırılması sorunlu bulunmuştur. Ayrıca, proje getirdiği mekânsal ve strüktürel tasarımın yeterince gelişmiş olmaması nedeniyle eleştirilmiştir. Bu sebeple, proje bu aşamada oy çokluğuyla elenmiştir.

63 sıra numaralı proje: Projede mevcut kimlik rollerinin sorgulanması ve bu doğrultuda mekânsal çeşitlilik arayışı olumlu görülmüş, ancak tasarlanan mekânlarda bu çeşitlilik arayışı yeterince olgunlaşmamış bulunmuş ve proje bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.

70 sıra numaralı proje: "Doğal çevrede oyun" temasını öne çıkaran bu projede, kent içerisinde yaşayan bir oyun bahçesi yaratma fikri, tasarımın niteliği ve anlatım dili başarılı bulunmakla birlikte, Bursa'da Gökdere Vadisi'nin iki yakasında eğimli doğal alanların insan eliyle çok fazla biçimlendirilerek yapılandırılması ekolojik açıdan eleştirilmiştir. Proje bu aşamada oy çokluğuyla elenmiştir.

ÖDÜL GRUBU

1.Ödül - 17 sıra numaralı proje oy çokluğuyla 1. Ödüle,

2.Ödül - 36 sıra numaralı proje oybirliğiyle 2. Ödüle,

3.Ödül - 48 sıra numaralı proje oy çokluğuyla 3. Ödüle,

21 ve 49 sıra numaralı projeler oybirliğiyle, 29 sıra numaralı proje oy çokluğuyla Eşdeğer Mansiyon Ödülüne değer bulunmuştur.

12, 31 ve 55 sıra numaralı projelere ise oy çokluğuyla Jüri Özel Ödülü verilmesine karar verilmiştir.

1. ÖDÜL

17 sıra numaralı proje: Kentin yoğun yapıları çevresi içerisinde, konut yapıları arasında kalan arka alanları birleştirerek boşluğu tanımlayan çeperleri yeniden düzenleyen "Aradaki Oyun" başlıklı bu proje, genç, yaşlı, çocuk, yetişkin, her yaşta mahalleli insanlar yanı sıra hayvanların çeşitli oyunlar çevresinde bir araya gelerek kendiliğinden etkileşimine olanak sağlayarak kentlilerin gündelik yaşamını zenginleştirmektedir. Mekânsal düzenlemede oyunun kentsel mobilya ile sınırlı kalması eleştirilmekle birlikte, tasarımın yere özgü oluşu yanında, başka alanlara uygulanabilirliği ve bulduğu kent boşluklarından sızarak kenti ve kentlilerin gündelik yaşamlarını iyi yönde dönüştürme potansiyeli takdir edilmiştir. Proje, 1. Ödül'e değer bulunmuştur.

2. ÖDÜL

36 sıra numaralı proje: "Anomali / Gündeliğin Kamusal Hafızası" başlıklı proje, Halıcıte tarihi sur duvarlarını oyunun bir parçası olarak öne çıkarmakta, bir kazı alanı olarak deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır. Önerilen strüktürün modüler düzeni içerisinde üst örtülerle tanımladığı farklı oyun mekânlarıyla tarihi yapıyla çeşitli biçimlerde ilişkililmesi nedeniyle takdire değer bulunmuştur. Ancak tasarım iskele strüktürünün kısıtları içerisinde zorlanması nedeniyle eleştirilmiştir. Nitelikli görsel anlatımıyla da başarılı bulunan bu proje 2. Ödül'e değer görülmüştür.



3. ÖDÜL

48 sıra numaralı proje: Oyunun modern toplumlardaki yerini sorgulayan kavramsal yaklaşımı, modüler form ve renk araştırmasına dayalı tasarımın karmaşıklık düzeyi, “Yap-Boz” gibi tasarlanmış modüllerin her yaşta insanları oyuna davet ederek çeşitli oyun etkinlikleriyle farklı deneyimler sunma potansiyeli başarılı bulunan bu proje, seçilen alanın sınırları içerisinde yerleşimin iki boyutlu kalması, kentle ve denizle ilişki kurma potansiyelini geliştirememiş olması nedeniyle eleştirilmiştir. Proje, biçimsel ve estetik araştırması nedeniyle 3. Ödül’e değer görülmüştür.

EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLLERİ

49 sıra numaralı proje: Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi’nden yola çıkarak çocukların kendilerini ifade etme hakkı ve ifade özgürlüğünün sağlanmasını hedefleyen bu proje güçlü ana fikri ve senaryosuyla öne çıkmış; bu senaryo çerçevesinde mevcut kamu yapılarını kuşatan yapısal tasarımlar fikri değerli bulunmuştur. Tarihte kullanılan kuşatma kulelerinden esinlenen strüktür önerileri oyun temasının ilgi çekici bir yorumudur. Bu referansın mevcut kamu yapılarını kuşatan strüktürlerle tektonik ilişkisi ve projenin Ayaş tarihi kentiyile, kamu yapıları dışında ne tür ilişkiler kurduğu yeterince açık değildir. Proje jüri tarafından eşdeğer mansiyon ödülüne değer görülmüştür.

29 sıra numaralı proje: Oyunun alışlagelmiş olanı sorgulayan, özgürleştirici niteliğinden yola çıkan “İllüzyon evreni / tutunma direkleri” başlıklı projenin, “çözüm odaklı,” konvansiyonel mimarlık pratiğini sorgulayan, işlevden bağımsız mimarlık arayışı değerli bulunmuştur. İstanbul’un çok yoğun kullanılan bir ulaşım düğümü ve son dönemde yapılan müdahalelerle tartışma konusu olan Kabataş İskelesi ve çevresinde, geçici ve oynusu, deneysel bir tasarım olması nedeniyle bu proje eşdeğer mansiyon ödülüne değer bulunmuştur.

21 sıra numaralı proje: “İskele 360” başlıklı proje, İstanbul Tarlabası’nda sosyal yaşama iyileştirici bir müdahale önerisi getiren senaryosuyla ve yere özgü geliştirilmiş olan noktasal müdahale önerileriyle değerli bulunmuştur. Ancak merdivenlere kurulan iskelelerle sınırlı kalan müdahalelerin yeterince geliştirilmemiş olması eleştirilmiştir. Proje, eşdeğer mansiyon ödülüne değer bulunmuştur.

JÜRİ ÖZEL ÖDÜLLERİ

12 sıra numaralı proje: Oyunu gündelik yaşama katmak üzere otobüs duraklarının tasarımını konu alan bu proje, dijital teknolojiyi tasarımla yaratıcı bir biçimde bütünleştirerek insanlar arasında kendiliğinden, anlık etkileşimleri teşvik etmektedir. Projenin görsel anlatımı özellikle başarılı bulunmuş, ancak çıkış noktasında ‘gündelik hayatın sıklığı’ vurgusu ve yalnızca otobüs duraklarına odaklanması eleştirilmiştir. Bu projeye jüri özel ödülü verilmesi uygun bulunmuştur.

31 sıra numaralı proje: Sivas kentinde Taşhan’a komşu bir kentsel boşluğu, oyun teması çevresinde kentlilerin kullanımına sunan bu proje, çok amaçlı yarı açık mekânlar tanımlayarak tiyatro, kukla tiyatrosu, atölye çalışmaları ve oturma vb. etkinliklerine olanak sağlamaktadır. Proje bu nitelikleri yanında, Taşhan’ın mimarisine gönderme yapan yalın tasarımı ile takdire değer bulunmuştur. Üst örtüleri oluşturan yapı elemanlarını taşıyan alüminyum iskelet sisteminin yerden yüksekliği nedeniyle mekân tanımlamakta yetersiz olması eleştirilmiştir. Bu projeye jüri özel ödülü verilmesi uygun bulunmuştur.

55 sıra numaralı proje: “Oyun, Döngü, Sahne, Geçit, Tekne, Durak” temaları çevresinde kurgulanmış olan “Uğrak” başlıklı bu proje, Haliç’in iki kıyısı arasında bir gezinti ve oyun güzergâhı oluşturarak, İstanbul’un merkezinde kentliler için yeni bir deneyim sunmasıyla ilgi çekici bulunmuş, projenin tasarım ve anlatım dili takdir edilmiştir. Diğer yandan, Haliç üzerinde doğal bir oluşum olan Bahariye Adaları’nın bir eğlence adasına dönüştürülmesi ve tekne deneyiminin yapaylığı eleştirilmiştir. Bu projeye jüri özel ödülü verilmesi uygun bulunmuştur.



OYUN İÇİN[DE]

20. ÇUHADAROĞLU ÖĞRENCİ PROJE YARIŞMASI SIRA NUMARASI VE RUMUZ EŞLEŞTİRMESİ

SIRA NO.	RUMUZ*	İSİM SOYİSİM	ÜNİVERSİTE
1	20241717173182	NİLSU SATIK	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
2	20241717240649	EYLÜL TEMİZKAN	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
3	20241718013705	EMİN FURKAN ÖZBEK	AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
4	20241718559580	YAĞMUR ÇEVİK	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
5	20241719310155	AHMET HAKAN AKIN	ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
6	20241719402970	BERİRE TEKER	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
7	20241719579293	RABİA ÇAKIR	VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
8	20241720185049	AYŞENUR EKE	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
9	20241720255406	NİHAN EVLİOĞLU	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ
10	20241720263631	SELİN BAKKALOĞLU	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
11	20241720452372	AZRA AYÇA PEKER	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
12	20241721058242	HAZAL BEŞİRE TURHAN	FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
13	20241721381838	ŞARA ÖZDEMİR	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
14	20241721640966	KAAN KOCAOĞLU	TED ÜNİVERSİTESİ
15	20241722968650	AYŞE KARAKA	MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
16	20241723188275	ZEHRA YÜKSEL	SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
17	20241723637978	BERK KESİMOĞLU	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
18	20241723901133	ZEHRANUR EROL	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ



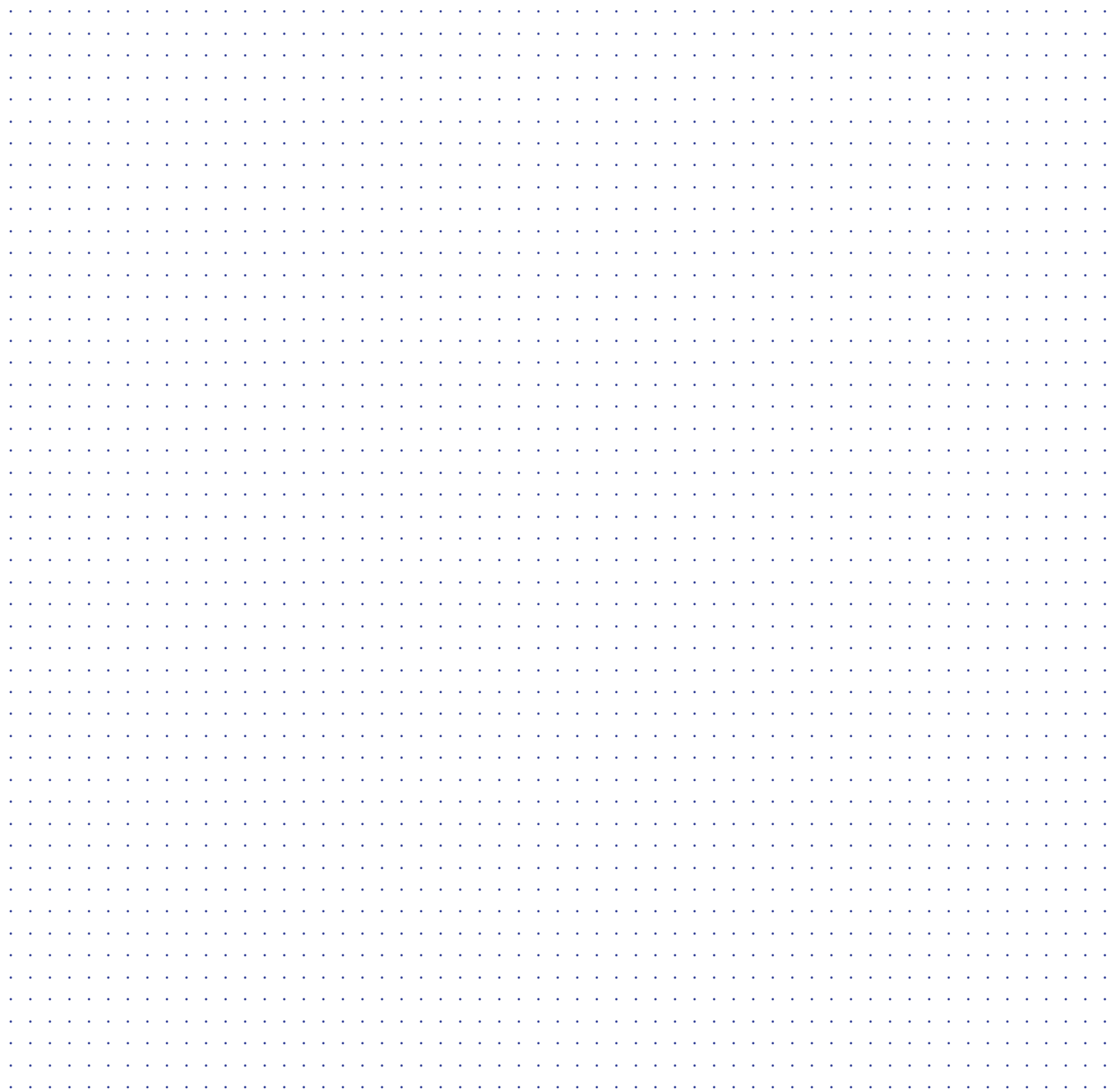
19	20241725066485	YİĞİT YILDIRIM	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
20	20241725141183	BENGİSU KİPRİTÇİ	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
21	20241725380879	EMRE HÜSREV	GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
22	20241726047612	CEREN YÜGER	BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
23	20241726235556	MUHAMMET TUFAN ELMAS	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ
24	20241726498428	KAAN YANIK	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
25	20241726915949	ESMA İREM KİREŞÇİ	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
26	20241727022674	SEDANUR EDE	CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
27	20241727098923	SERTAÇ ERBİLGİN	YAŞAR ÜNİVERSİTESİ
28	20241727107194	ESRA GÜLER	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
29	20241727110258	NAĞME PINAR AKSU	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
30	20241727111886	ROZERİN SARI	İSKENDERUN TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
31	20241727121375	BERFİN ÇAKİN	CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
32	20241727123615	SELİN SAPMAZER, ÖZLEM KAYA	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
33	20241727116190	MUALLA KANSIZGÜNDÜZ, ZEHRA NUR ÖZCAN, ZEYNEP NUR TOSYALIOĞLU	NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ
34	20241727115920	ÜLKÜ TÜRKDOĞAN, HANDE HACER GÖKTAŞ	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
35	20241727106891	AYŞE PEKER, ŞEYMA BIYIK	MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
36	20241727103703	OSMAN KILINÇ, ŞÜKRÜ KÖSE, MELİH KUT	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
37	20241727089314	YASİN ŞEKER, BERNA EMİROĞLU	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ



38	20241727032057	NURDAN ÇEVİK, HELİN BAĞCIVAN, ZEYNEP AKBAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
39	20241727021695	BESTE ATAŞ, SÜEDA KİRİCİ, PELİNSU SARITAŞ, ECEM KALAYCI, ÖZGE AYDIN	İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
40	20241727010913	SAEİD SEDGHİZADEH, DURU AYDIN, ŞENOL AYKAÇ	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
41	20241727006358	HEVİN ÜREN, BERNA DEMİRCİ	ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
42	20241727005893	CEREN VARLI, İPEK YILDIRIM, YASEMİN DOĞAN	İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ
43	20241726863003	ESRA NUR ARAS, YAREN SİMGE İLIÇ	GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
44	20241726833433	HATİCE SENA DEMİRKAYA, ŞERİFE YILDIZ, BÜNYAMİN HATİPOĞLU	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
45	20241726824442	FATMA YAMAN, RÜVEYDA ÖZKAN	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
46	20241726819526	ÜMİT ŞUARA ALBAYRAK, YASEMİN ÖZDEMİR	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
47	20241726772068	KÜBRA NUR MERİÇ, İREM İBRAM, BEYDA İREM BOZKURT	ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
48	20241726441860	BARAN ASLAN, MUHAMMET EREN YILDIZ	MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
49	20241726435007	ALPER AKYOL, BERKAY AYDIN	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
50	20241726425943	İKRA GÖNENÇ, NURETTİN TUĞSAN SEYHAN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
51	20241726315002	RANA ERULU, ALİ HAYDAR TAŞPINAR	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
52	20241726248571	ERDEM TALHA BEYAZ, DURU KİBAR, REŞAT ARDA CİNDEMİR	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
53	20241726139394	İREM ÖZTÜRK, GÖKBORA ÖZTÜRK	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
54	20241726078730	ZEYNEP REZZAN KURT, DOĞUKAN BAYRU	YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ
55	20241726036454	ZEYNEP NALAN AYDIN, ALARA DEMİRKIRAN	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
56	20241725916134	ZELAL SU GÜRKAN, ZEYNEP GÜLCE KOÇ, BARIŞ YAPICI	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
57	20241725531043	NAZLİCAN ULUFER, BERNA NESRİN DUMAN, NİHANSU SAVAŞER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
58	20241725192388	SEDAT SAĞLAM, SUDE NAZ ÖZEL	TED ÜNİVERSİTESİ
59	20241725049421	FATMA TANRIVERDİ, İLSU CEMRE ALKAÇ, HAVVA BEYZA DÜZGÜN	GAZİ ÜNİVERSİTESİ



60	20241724765278	SELCEN KOÇER, CEREN YILDIRIM, EGEMEN UTKAN	TED ÜNİVERSİTESİ
61	20241724588816	BARIŞ GÜÇKAYA, OĞUZHAN BERABER, BÜŞRA CİN	ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
62	20241724091293	BAŞAK DEMİR, GAYE GÜNGÖR, CEREN ÖZEL	İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ
63	20241723386842	ROJAN SUMRU LEBLEBİCİLER, SEMANUR BARTAN	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
64	20241723191874	ÖMER CENGİZ ÜSTÜNAL, BURAK AVCI, HÜSEYİN İNCE	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
65	20241722699786	YUNUS EMRE BOLAT, HAMZA ARSLAN	MARMARA ÜNİVERSİTESİ
66	20241721735839	MÜMİNE FERHAN TÜRKARSLAN, ZEYNEP GİZEMNUR KARAKUZU	ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
67	20241721556975	HASAN BARAN, AYLİN AKAY, SEMİH ŞERAFETTİN DEMİRBİLEK, BİLGE FINDIK	TED ÜNİVERSİTESİ
68	20241721474182	NİLSU KONAKLI, ECE CANSIN	ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
69	20241720530630	NEHİR ÇİLEK, AHMET EREN YAVAŞ, MEHMET AKYURTLAKLI	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
70	20241718947679	ÖZKAN DURMAN, GÜLŞAH ANDİÇ, KAĞAN ŞENGÜN	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
71	20241718881468	İREM ECE OKUR, BURAK KINIR	İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ
72	20241718700169	EMİRHAN GÜNGÖR, DİLŞAD ARSLAN, SELİN OZAN	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
73	20241718115810	AYBERK KAÇAN, MERVE TAŞÇI, EDA MELİKE KARADENİZ	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
74	20241717701197	AZRA SÜMEYYE YILMAZER, ECE İREM ŞENTÜRK, BETÜL YILMAZ	İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ
75	20241717492235	KARDELEN BUSE ARSLAN, CANSU KARTAL, SİLA GÖKÇEN GÜNAL	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
76	20241717175774	AKINALP KUDAYYILMAZ, DURU TOPRAK	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
77	20241717096725	DURU SERİMER, CANSU DENİZ ALKAN	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ



ÇUHADAROĞLU

interal interax interwall intersecure interdigi

Yakuplu Mah. Hürriyet Bulvarı No: 6-8 34524 Beylikdüzü / İstanbul / Türkiye Tel: 0 (212) 224 20 20 (pbx) : 0 (212) 224 20 40
www.cuhadaroglu.com - www.ogrenciprojeyarismasi.com @ ogrenciprojeyarismasi



ODTÜ
METU

Çuhadaroglu 2024 Öğrenci Proje Yarışması, Orta Doğu Teknik Üniversitesi ev sahipliğinde gerçekleşmiştir.