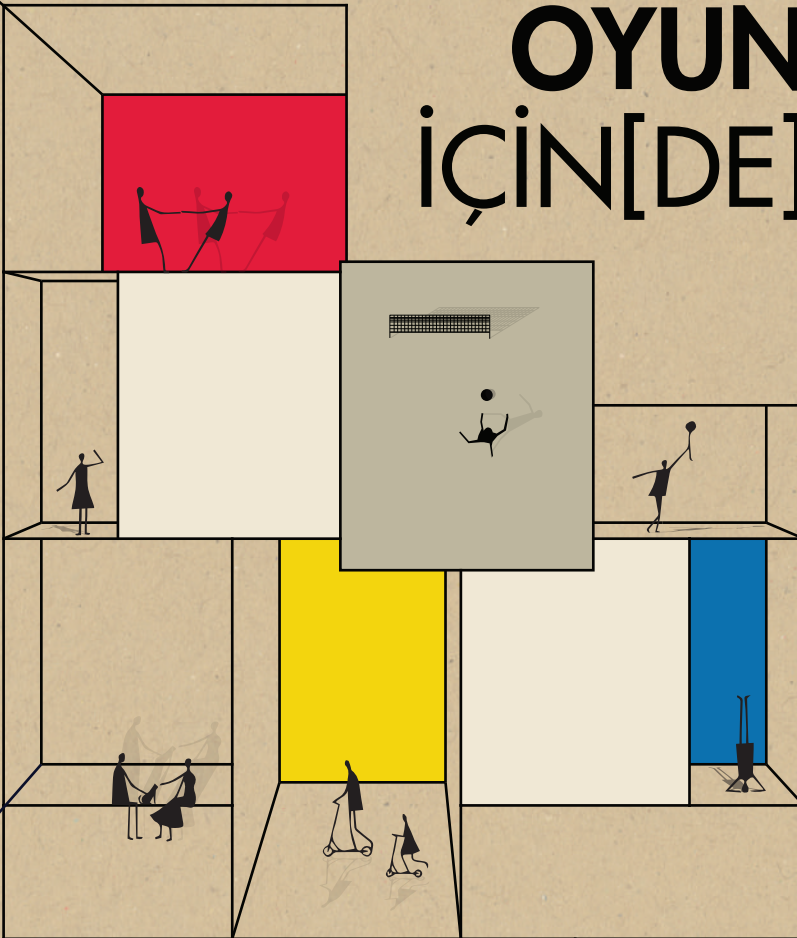




ÇUHADAROĞLU 2024

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 başvurularda katılımcı mail adresi üzerinden, ekip başvurularında ise ekip lideri mail adresi üzerinden tüm bilgilendirmeler yapılmaktadır.

5. 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.
7. 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.
8. 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.
9. Yarışmaya katılım ücretsizdir.
10. 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.

11. Yarışmaya seçici kurul üyeleri, raportörler ve ÇUHADAROĞLU çalışanları ile birinci derece yakınlıkları olanlar katılamazlar.
12. 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.
13. 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.
14. 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 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.
15. 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.
16. 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: Çuhadaroglu 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. Çuhadaroglu'nun seçeceği mimarlık ve yapı sektöründeki dijital mecralarda afişleri yayınlanacaktır. Yarışmanın afiş tasarımı ve hakkı Çuhadaroglu'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 Sargın
Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi



Candaş Bilsel
Prof. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Candaş 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

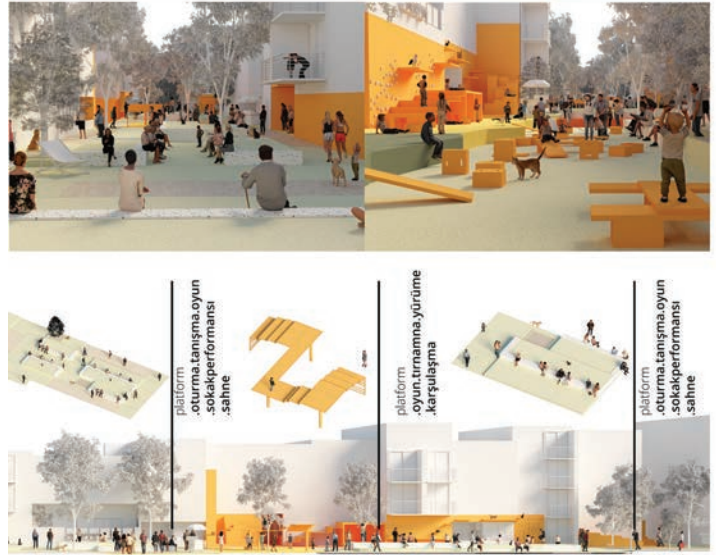
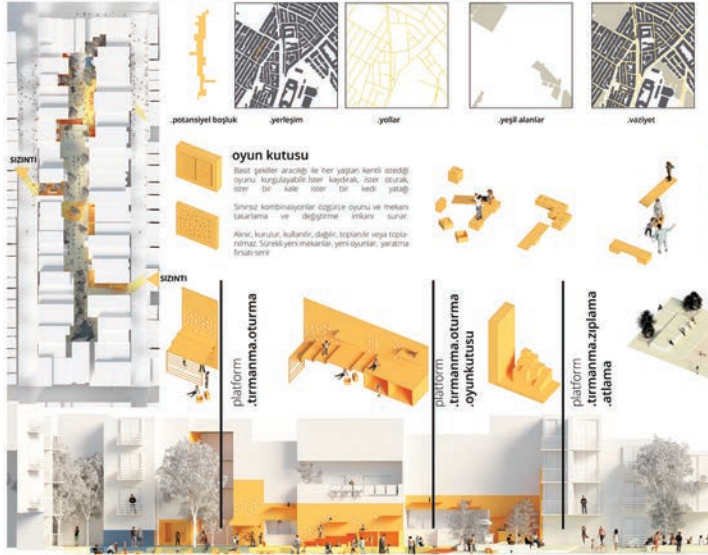
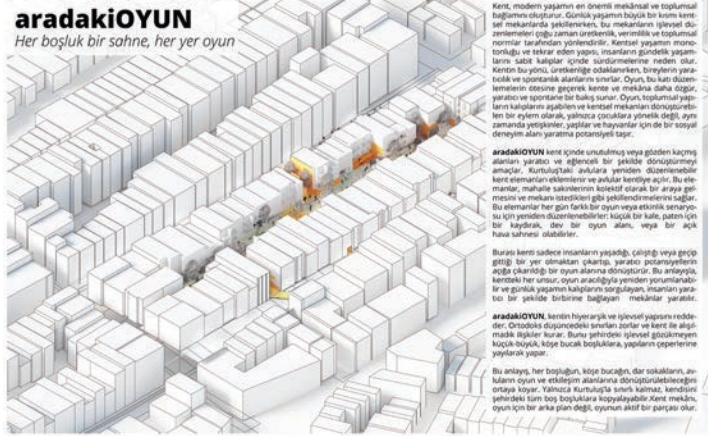
BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ	BERK KESİMOĞLU (İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)
İKİNCİLİK ÖDÜLÜ	OSMAN KILINÇ (TRAKYA ÜNİVERSİTESİ) ŞÜKRÜ KÖSE (TRAKYA ÜNİVERSİTESİ) MELİH KUT (TRAKYA ÜNİVERSİTESİ)
ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ	BARAN ASLAN (MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ) MUHAMMET EREN YILDIZ (MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ)
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)



BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ

BERK KESİMOĞLU
(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241723637978
Sıra No: 17





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.

İKİNCİLİK ÖDÜLÜ

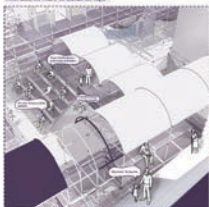
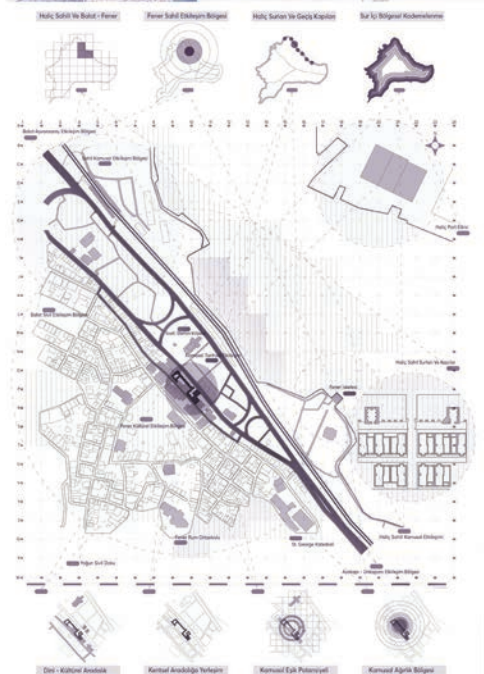
**OSMAN KILINÇ
ŞÜKRÜ KÖSE
MELİH KUT
(TRAKYA ÜNİVERSİTESİ)**

Rumuz: 20241727103703
Sıra No: 36

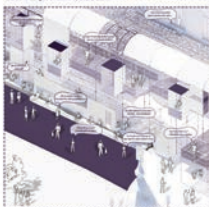
ANOMALİ: "GÜNDELİĞİN KAMUSAL HAFTIZASI"



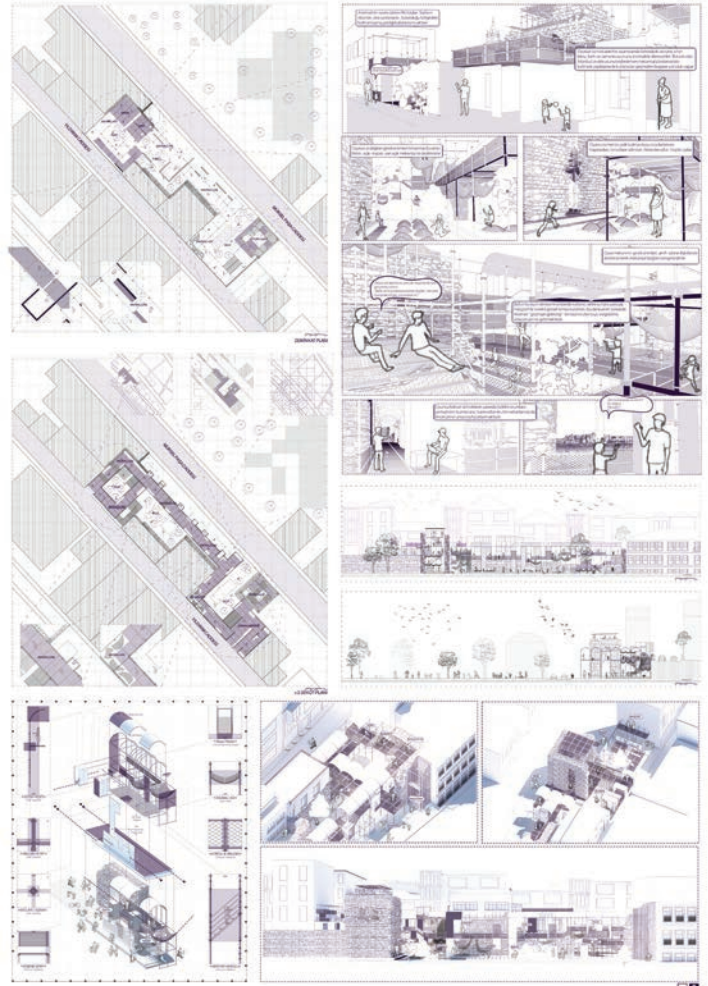
GÜNDÜLÜK ARAKESİTTE QELİŞKİ BULMACASI

[illegible]

Kommunal Verpachtung Und Eingetragene



Technical Assistance Via E-Mail





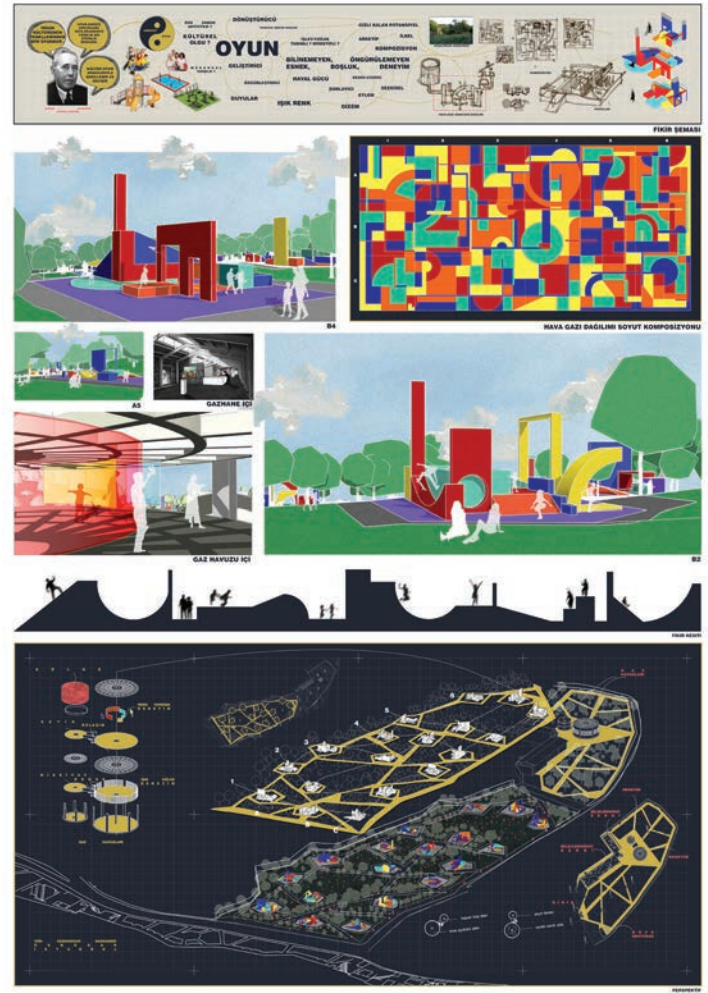
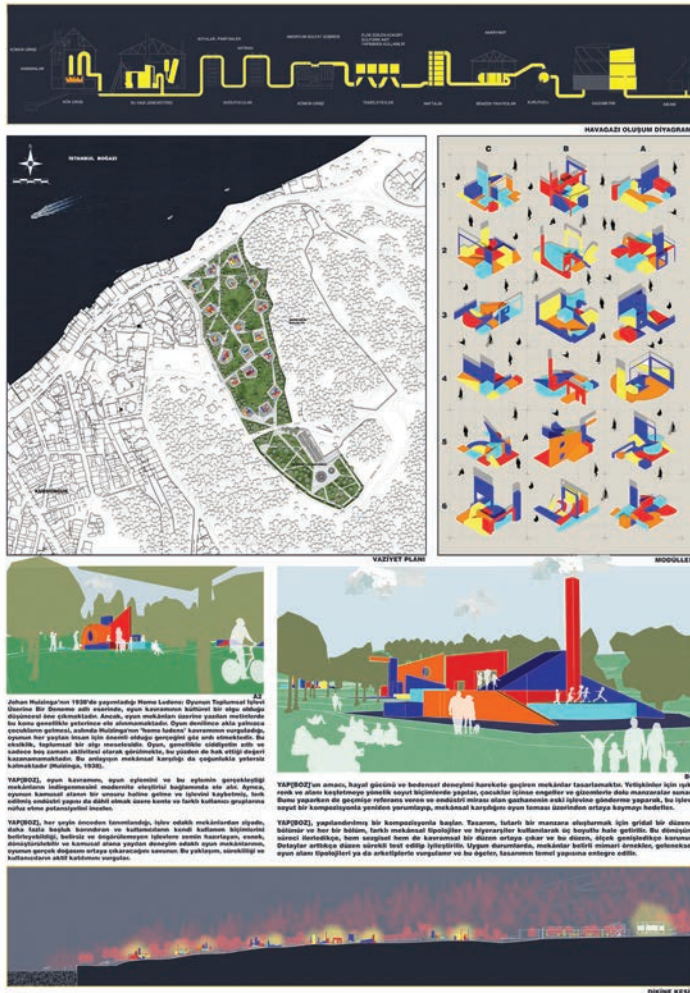
Jüri Değerlendirmesi

"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 SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726441860
Sıra No: 48





Jüri Değerlendirmesi

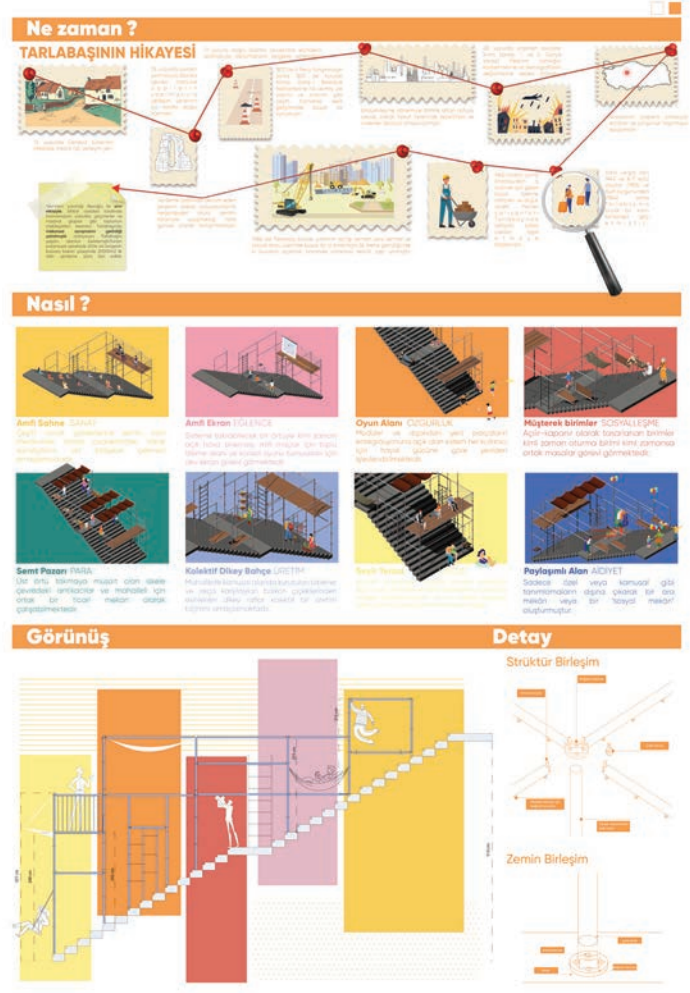
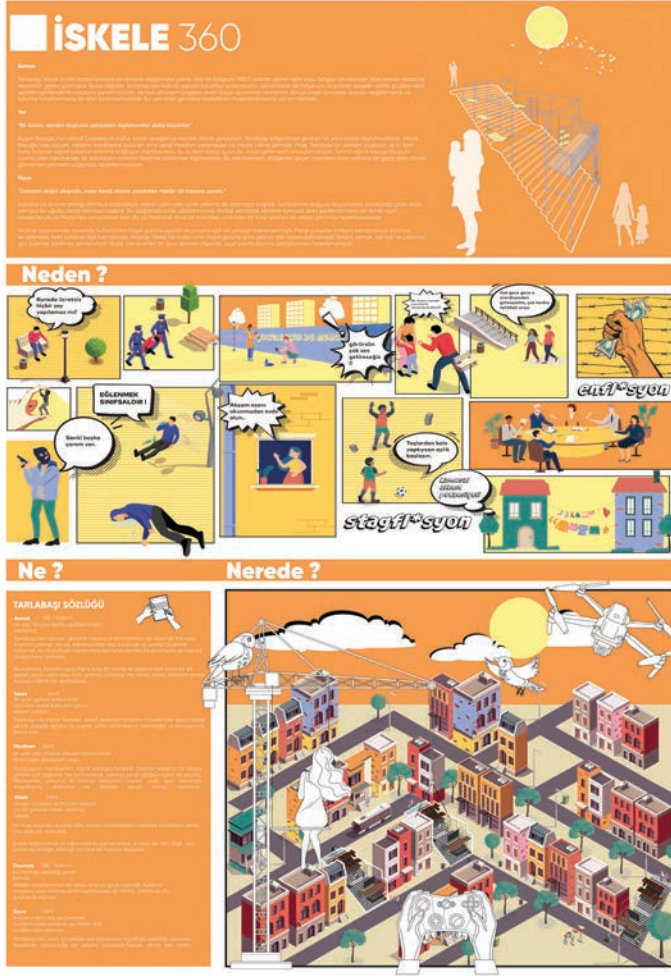
Oyunun modern toplumlardaki yerini sorgulayan kavramsal yaklaşımı, modüler form ve renk araştırmasına dayalı tasarımın karmaşıklık düzeyi, “Yap-Boz” gibi tasarlanmış modüllerin her yaştan insanları oyuna davet ederek çeşitli oyun etkinlikleriyle farklı deneyimler sunma potansiyeli başarılı bulunan bu 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





Jüri Değerlendirmesi

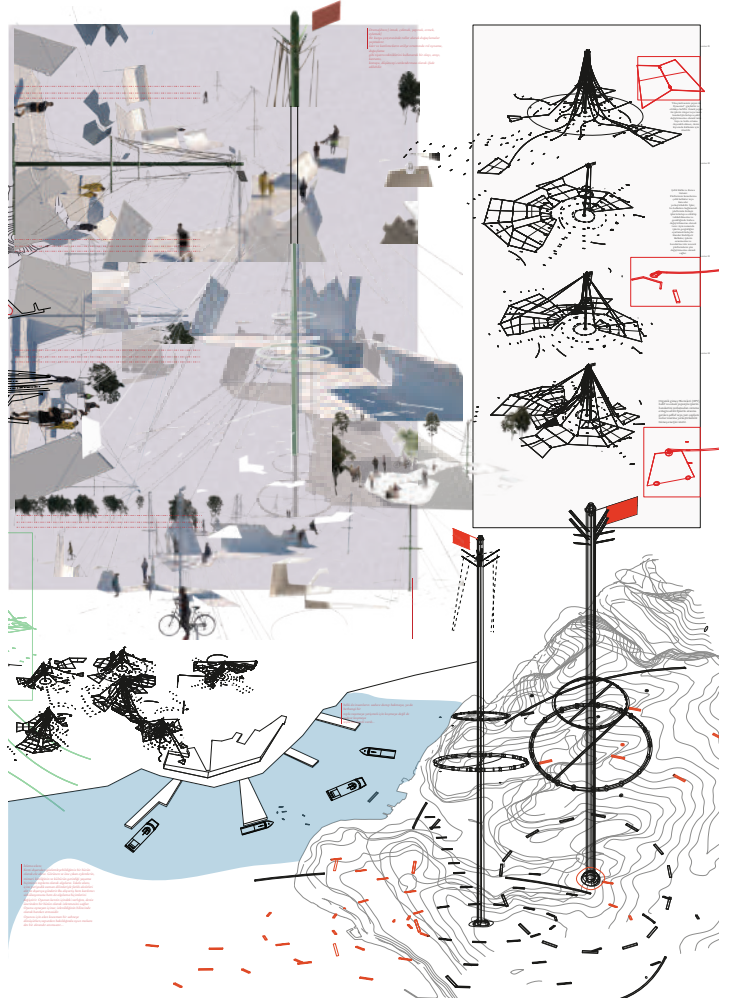
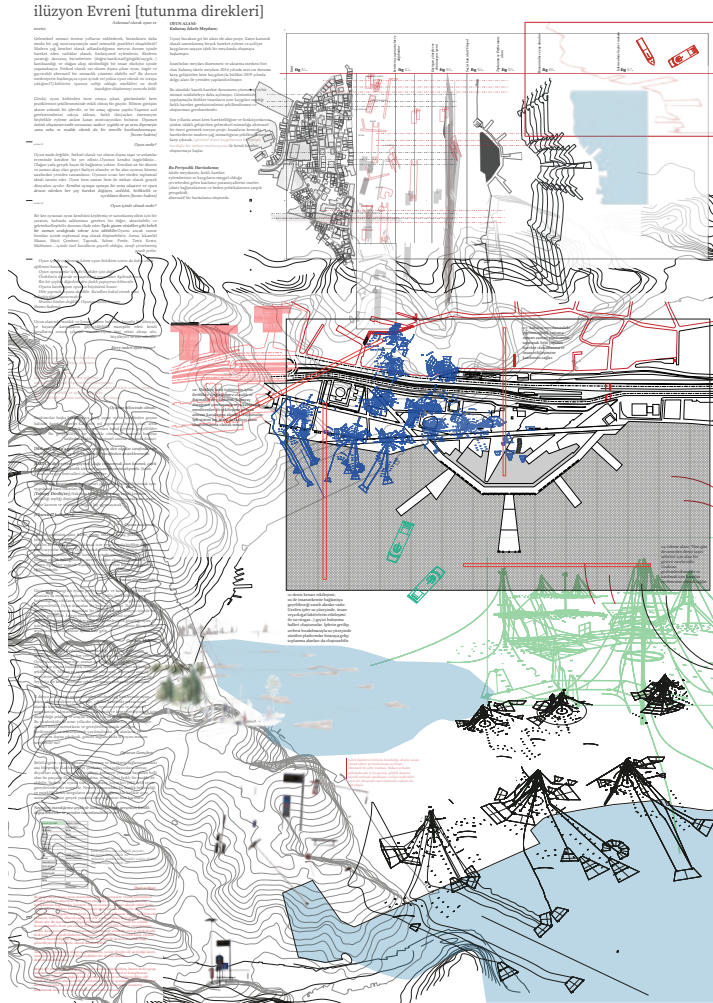
Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nden yola çıkarak çocukların kendilerini ifade etme hakkı ve ifade özgürlüğünün sağlanmasını hedefleyen bu proje güçlü ana fikri ve senaryosuyla öne çıkmış; bu senaryo çerçevesinde mevcut kamu yapılarını kuşatan yapısal tasarımlar fikri değerli bulunmuştur. 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

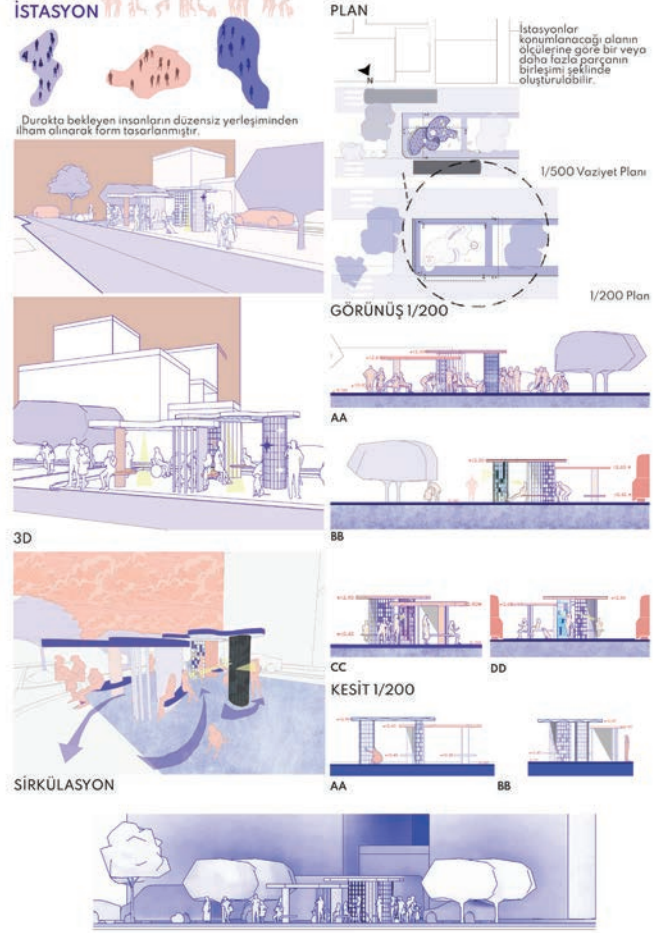
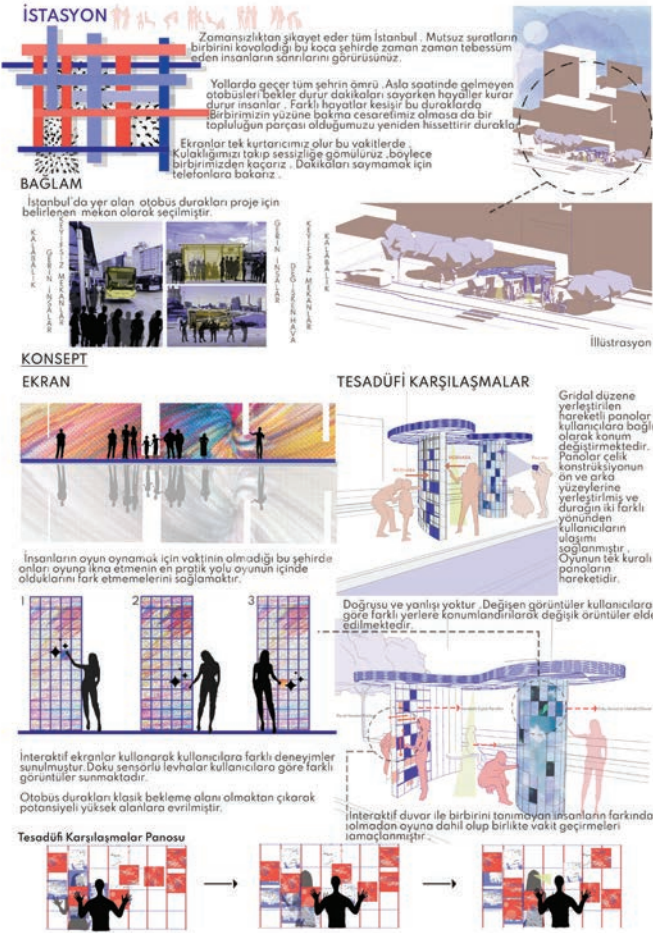
“İskele 360” başlıklı proje, İstanbul Tarlabası’nda sosyal yaşama iyileştirici bir müdahale önerisi getiren senaryosuyla ve yere özgü geliştirilmiş olan noktasal müdahale önerileriyle değerli bulunmuştur. Ancak merdivenlere kurulan iskelelerle sınırlı kalan müdahalelerin yeterince geliştirilmemiş olması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



JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ

HAZAL BEŞİRE TURHAN
(FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241721058242
Sıra No: 12





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.

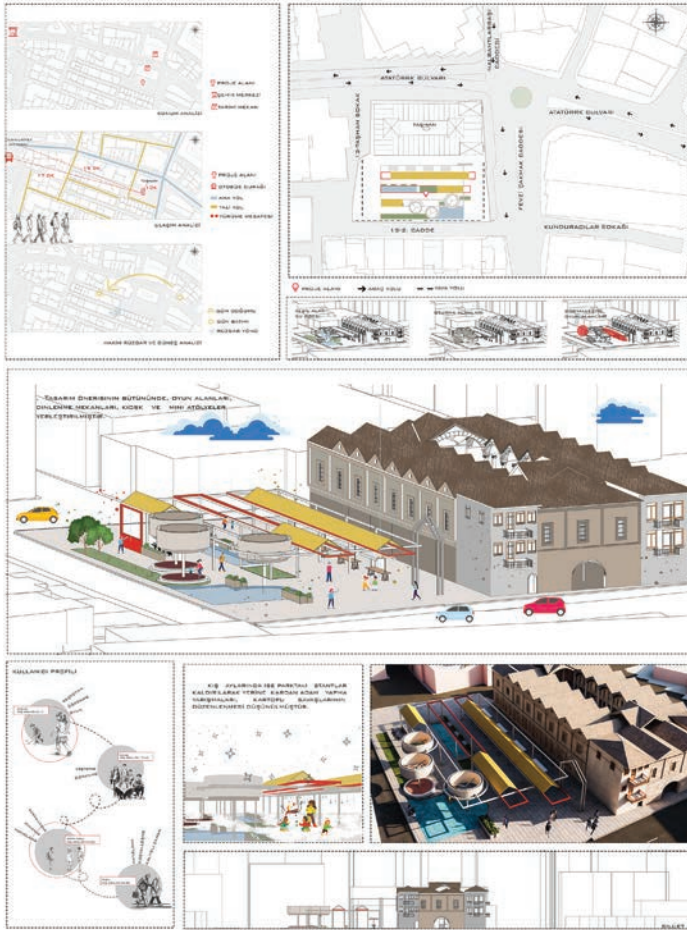


JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ

BERFİN ÇAKIN
(SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727121375
Sıra No: 31

OYUN İÇİNDE



OYUN İÇİNDE





Jüri Değerlendirmesi

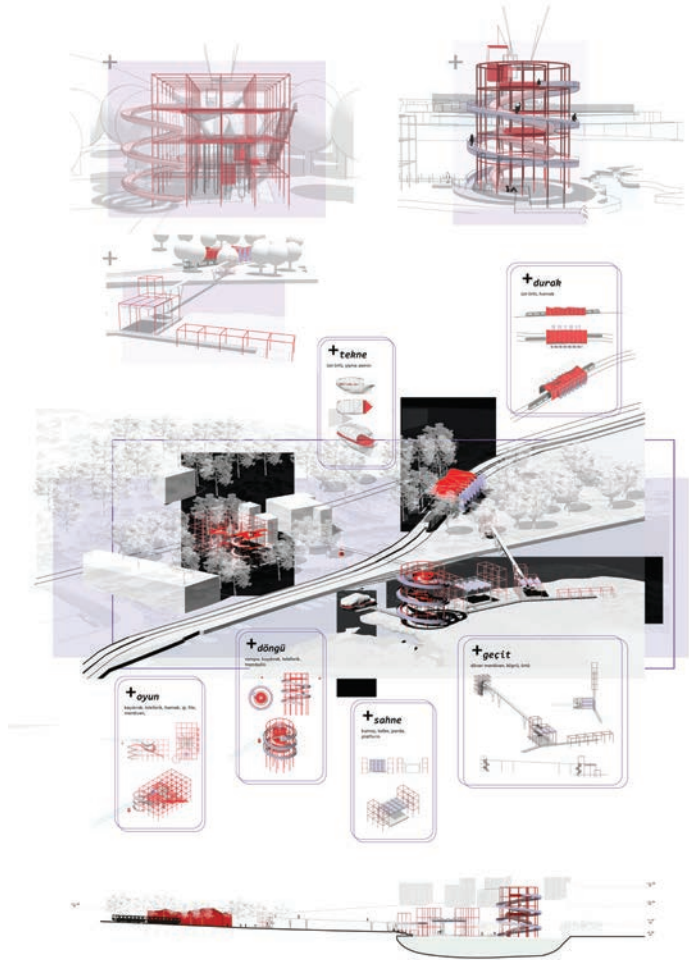
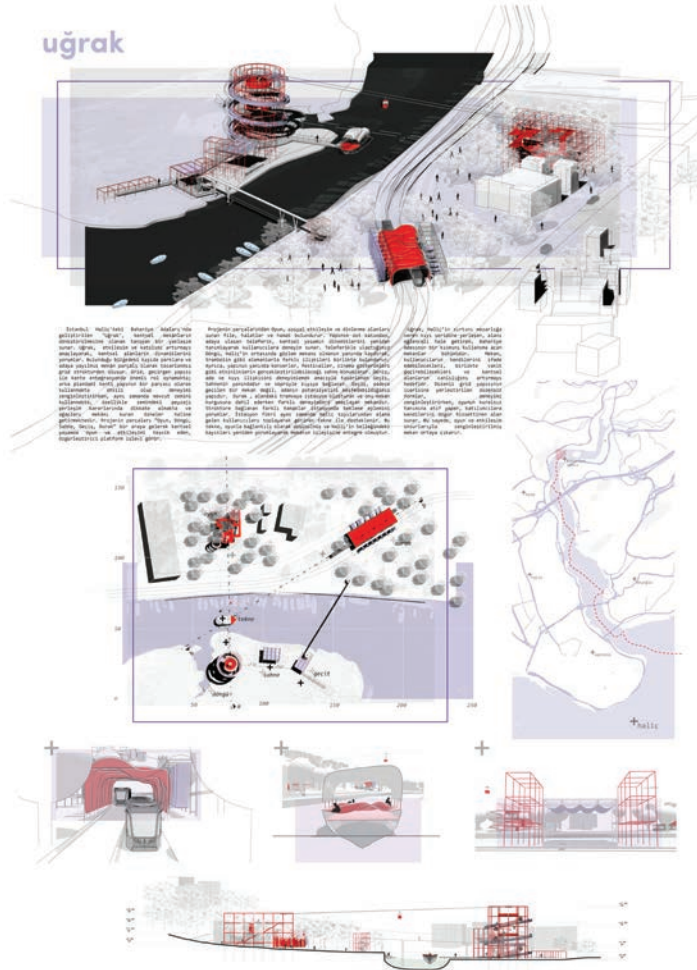
Sivas kentinde Taşhan'a komşu bir kentsel boşluğu, oyun teması çevresinde kentlilerin kullanımına sunan bu proje, çok amaçlı yarı açık mekânlar tanımlayarak tiyatro, kukla tiyatrosu, atölye çalışmaları ve oturma vb. etkinliklerine olanak sağlamaktadır. Proje bu nitelikleri yanında, Taşhan'ın mimarisine 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 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.

4. ELEME TURU

Dördüncü eleme turu sonucunda:

10, 14, 52, 63, 70

sıra numaralı toplam 5 adet projenin elenmesine;

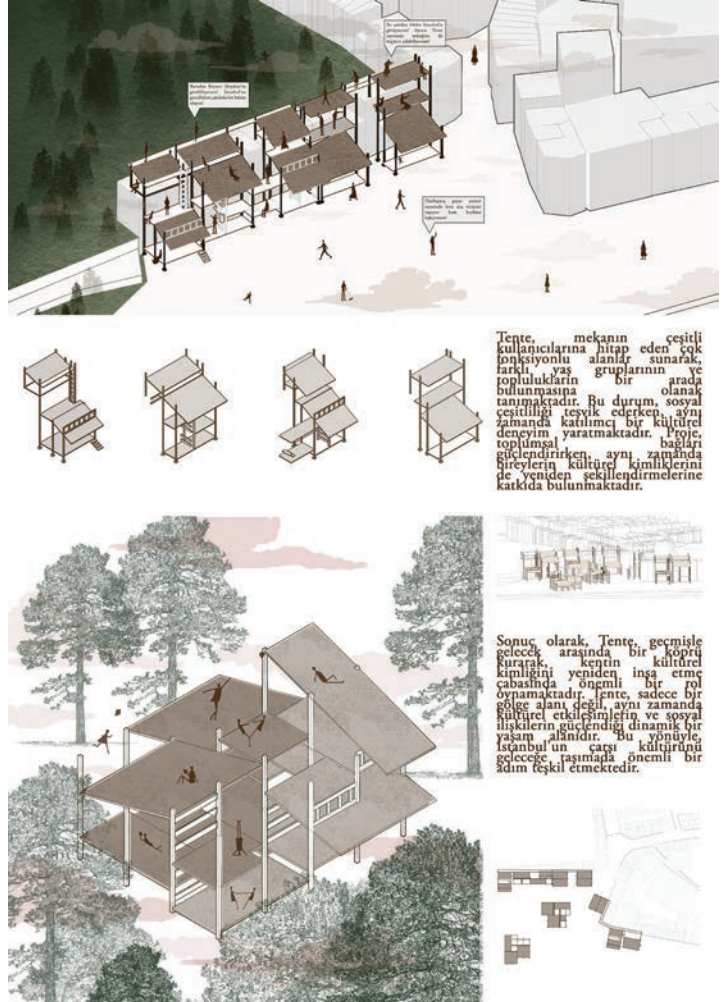
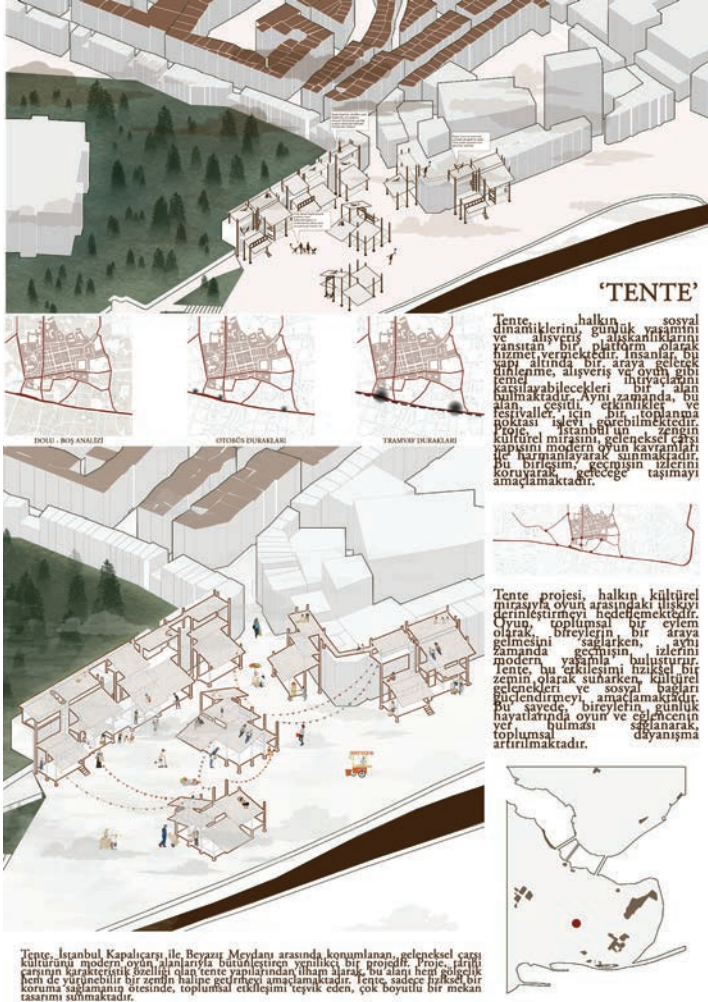
12, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 55

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)

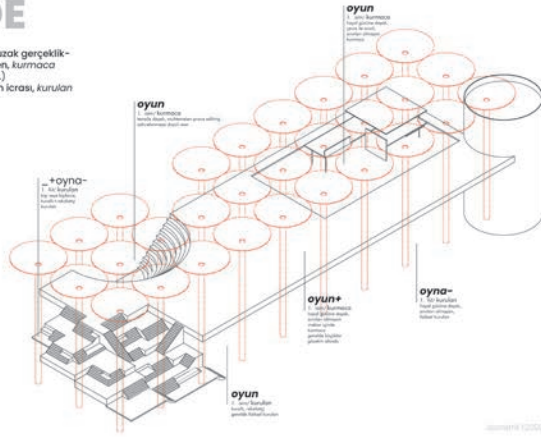
Rumuz: 202417216409660
Sıra No: 14

OYUN İÇİN -DE

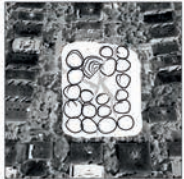
oyun(lı)
gerçekten uzak gerçeklik-
ten beslenen, kurmaca
oynamak(lı)
kurmacanın icrası, kurulan

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

Oldenburg, yaşam ve iş mekanları dışında sosyal ilişkiler için üçüncü bir mekan tanımlar. İzmir, Rotterdam gibi kentlerde sahil gibi doğal alanlar bu işlevi görebilirken Ankara benzeri sıkışık metropollerde bu yükü oyun alanları sağlar. Kent yaşamı için hayati alan oyun alanı; tasarımı esnasında oyunun her tanımını gözletirken, kent ilişkisini birinci problem ediyor. Oyunun her tanımı için kentsel bir üçüncü mekan, evren barması.

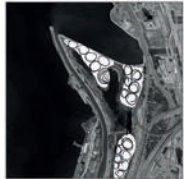


**ŞEHRİN
RUHU +**
Şehrin ruhu ve
ihtiyaçları
doğrultusunda,
üç boyutlu da-
ğılan, değişken
evren barması



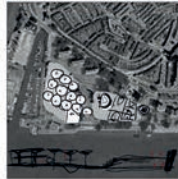
ANKARA

100 yıllık bir kent olan Ankara
şehrin ruhu ve ihtiyaçları
doğrultusunda, üç boyutlu da-
ğılan, değişken evren barması



İZMİR

100 yıllık bir kent olan İzmir
şehrin ruhu ve ihtiyaçları
doğrultusunda, üç boyutlu da-
ğılan, değişken evren barması



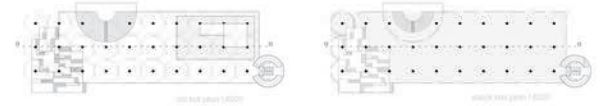
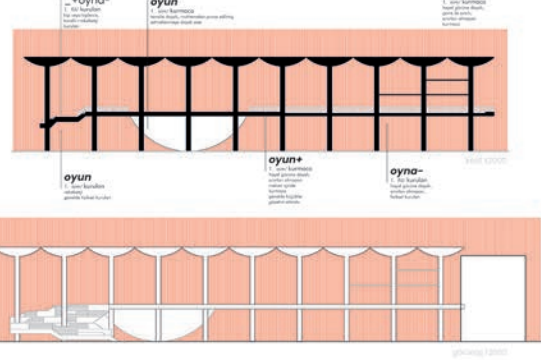
ROTTERDAM

100 yıllık bir kent olan Rotterdam
şehrin ruhu ve ihtiyaçları
doğrultusunda, üç boyutlu da-
ğılan, değişken evren barması

OYUN İÇİN -DE

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

Oldenburg, yaşam ve iş mekanları dışında sosyal ilişkiler için üçüncü bir mekan tanımlar. İzmir, Rotterdam gibi kentlerde sahil gibi doğal alanlar bu işlevi görebilirken Ankara benzeri sıkışık metropollerde bu yükü oyun alanları sağlar. Kent yaşamı için hayati alan oyun alanı; tasarımı esnasında oyunun her tanımını gözletirken, kent ilişkisini birinci problem ediyor. Oyunun her tanımı için kentsel bir üçüncü mekan, evren barması.



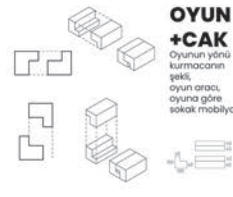
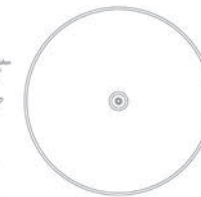
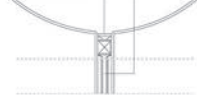
KALABALIK BİR ŞEHİRDE POTANSİYEL



SÜRDÜR +TAŞI

Sürdürülebilirliği
katta sağlarken
tasarım işlevleri
için çelik iskelet

1. Çelik iskelet
2. Çelik iskelet
3. Çelik iskelet
4. Çelik iskelet
5. Çelik iskelet



OYUN +CAK

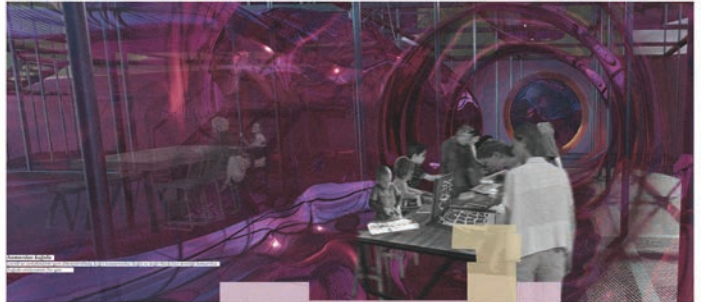
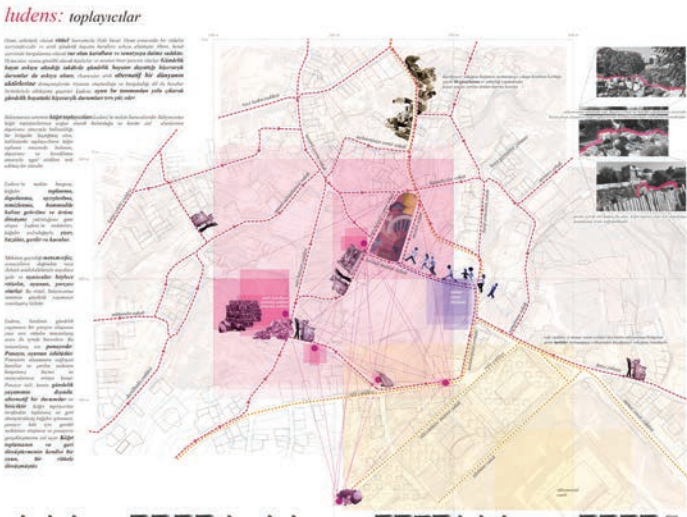
Oyunun yönü
kurmacanın
gelişim
oyun aracı,
oyuna göre
sokak mobilyası

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 anlaşılamamıştır. Oyun etkinliğinin oluşturulan mekânda yeterince karşılık bulamadığı düşünülmüş, projenin su ile ilişkisi zayıf bulunmuştur. Bu sebeple, proje bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.

(İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Sıra No: 52



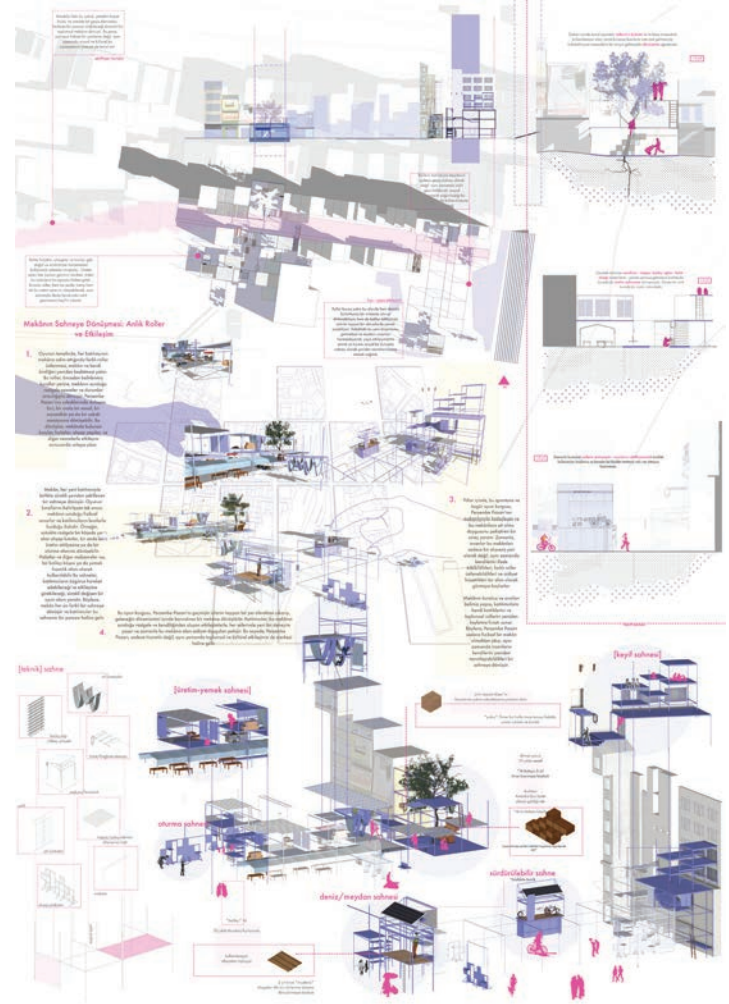
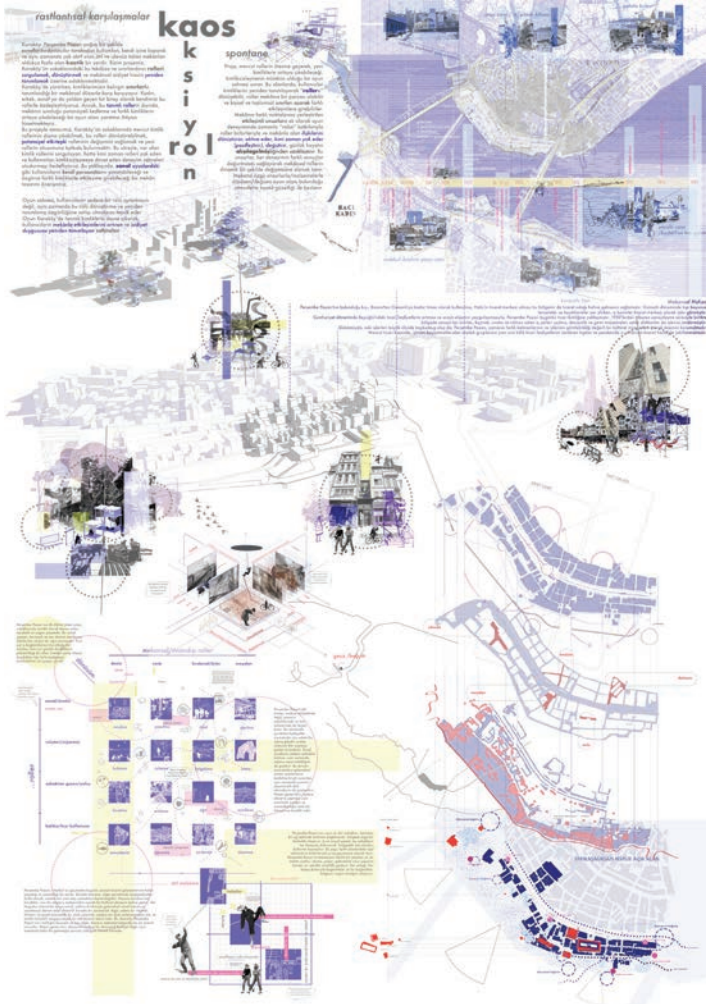
Jüri Değerlendirmesi

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



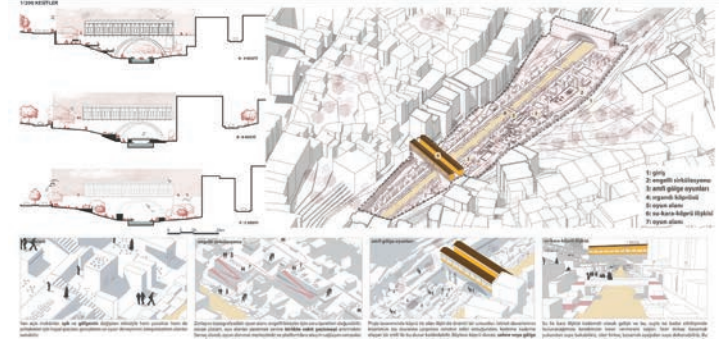
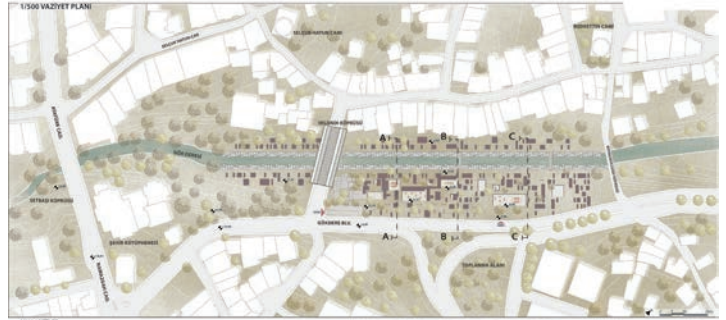
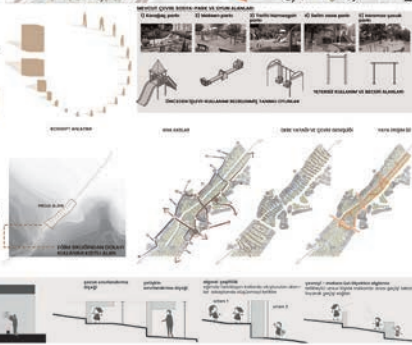
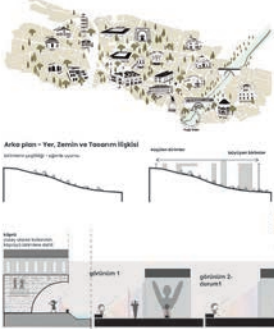
Yaşayan bahçe kavramı, şehirlerin içiyle dışıyla arasındaki boşlukları, özellikle sokaklar ve binaların arka bahçeleri gibi alanları, yaşam alanı haline getirmeyi amaçlar. Bu alanlar, şehirlerin sosyal ve kültürel hayatına katkı sağlar ve vatandaşların yaşam kalitesini artırır.

Tasarım Felsefesi
Çocuk, yetişkinler için de uygun bir yaşam alanı olarak tasarlanmıştır. Bu alan, sadece oyun alanı değil, aynı zamanda sosyal yaşam alanıdır. Çocuklar burada oyun oynayarak, yetişkinler ise sosyalleşerek zaman geçirebilirler. Alan, aynı zamanda yeşil alan olarak da kullanılabilir. Ağaçlar, bitkiler ve diğer doğal unsurlar, alanın estetik değerini artırır ve çevreye duyarlı bir yaşam alanı yaratır.

Alanın Farklı Kullanımları
Alan, farklı amaçlarla kullanılabilir. Çocuklar burada oyun oynayabilir, yetişkinler ise sosyalleşebilir. Alan, aynı zamanda yeşil alan olarak da kullanılabilir. Ağaçlar, bitkiler ve diğer doğal unsurlar, alanın estetik değerini artırır ve çevreye duyarlı bir yaşam alanı yaratır.



Proje Alanı Tanıtıcı Çizim



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;

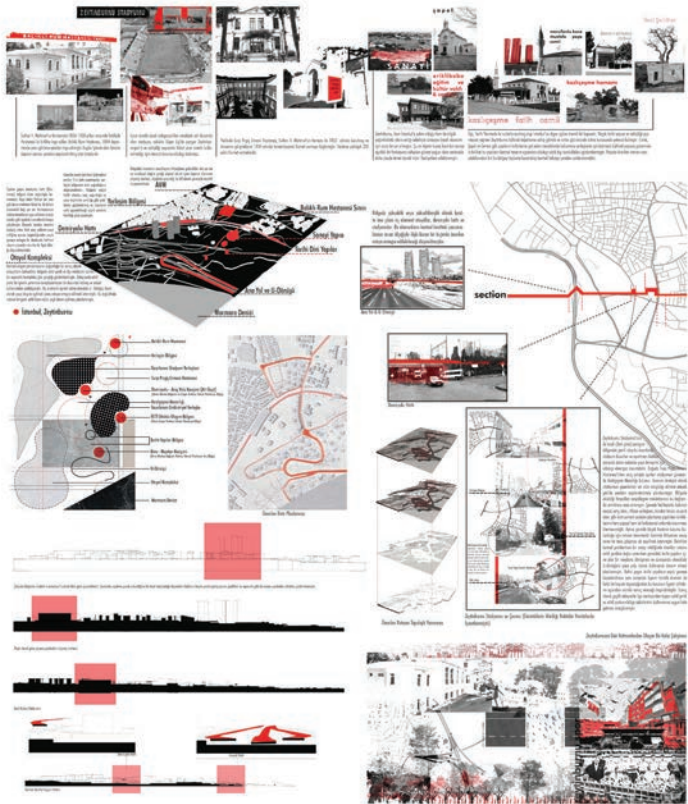
10, 12, 14, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 52, 55, 63, 70

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



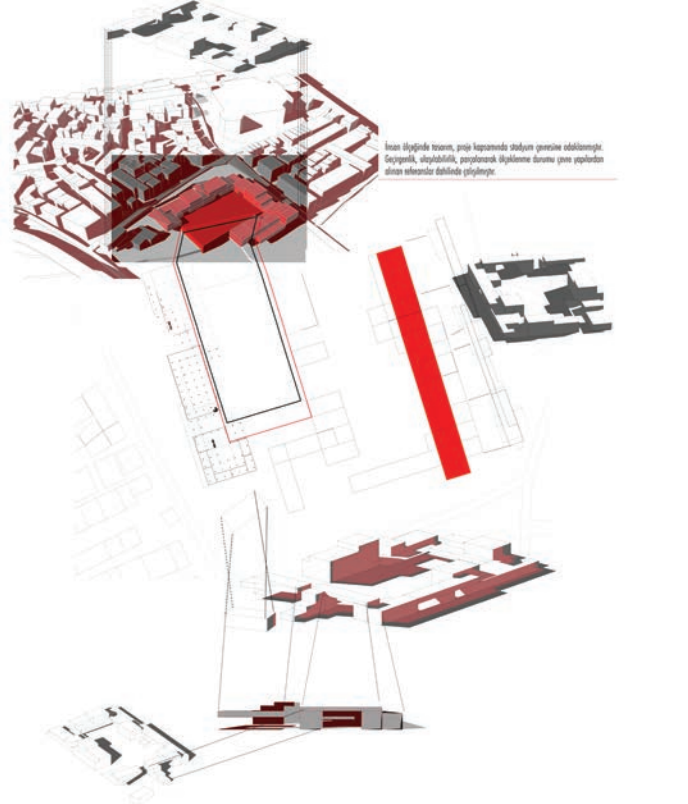
Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi

Proje, İstanbul'un Zeytinburnu ilçesinde bulunan ve günlük yaşam alanı olarak kullanılan Zeytinburnu Stadyumu'nu merkeze alarak ilçedeki "Her Dem Yeşil" temasını "Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi" başlığıyla ele almıştır. Proje, Türkiye'nin en büyük stadyumlarından biri olan Zeytinburnu Stadyumu'nu merkeze alarak ilçedeki "Her Dem Yeşil" temasını "Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi" başlığıyla ele almıştır. Proje, Türkiye'nin en büyük stadyumlarından biri olan Zeytinburnu Stadyumu'nu merkeze alarak ilçedeki "Her Dem Yeşil" temasını "Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi" başlığıyla ele almıştır.



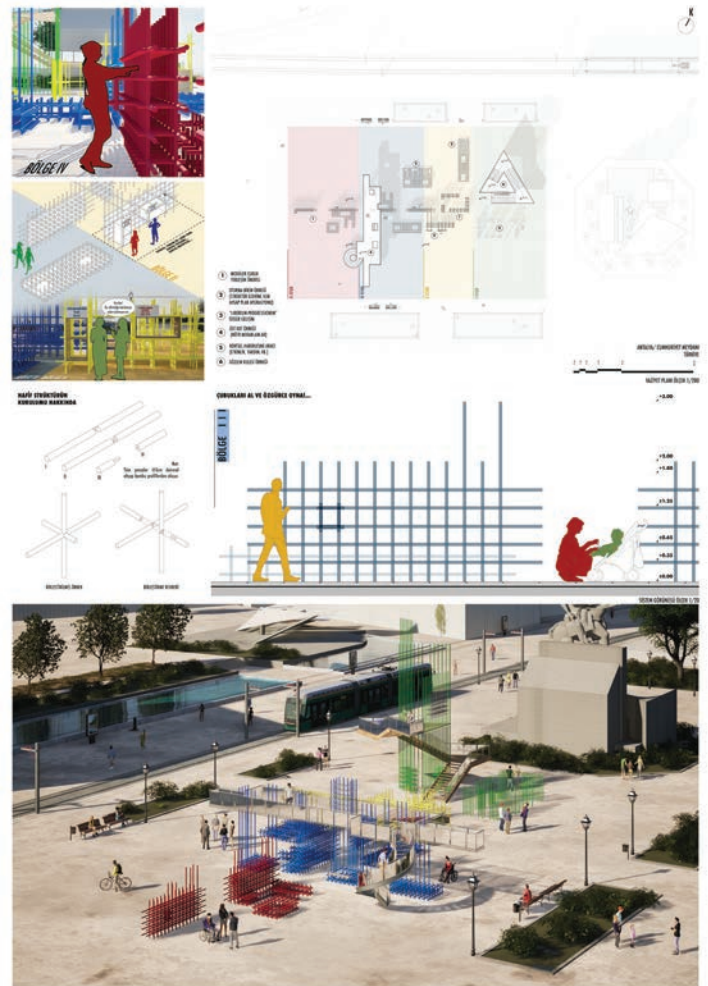
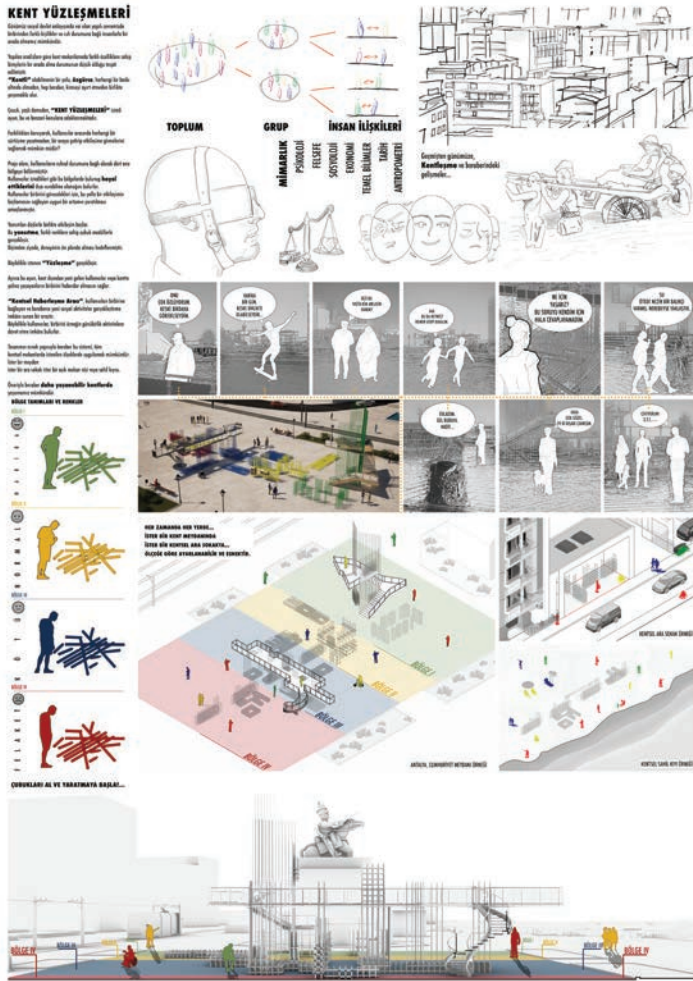
Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi

Proje, İstanbul'un Zeytinburnu ilçesinde bulunan ve günlük yaşam alanı olarak kullanılan Zeytinburnu Stadyumu'nu merkeze alarak ilçedeki "Her Dem Yeşil" temasını "Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi" başlığıyla ele almıştır. Proje, Türkiye'nin en büyük stadyumlarından biri olan Zeytinburnu Stadyumu'nu merkeze alarak ilçedeki "Her Dem Yeşil" temasını "Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi" başlığıyla ele almıştır. Proje, Türkiye'nin en büyük stadyumlarından biri olan Zeytinburnu Stadyumu'nu merkeze alarak ilçedeki "Her Dem Yeşil" temasını "Her Dem Yeşil: İstanbul - Zeytinburnu'nda (Bilişsel) Bir Kentsel Rota Önerisi" başlığıyla ele almıştır.



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.



Jüri Değerlendirmesi

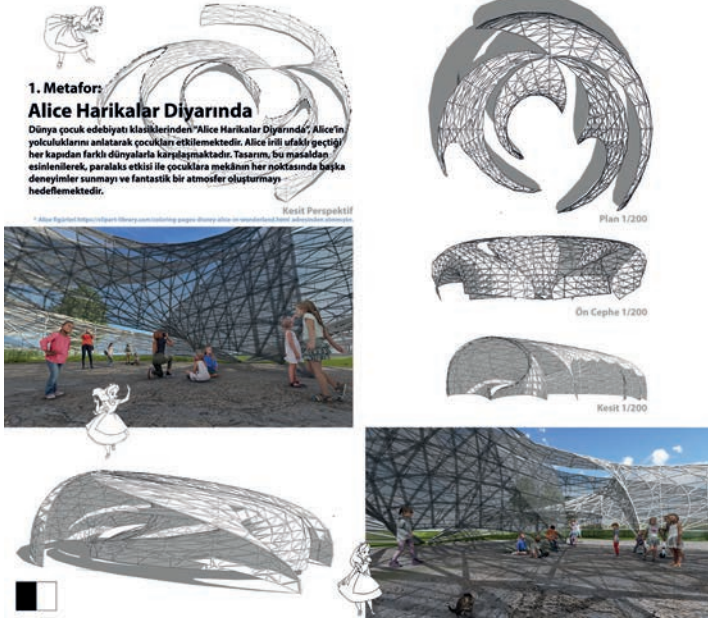
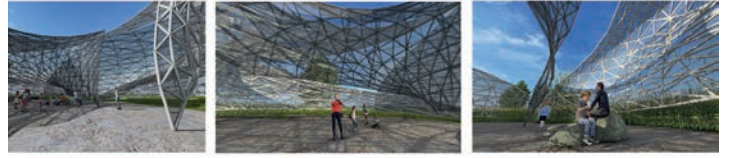
Projenin kapsayıcı bir bakış açısıyla geliştirdiği 'kent yüzleşmeleri' fikri anlamlı bulunmuştur. Ancak, projenin kurgusunun dört farklı bölge üzerinden yapılmasının hem ana fikirle çeliştiği, hem de mekânsal kurguya bir katkı sağlamadığı, ayrıca tasarlanan elemanların mekânsal bir nitelik oluşturma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



2. Metafor:

Mısır Tarlalarından Süzülen Gün Işığı

Mısır tarlaları ve yapıların arasından süzülen gün ışığı (Van Gogh, Tülin Onat gibi) çok sayıda sanatçısı ilham kaynağı olmuştur. Yapıların perdelediği gün ışığının süzülüşü ve gölgeleri, çocukların da ilgisini çekebilecek dinamik bir paralaks etkisi sunmaktadır. Van Gölü'nün çekilmesi ile ortaya çıkan mısır tarlaları da bağlamsal olarak bu tasarıma ilham kaynağı olmuştur. Yılın büyük bölümünü güneşli geçiren kentin göl kenarındaki açık alanlarda, tasarımın her bir modülü farklı boyutlardan oluşan strüktür açından süzülen güneş ışığında benzer bir etki uyandırması 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 özellikli ile düz bir alanda yükselen bir tepe olan Van Kalesi, göl etrafında yükselen Süphan, Ereğ ve Artoş Dağları, form oluşumunda bağlamsal 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 geçiren 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.



AYŞENUR EKE (BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ)

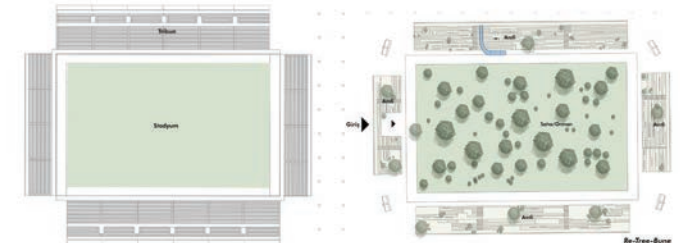
Rumuz: 20241720185049
Sıra No: 8

Re-Tree-Bune

Mekân, yaşam ve kentsel kaliteyi geliştirir mi?

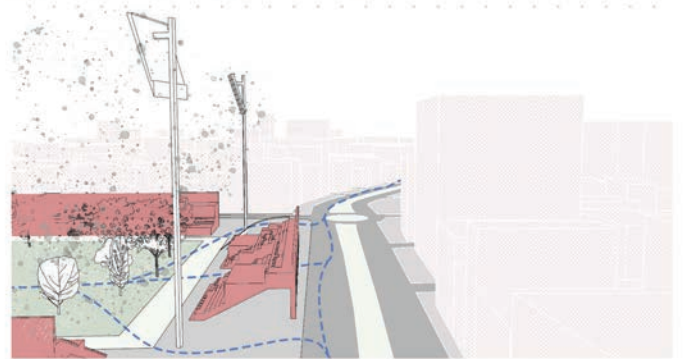
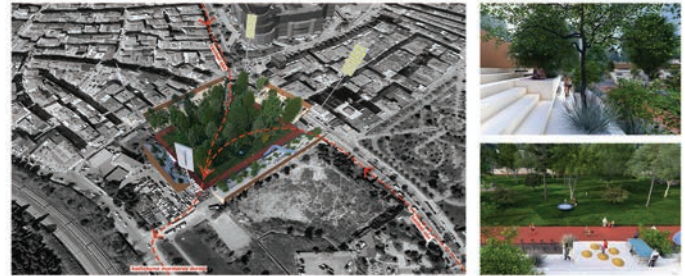
Zeytinburnu Stadı'na, şehirdeki kentsel yapıda bir boşluk yaratmak için bir alanın yeniden değerlendirilmesi için bir projeye başlandı. Bu alanın, bir zamanlar futbol stadyumu olarak kullanıldığı, ancak şimdi boş ve terk edilmiş bir alan olduğu görüldü. Bu alanın, bir zamanlar futbol stadyumu olarak kullanıldığı, ancak şimdi boş ve terk edilmiş bir alan olduğu görüldü. Bu alanın, bir zamanlar futbol stadyumu olarak kullanıldığı, ancak şimdi boş ve terk edilmiş bir alan olduğu görüldü.

Stadyumun etrafındaki alan, kentsel yapıda bir boşluk yaratmak için bir alanın yeniden değerlendirilmesi için bir projeye başlandı. Bu alanın, bir zamanlar futbol stadyumu olarak kullanıldığı, ancak şimdi boş ve terk edilmiş bir alan olduğu görüldü. Bu alanın, bir zamanlar futbol stadyumu olarak kullanıldığı, ancak şimdi boş ve terk edilmiş bir alan olduğu görüldü.



Zeytinburnu Stadyumu Mecut Hali

Re-Tree-Bune



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.

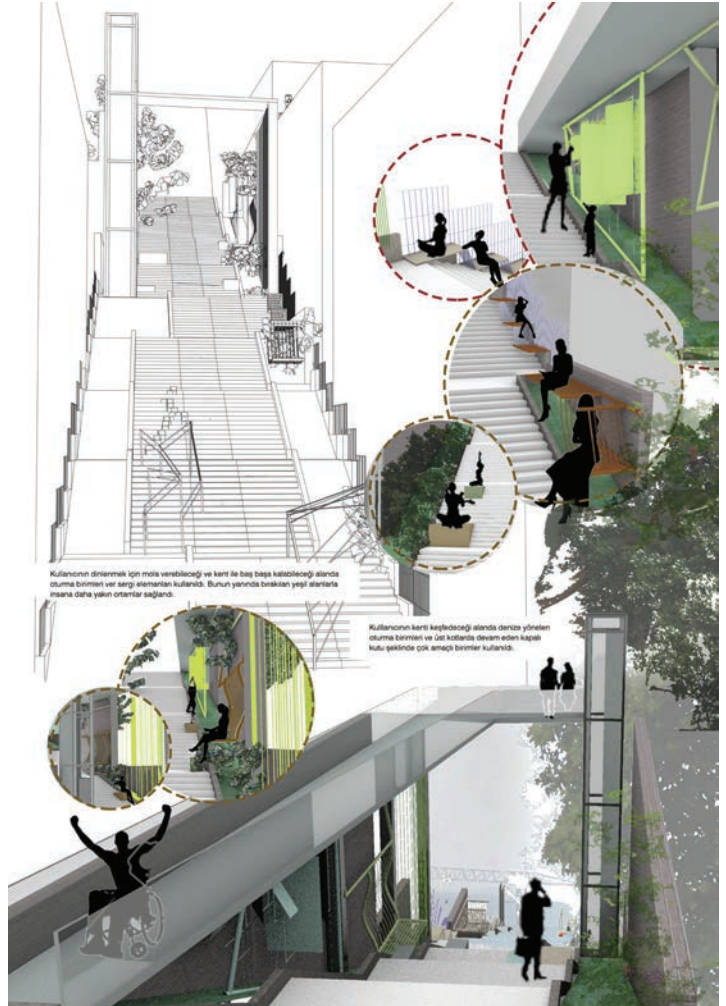
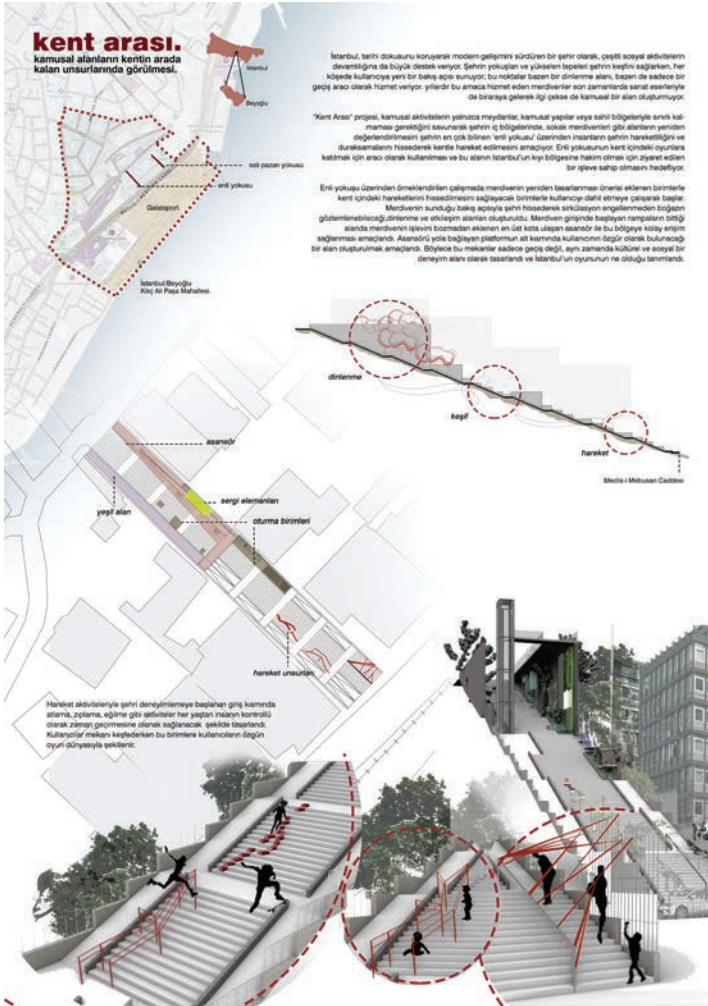
Jüri Değerlendirmesi

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 oluşturmaması 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.



CEREN YÜGER (BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726047612
Sıra No: 22

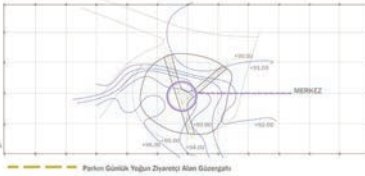
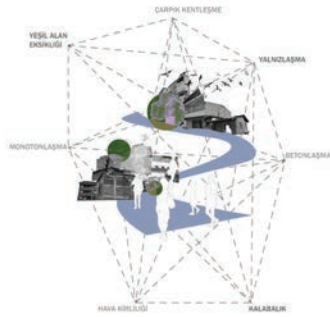
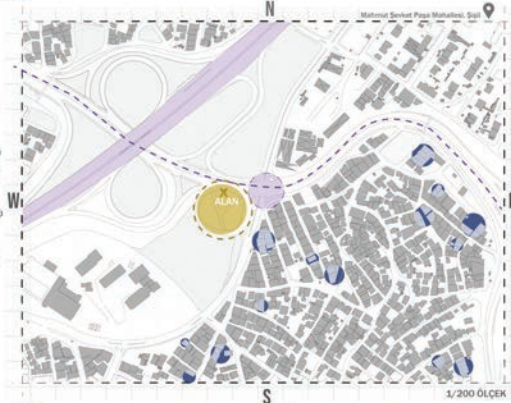
perde arası

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 Şekel Plaza mahallesi bu bölgelere iyi bir örnektir. Bu proje, unutulmuş bölgelerde yaşayan, 9-5 çalışan ve en önemli amacı hayatta kalmak olan insanları; oyun ve etkileşimli deneyimlere ayrıcalık vakit elmadığı gerçeğinden yola çıkar.

Proje, labirent konseptinden ilham alarak oluşumunu başlar. Hayatın kendisi de bir labirenti andırır ve deneyim varı noktasında değil, seçilen yollarıdır. Asıl amaç mahallenin hali hazırda varolan niteliklerini öne çıkarmak ve yerelili temel alan bir toplumsal alan sağlamak. İnsanlara, etkileşimde bulunma fırsatının olmasına da bir oyunun parçası olabilmeye fırsatı vermek, projenin temel prensipleri arasındadır.



Bu proje için alanın hali hazırda varolan yolları rehber olarak belirlendi. İki yolun kesişme noktası projenin merkezi alanı. Bu bölgenin insanın bilinçli veya bilinçsiz şekilde burada toplamak istenilen bir özellikli ve merkez manyetik bir alan gibi hayal edilerek manyetik kuvvetin katmanları, oluşturulacak alana klavuz görevi gördü.

Bu mahalle yoğunlukta tektat işletmelerini barındıran bir alandır. Proje yereliliğinden dolayı alanın büyük çoğunlukla tektat malzemesi içeren bir tasarıma, lokal ekonomiye katkı sağlayacak ve birikimli güçlendirilecek olması planlandı.

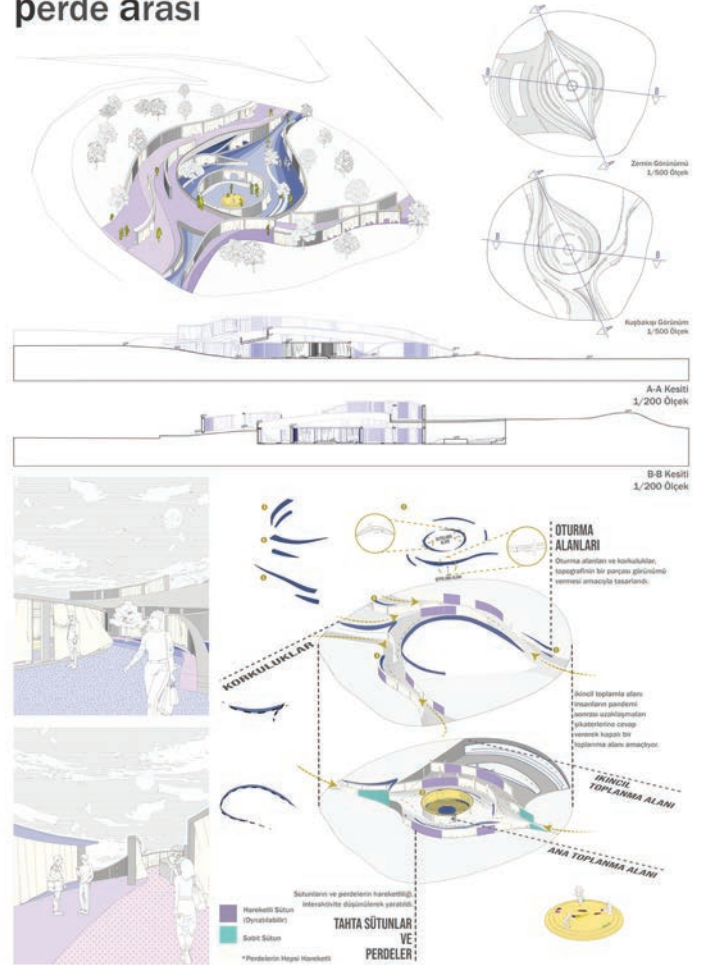


Labirent-vari duvarların bir kısmı mahallede üretilen perde olarak tasarlanmış iken, bir kısmı da mahallenin doğallığına dönme isteğine cevap vererek tahta olması planlandı.

Bir geri dönüşüm zinciri yaratmak amacıyla tektat işletmelerinin fazla malzemesini koyması için depolama alanları ekleni ve merkez, insanların bu fazla malzeme kolektif bir sanat eseri ortaya koymalarını amaçlayan bir alan yerleştirildi.

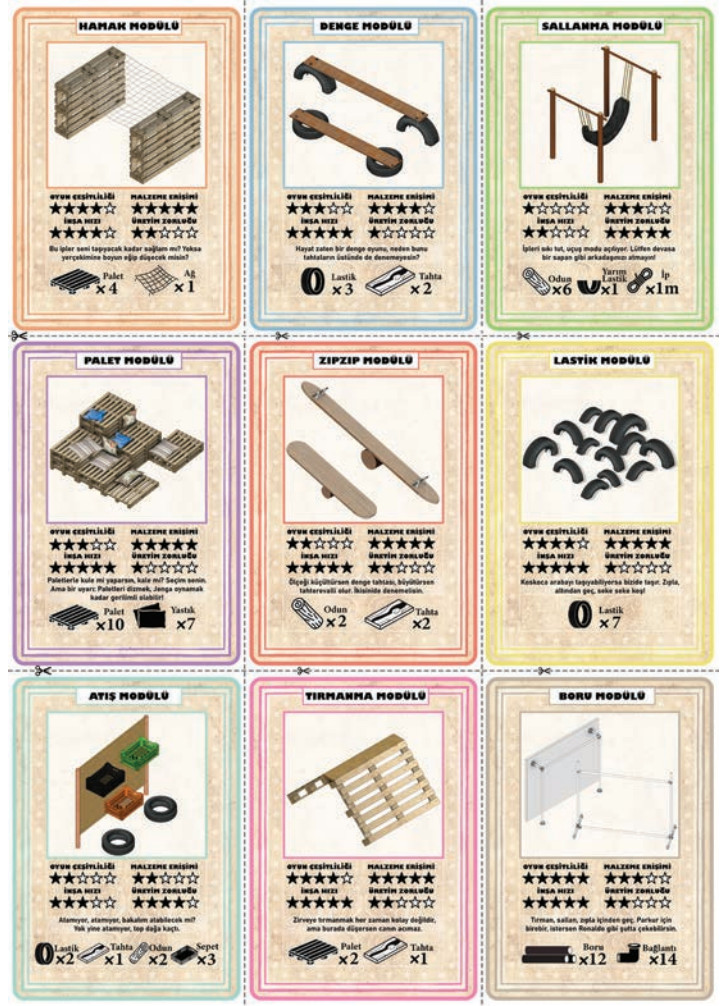
Farklı yüksekliklerde daha dinamik bir yapı elde ederken bu yükseklikleri girinti çıkıntı şeklinde farklı alanlar eklemek için kullanıldı.

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 katılımıcılığı' 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.



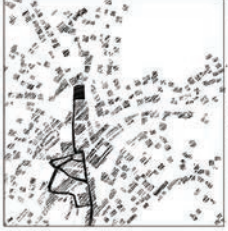
MUALLA KANSIZGÜNDÜZ
ZEHRA NUR ÖZCAN
ZEHRA NUR TOSYALIOĞLU
(NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727116190
Sıra No: 33

KALEYDOSKOP



FLANÖRLER TEHLİKEDE !!



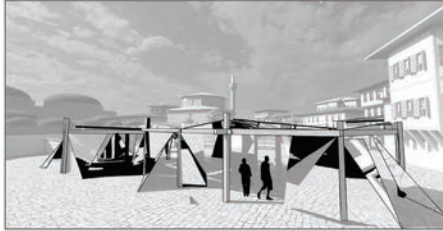
TARİHİ KENT ROTASINI KAYBETTİ



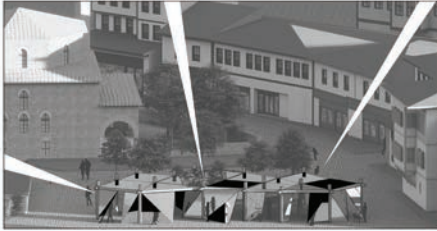
FLANÖRLER ROTASINI NASIL BULACAK ?



ZAMANI BÜKMEİN BİR YOLU

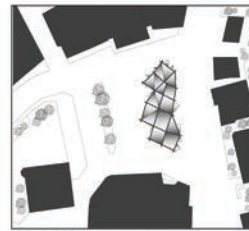


KALEYDOSKOPI!!

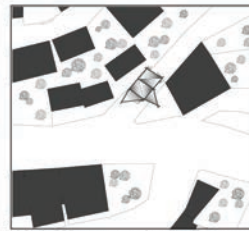


"Mekân bir halâzıyandır; mekân, onu deneyimleyen kişi için yurdur."
-Julien Pefano

Safranbolu Eski Çarşı, tarihi yapı ve mimari ile UNESCO Dünya Miras Listesi'nde yer alan önemli bir bölgedir. Ancak çarşının tahribatı, ondan sonra yapılmış binaların mekânların günden gününe değiştiği görülmektedir. Bu durum, mekânın, mekânın deneyimlerinin, kimliklerinin (yeni keşif) tarih yapının korunması ve bölgenin kalkınmalarına yol açmaktadır. Bu sorunu çözmek adına Safranbolu'nun kültürel mirasını ortaya çıkarmak bir rota ortaya çıkarılmıştır. Bu yön, kaleyidoskopu yansımalar ve "halâzıyâ mekânlar" sayesinde tarih mekânlarını gözlemlemeyi sağlar.



BİRİNCİ DÜĞÜM NOKTASI VAZİYET PLANI ÖLÇEK: 1/250



İKİNCİ DÜĞÜM NOKTASI VAZİYET PLANI ÖLÇEK: 1/250

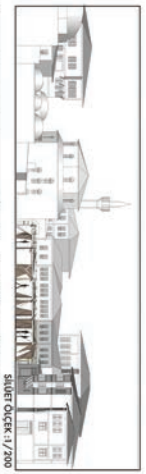


SAFRANBOLU HARİTASI ÖLÇEK: 1/250



ÜÇÜNCÜ DÜĞÜM NOKTASI VAZİYET PLANI ÖLÇEK: 1/250

Kaleyidoskop gerçekliği birer, bir prizma olarak kaleyidoskopa çarpan ışık renklerine ayrılır, ışık kırılmaları ortaya çıkar; ışık birer, ışık renklerine ayrılır. Aynalar ışıkları birbirine yansıtır. Nesnenin aynaya, aynanın nesneye yansımalarıyla ışık çarpar, parçalanır, dönüştürür. Görüntü büyür ve geometrik yapıları ortaya çıkarır. Kaleyidoskopu yaratan ayna ve prizmalar hareket halindedir. Her dönmüş hareket, büyümeyi ve oluşan imgeyi de dönüştürür. Tasarım da bu yönle kent içerisinde hareketli olarak dönüştürür ve mekânı gözlemlemeyi ve bunu kaleyidoskopta olduğu gibi kullanılmakla yansıma yüzeylerle sağlanmasını hedeflenir. Flanörlerin tasarımdaki değişken yüzeyleri takip ederek kendilerini tarih alanının içerisindeki rotaları içinde bulacaklar ve rotaları boyunca ilerlerken halâzıyâ mekânlarında ki yansımalar aracılığıyla tarih yapıları yeniden gözlemlerine önüne sererken hem yön gösterir hem de mekân noktalarını sunmaktadır. Her yeni durakta, yinelenen yeni bir illüzyonla karşılaşır ve tarih mekânları kurulum ilik gözlemesi hedeflenmiştir.



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.

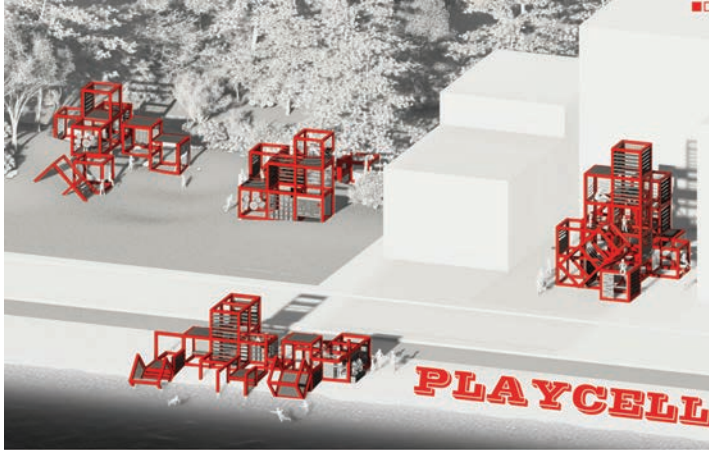
Jüri Değerlendirmesi

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.

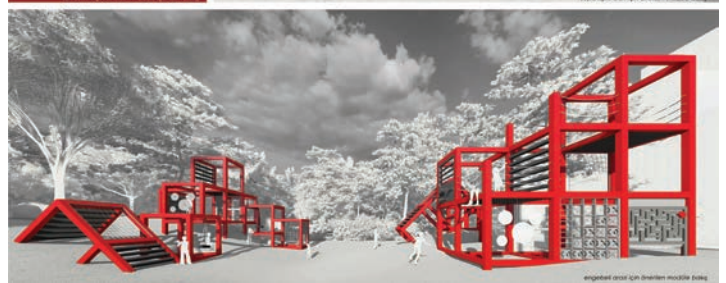
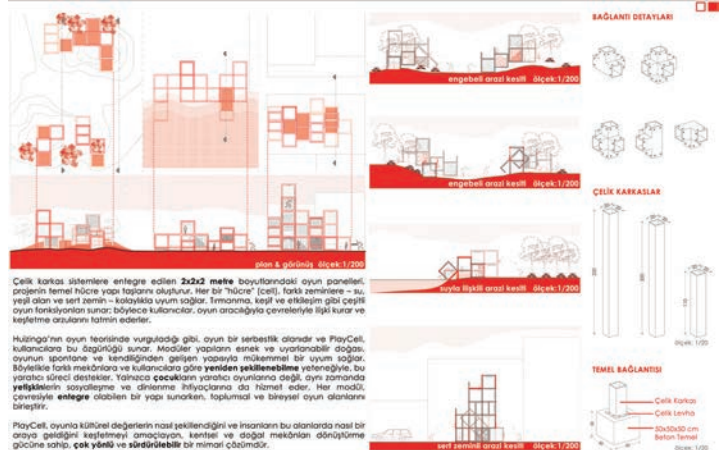


CEREN VARLI
İPEK YILDIRIM
YASEMİN DOĞAN
(İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ)

Rumuz: 20241727005893
Sıra No: 42



PlayCell, Johan Huizinga'nın Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan) eserindeki oyun kavramına dayanarak tasarlanmıştır. **her** ortamı adapte olabilen **modüler** bir oyun alanı çözümdür. Homo Ludens, insanın oyun oynama eğilimi kültür ve toplum üzerinde kurucu bir rol oynadığına inanır. Bu felsefeyi temel alan PlayCell, oyun ve eğlenciyi sadece çocuklara değil, **her yaşta**na kullanıcısına hitap eden bir sosyal etkileşim aracı olarak sunar.



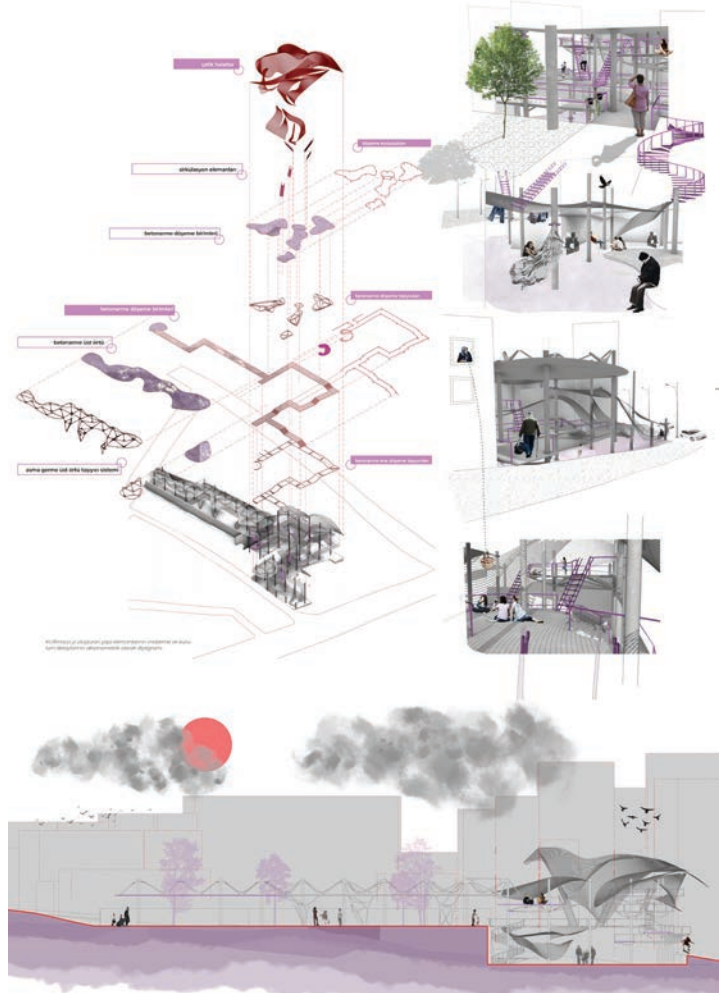
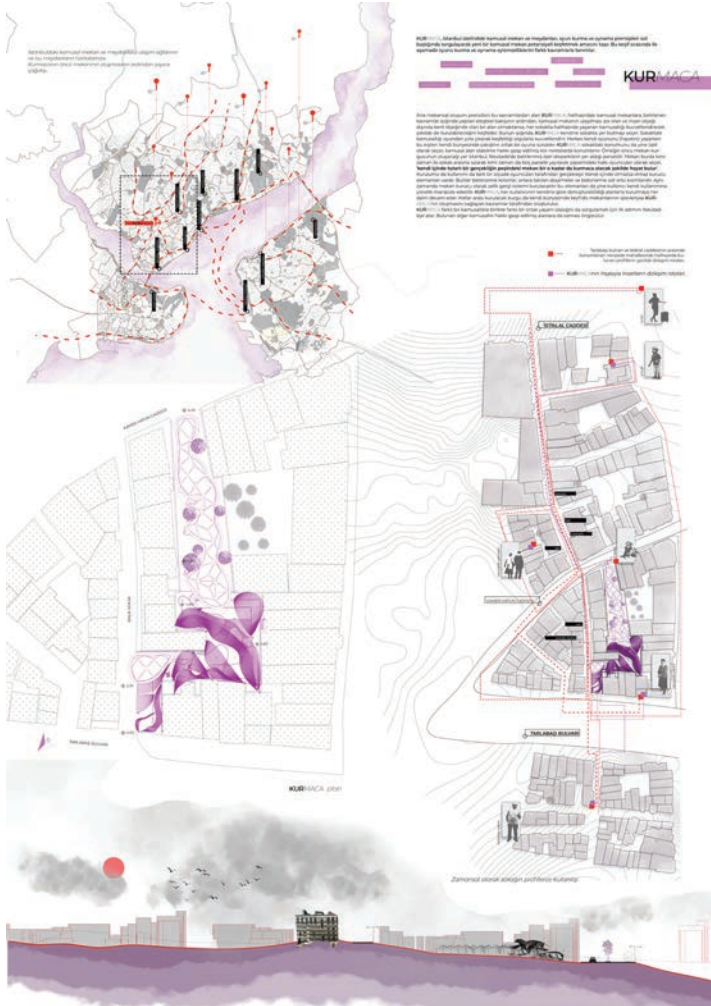
Jüri Değerlendirmesi

Projenin Huizinga'nın Homo Ludens eserindeki oyun kavramını yorumlayarak tasarıma yaklaşması ve kent içerisinde ilgi çekici nesneler 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

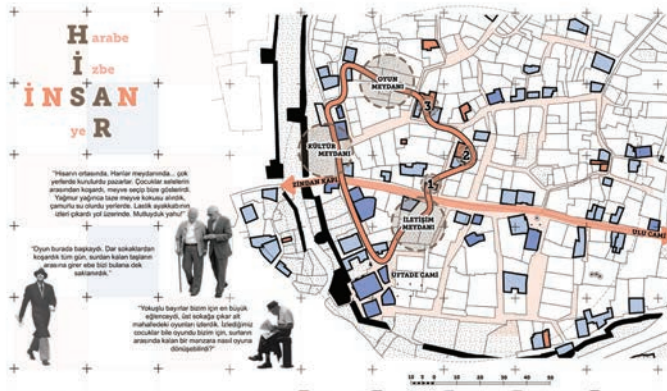


Jüri Değerlendirmesi

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.

ÖMER CENGİZ ÜSTÜNAL
BURAK AVCI
HÜSEYİN İNCE
(BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241723191874
Sıra No: 64



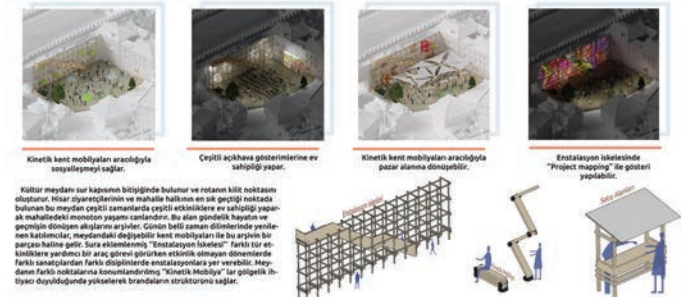
Bursa Hızır Bîgelî, tarihî zenginliği, doğa güzelliğiyle ve kültürel mirası ile ön plana çıkan bir bölgedir. Ancak zamanla eski yapıların tahribatı ve harabe haline gelmesi bölgenin estetik ve işlevselliğini etkilemektedir. Yukarıda görüldüğü gibi yapılar, güdülencikler, perdenin arkasından kapıları sakaycı getirildiğinde bütün manzarayı دیدiriz. Kahraman yapıları Bursa'da büyükleri yerleri terk edip yapıları öldürdümde ne olur? [Beyaz ve Göktürk, 2023, s.17]. Bölgedeki bulunan Kavahî Mahallesinde gerçekleştirilen tasarımlar için, tarihî dokunuş korunması ve mevcut yapıları unsların yerine değerdendirilmesi amaçlanmaktadır. Tasarımın diğer noktalar, bölgenin harabe halindeki yapıları, işleri bölgeyi ve der sokakları bir tane canlandırmak ve bölgeyi mahalle haline sokmak mevcut yapıları yaratıcı problemleri minimize etmekti. Çözümlerin tarihi ile bölgedeki kullancıların güdencik ve monoton güzergahların alternatif yolları ile eğlence hale getirmeyi amaçladı.



Alternatif olarak tasarlanan *rota*, üzerinde farklı konseptler içeren üç ana *meydan* ve üç ara mekan barındırır. Rota üzerindeki gündelik *sokak* öğeleri (yollar, elektrik direkleri, duvarlar, vs.) renklendirilerek tasarlanan rotanın sıfırsızın belirtiler. Rota çok noktadan dahil olabilir ve bir çok noktadan ayrımların olarak tasarlanmıştır bu sayede kullancılar farklı yönlere farklı *alternatif* yolları kullanarak hafızasını tazeyebilir. Mevcut harabe mekanların kullanılabılır hale getirilmesi, bölgenin kimliğini güçlendirmesi ve yerel halkı turistler için cazip bir yaşam alanı oluşturma amaçlanmıştır. Tasarın amaç, bölgedeki sosyal dinamikleri yeniden şekillendirerek Bursa'nın tarihi ve *kültürel mirasını* gelecek nesillere aktarma misyonuna katkıda bulunmaktır.



KÜLTÜR MEYDANI / Yer'le yer'li arasında sürekli yenilenen bir hafıza



Kültür meydana sür kapısının bitişinde bulunan ve retarın kılı kırk dokuzda oturur. Hıyar yizerçiklerinin ve mahalle halukun en sık geçtiği noktada bulunur bu meydan çeşitli zamanlarda çeşitli etkinliklere ev sahipliği yapar ak mahalledeki monoton hayatı canlandırır. Bu alan gündelik hayatın ve geçmişin doğum ağlarını arıyor. Günün belli zamanlarında gümüşleride yenilen katkılar, meydanlarıdeğişebilir tek mobilyaları ise bu arşın birer parçasıdır. Meydanın ortasında yer alan büyük taşın üstüne oturma alanı oluşturulmuş ki ilâleleri yapıldığı bir araç görülen girişten etkilenil olmayan düşmeden farklı sanatçıların farklı disiplinlerle enstalasyonları yer verebilir. Meydan farklı noktalarında konuşulmaktadır "Kinetik Mobilya" bir gölgeyi ilk tiyacı duyduğuydu yükselerek brandaların struktürlünü sağlar.

İLETİŞİM MEYDANI / Maskelenmiş Potansiyeller OYUN MEYDANI / Zıpla, Düşün, Sosyalleş!



Oyun meydanı mevcut imar planında park alanı olarak planlanmış fakat atıl durumda kalırsı bölgeyi kapsar. Park üzerinde bulunan faal otoparkın park çizgisi ilelini yeniden yorumlayarak kullanıcıları çizgiler yardımıyla en mümkün şekilde park etmeye teşvik eder ve bir çeşit oyun yaratır. Meydanın ortasında konumlanan çocuk oyun parkı, çevresinde her yaşta gruba oyun imkânları sağlar. Bu meydan, sadece bir oyun alanı değil, aynı zamanda sosyal etkileşim ve öğrenme fırsatları sunan dinamik bir ortamdır.

Ara Mekanlar / Avlu mahalledeki yapıntıya sızar...

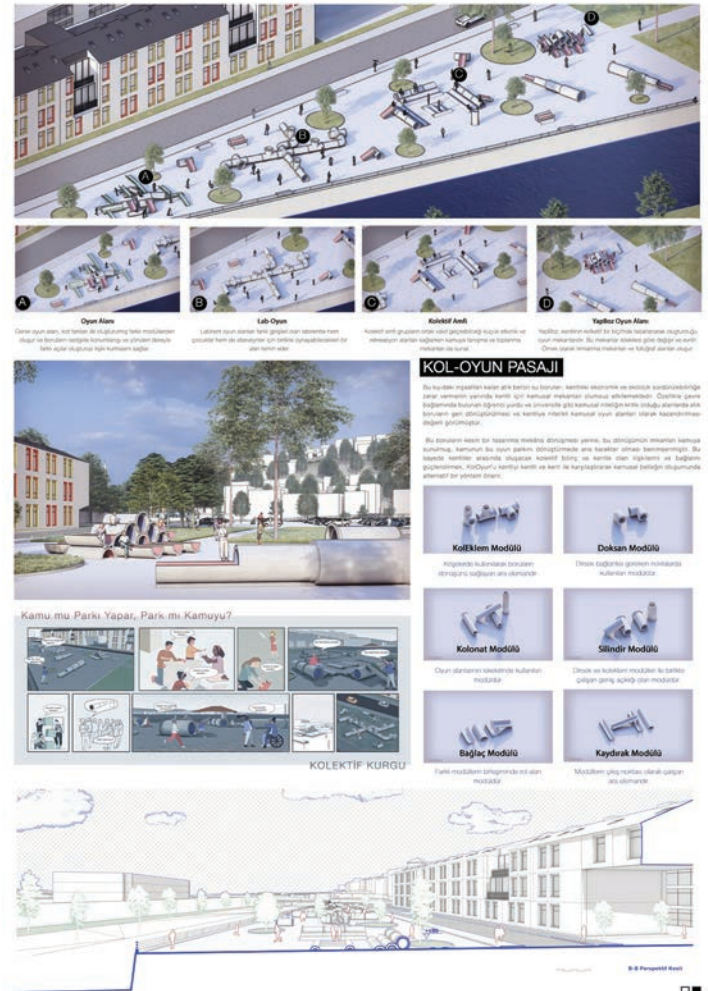
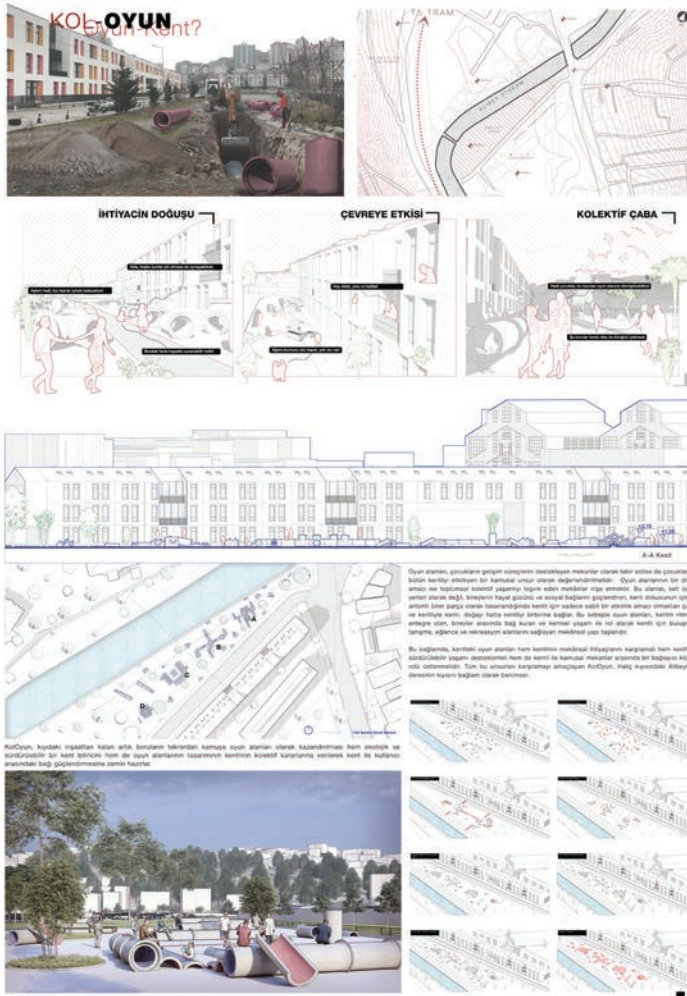


Jüri Değerlendirmesi

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.

HASAN BARAN

AYLİN AKAY

SEMİH ŞERAFETTİN DEMİRBİLEK

BİLGE FINDIK

(TED ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241721556975

Sıra No: 67



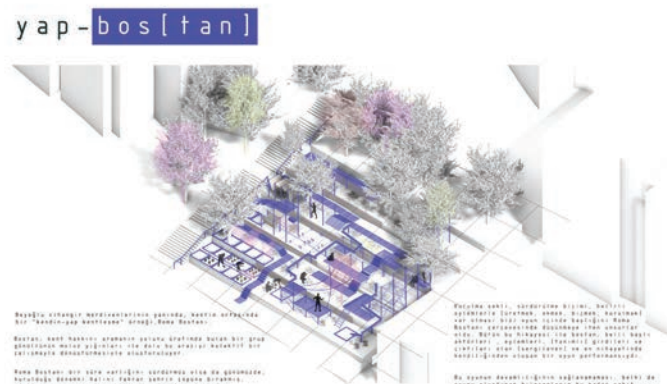
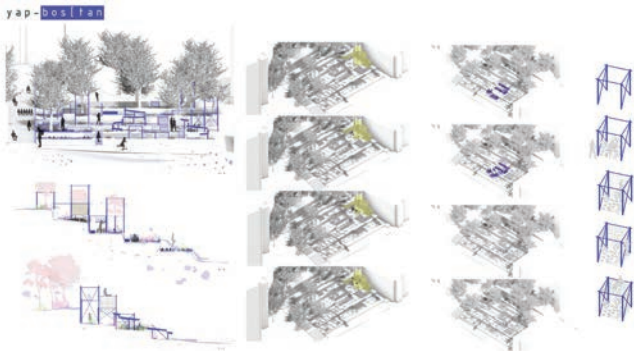
Jüri Değerlendirmesi

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



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 madiren görürüz Basci sakinleri: gerekli her şey vardı yukarıda, bu yüzden aşağıya inmemeyi yeğlerler. Dayandığı o uzun flamingo bacakları ve aydınlık günlerde yaprakların üzerine düşen köşeli, dantel bir gölgenin dışında kente ait hiçbir şey değmez yere."

-Italo Calvino, *Görünmez Kentler*

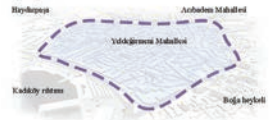
Bau(cı) projesi kapsamında oyunun mekânı dönüştürme potansiyeline odaklanarak canlandırma projesi tasarlanmış olup bunun sonucunda 'mahalleli olma' ve 'sokağa imme' kültürünün de canlanması hedeflenmiştir. Semte düzensiz kentleşme sonucu meydana gelen işlevsiz alanlar oyun için(de) yeniden değerlendirilmiş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



Çevre Analizi



Zengin tarihi ve kendine has kimliği ile Yoldığırmı mahallesi, son yıllarda hızlı ve düzensiz kentleşme sebebiyle olumsuz sonuçlarla yüzleşiyor. Bir yandan Kadıköy'ün açık hava otoparkına dönüşürken diğer yandan 'mahalle' kavramı git gide yok oluyor ve sokaklarda çocuk sesinin duyulmaması imkansız hale geldiği 'tekinsiz' bir alana dönüşüyor. Mahalleli eskisi gibi mahalle kültürünü yaşayamıyor ve sosyal ilişkiler 'yüksek apartmanların daireleri içine' taşınmıyor.



Konsept

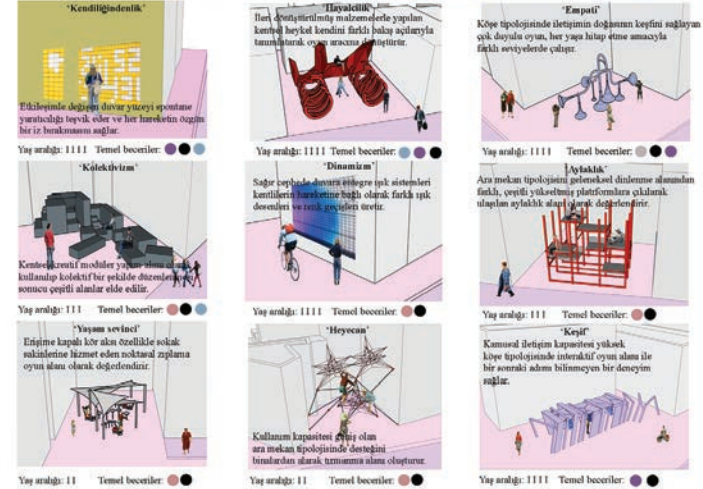


Çeşitli kullanışlı alan tipolojileri, acemi ticaret alanı olan Karakollu Caddesi üzerinden seçilmiş olup zaman zaman da denize doğru alan içi alanlara doğru uzarak mahallelinin denizde etileşiminin arttırılması ve kıyı seridine sahip çıkılması hedeflenmiştir.



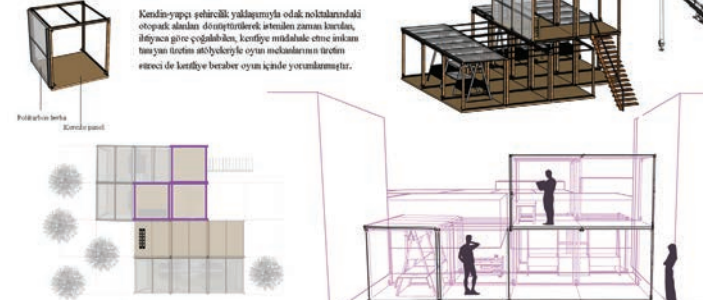
Tasarımın eklenildiği ana ticari aks Karakollu Caddesi ve denize ulaşan iç akslar

Atıl alan tipolojilerindeki oyun alanları



Modüler üretim üniteleri

Aışap yapı ünitesi (2.5m x 2.5m)





Jüri Değerlendirmesi

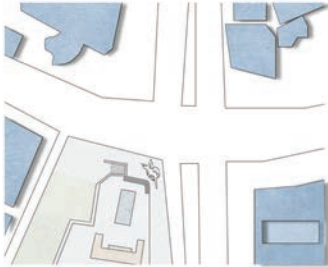
Kentte atıl alanların barındırdığı dönüşüm potansiyelinin keşfedilmesi olumlu bulunmakla birlikte, bu alana yönelik önerilerin bütüncül bir kurguyla desteklenmemesi; ayrıca, işlevsiz mekânların oyun aracılığıyla yeniden kazanılması amacıyla önerilen fonksiyonların mekânsal karşılıklarının netleştirilememesi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



YAĞMUR ÇEVİK
(ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241718559580
Sıra No: 4

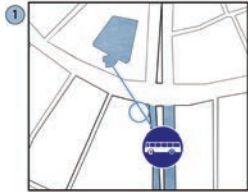
Saklı Aks



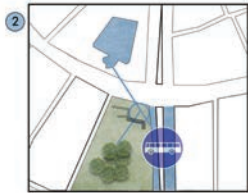
Vaziyet Planı

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.

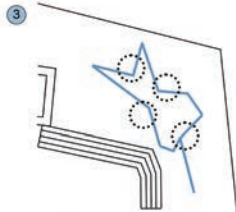
Tasarım Aşamaları



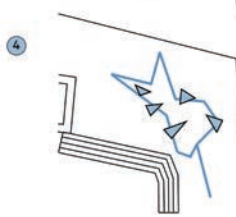
kızılay alışveriş merkezi-otobüs durakları aksı



güvenpark aksı



aksları üzerindeki giriş noktaları ile yapı sınırları



sınırlar üzerinde Kızılay meydanı ile ilişki kuran saklambaç hendekleri



tasarım iskeleti

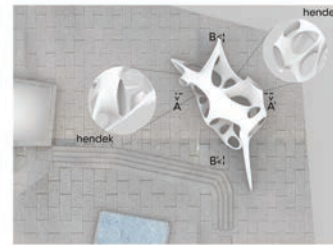


organizasyon



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

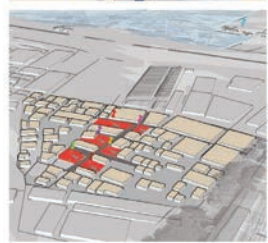
Sıra No: 9

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 gelişimlerini 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 getirilerek, çocukların eğlenirken keşfedeceği, aynı zamanda ailelerin ve mahalle sakinlerinin sosyal etkileşimlerini artırabileceği bir alan yaratmaktadır. Bu oyun harmanı, oyun ve kent arasındaki ilişkiyi güçlendirirken, kentin günlük yaşamını dönüştüren bir dinamik oluşturmaktadır.



7 oyun alanı elemanı 2 oyun alanı elemanı 3 oyun alanı elemanı
1 oyun alanı elemanı 2 oyun alanı elemanı 3 oyun alanı elemanı
1 oyun alanı elemanı 2 oyun alanı elemanı 3 oyun alanı elemanı



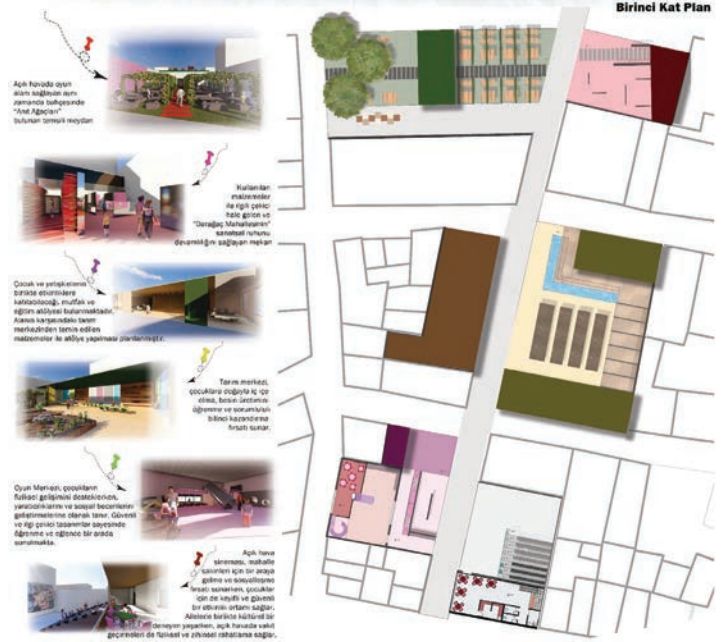
Zemin Kat Planı



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 çevresiyle 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 çıkıldıkça, şehir gözler önüne seriliyor ve ziyaretçiyi tarihin ve modernitenin iç içe geçtiği canlı bir tablo sunuluyor.



mevcut durum ve hayal edilen, kolaj

Islah Sokak'a bir bakış, kolaj-çizim

Valens'in geçmişi su taşıdığı rota

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



mevcut durum

hayal edilen

mevcut durum

aynı açıdan hayal edilene bir bakış



mevcut kullanılan rota

saklıkta kullanıldığı hayal edilen rota

Islah Sokak'tan bir bakış



Şehiadebaşı Caddesi'nden bakış

Atatürk Bulvarı'ndan bakış

Islah Sokak'tan bakış



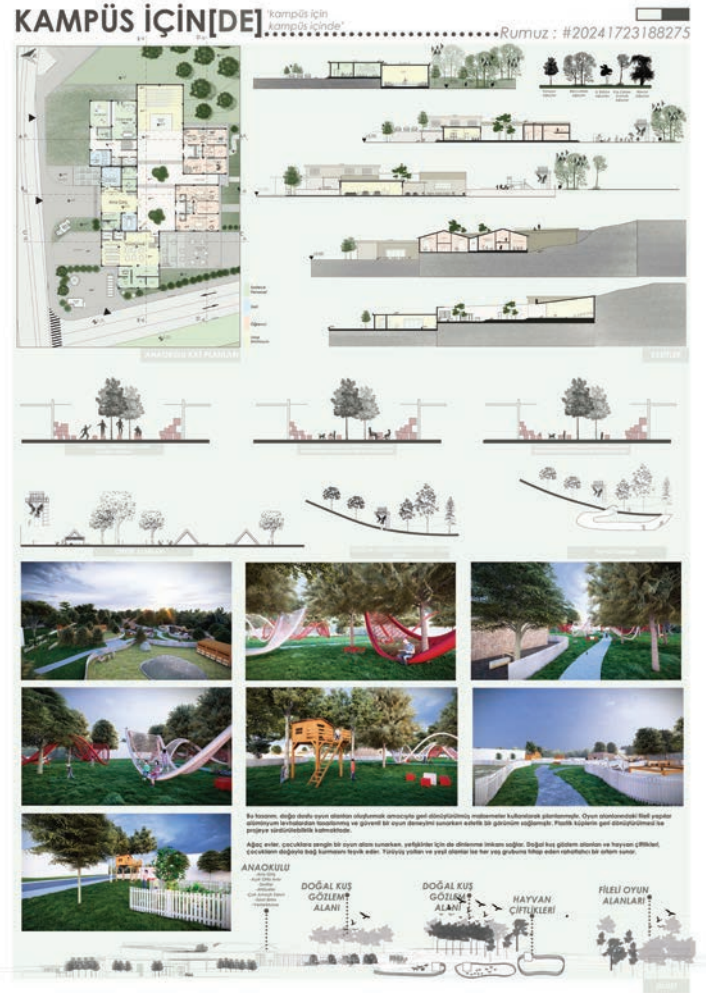
Jüri Değerlendirmesi

Projenin Su Kemerî ile kurduđu ilişkinin zayıf olduđu, seçilen kentsel bağlamdan yeterince faydalanılmadıđı ve mekânsal zenginliğe katkısının sınırlı kaldıđı değerlendirme yapılmıştır. Ayrıca, projenin 'oyun' kavramıyla bağlantısının daha net ifade edilmesi gerektiđi düşünöldüđünden, proje oybirliği ile elenmiştir.



ZEHRA YÜKSEL
(SAKARYA ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241723188275
Sıra No: 16





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.



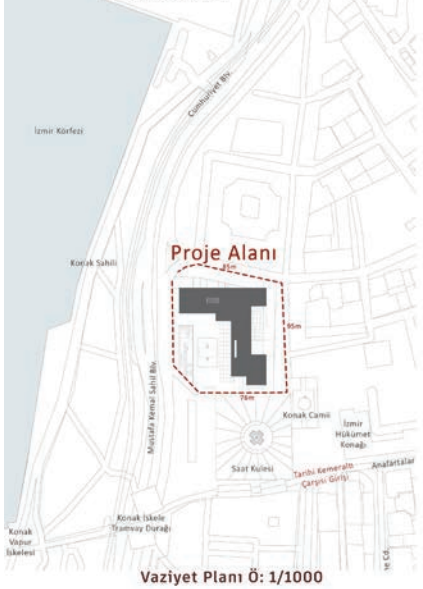
ZEHRANUR EROL
(İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241723901133
Sıra No: 18



Devrim:
Devrimdek iği hareket. Bir ruh durumundan başka bir ruh durumuna geçiş. Bir düşünce sürecinde bağlanma. Zaman içinde dönüşüm. Dönüşün bir noktaya göre devrimde alan bir mekânın durulu devim, hareket.

Konak Pier



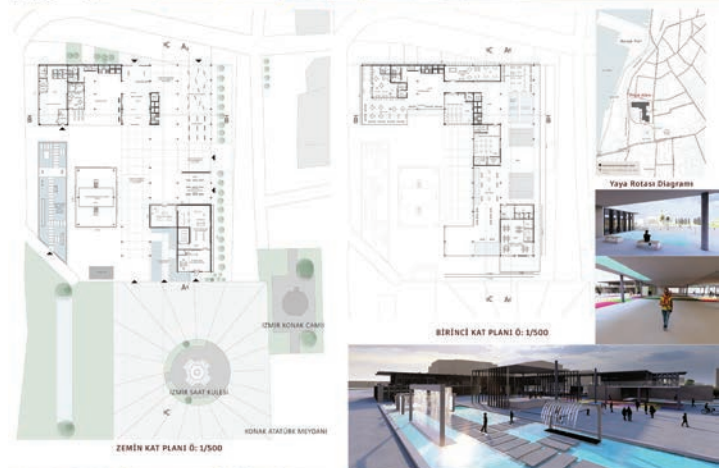
Vaziyet Planı Ö: 1/1000

Proje alanı, İzmir Konak Atatürk Meydanı'nda, yıkılan eski belediye binasının bulunduğu yerdir.
Proje, kısıtları kurallardan arınmış, spontane bir şekilde gelişen, herkesin katılmasına açık kamusal ve sosyal bir etkinlik alanı olarak kurgulanmıştır. Kent sakinleri ve ziyaretçiler, mekânın sunduğu eşsizlik sayesinde, kendi oyunlarını yaratma ve mekânı gözlerle etkileşim kurma fırsatını yakalamışlardır.
Proje oyun kavramı, toplu kent gibi, farklı katmanları olan akışkan, değişken ve dönüşen bir yapıya aile aile.
Proje oyun ve kent ilişkisini dönüştüren, evren ve yaşamın bir arada olduğu devrim içinde tanımlar, bu kavramsal tanımlamayı mekânlaştırmak, esnek, modüler ve mekânlaştırmaya dönüşüm alanı oluşturan aynı zamanda işlevsel olan modüler bileşenler kullanılır.

Meydan ile tasarımı alan arasındaki geçişin bütünsellik, tasarımı oynama alanı ve oyun alanı arasında eşsizlikte sahip olmasının altını zeminde oluşturuyor.

Etkileşimli sanatın, ilhamıya göre dönüştürülen mekân ile açık hava rekreasyon faaliyetlerinde, dış korta bulunan seyir noktası ile bağlantısı kesilmiş olan, İzmir Körfezi ile Kemeraltı arasındaki su ilişkisini devrim alanı olarak tekrar kurar.

Turistler için kent içi tarihi rotanın başlangıç noktası olmayı hedefleyen 'Tarihi İz Sürüş noktası' ile Kemeraltı-Konak bölgesinde kentlilerin fiziksel mekân alıpmsı oyun ile yeniden şekillendirir.





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 Daragaç'ta, sokak sanatıyla öne çıkan bu bölgenin kültürel zenginliğini daha da geliştirmeyi amaçlıyor. Daragaç, yerel sanatçılar tarafından dönüştürülerek bir açık hava sergisi haline gelmiştir. Bu projeye, bölgeye daha fazla kullanıcı çekmeyi ve burayı bir sanat merkezi olarak daha da güçlendirmeyi hedefliyoruz.



Daragaç, 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 kazandırılmasına yönelik bir başlangıç noktası olabilir.

Her bir sokağında aynı bir sokak sanatı bulunduran daragaç bölgesi aynı bir deneyim sunuyor. Proje alanı olarak belirlenen alan ise bu rotayla birlikte alanı deneyimleyen kullanıcıyı kucaklıyor ve mekansal bir deneyim panisi sunuyor.

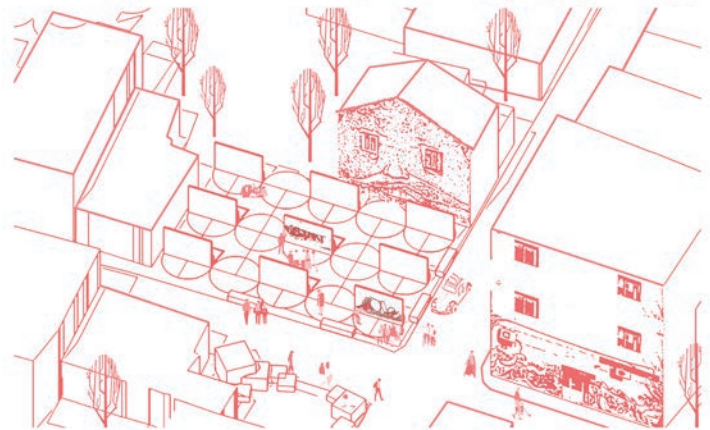


oyun senin içinde

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 sunacaktır. Kullanıcılar, istedikleri duvarları birleştirilerek büyük ölçekli eserler de yaratabilirler.



Bu esnek yapı, alanda sadece sanat değil, oyun için de çeşitli alanlar oluşturmaya olanak tanıy. Örneğin, duvarlar bir labirent gibi düzenlenerek saklambaç ya da yakallama gibi oyunlar oynanabilir, ya da kale olarak kullanılıp 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 deneyimini 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.



KAAN YANIK
(DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726498428
Sıra No: 24

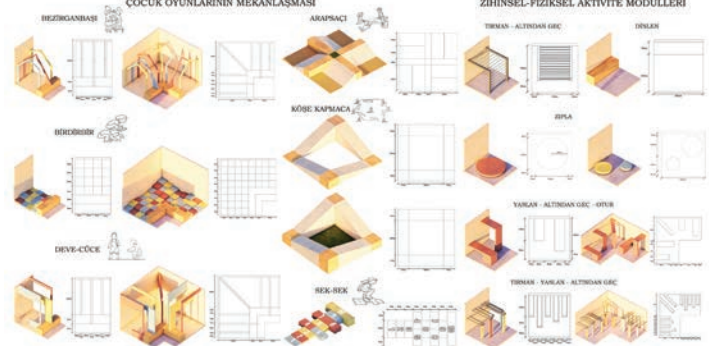


OYUN DURAĞI

İstanbul'da yer alan Karşıyaka ilçesinde, 7500 m²'lik bir alanın yeniden yapılandırılması ve bu alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması, alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması.

Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması.

Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması. Alanın çevresindeki her türlü yapıların kaldırılması ve bu alanın yeniden yapılandırılması.



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 Duraklara Haritası

İZBAN hattı, yer ve yer alışı olarak farklı seviyelerde hizmet veriyor. Bu durum, hattın geçtiği bölgelerdeki kent dokusunu farklı şekillerde etkiliyor. Yer alışı, istasyonlar, mahalleleri bölerek daha belirgin bir varlık gösterirken, yer altındaki daha az gözle karşıyor.

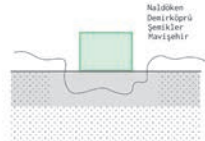
"Karşıyaka ilçesi sınırları içerisindeki İZBAN hattı üzerinde yer alan Naldöken, Denizköprü, Şenikler ve Mavişehir istasyonları, bölünürken Alaybey, Karşıyaka ve Hergiz istasyonları yer altında bulunmaktadır. Bu durum, günlük hayatı etkilerken, sosyal-ekonomik kavramın sorgulanmasında önemli bir rol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

Kentsel Bir Sınır Olarak İZBAN Karşıyaka Hattı

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

Stretch: Mikroye önceden belirlenmiş bir şekilde ilerler. Oyun için çerçeve ve bağları sağlar.
Interactivity: Oyuncunun keşif yapmasını ve karar verme kontrolüne sahip olmasını teşvik eder.

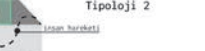
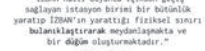
Oyun Tipolojileri



"Yer üstünde bulunan istasyonlar, içinden geçtiği mahalleleri ikiye ayırarak mekânsal ayrışma yaratmaktadır."

restrict navigate limit interrupted

Tipoloji 1



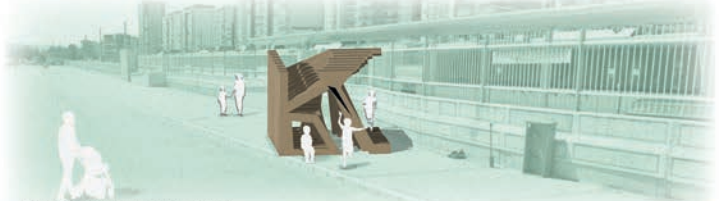
REFERENCES

Adams, David (1999). "New Problems For Interactive Storytelling." *Electronic Games*, December 20, 1999.
Engin, İ., Karan, A., & Kaban, S. E. (2022). "Kentsel Bir Sınır Olarak İZBAN Karşıyaka Hattı." *İSİT KİMLİK VE İZLEME*.
Engin, İ., Karan, A., & Kaban, S. E. (2022). "Kentsel Bir Sınır Olarak İZBAN Karşıyaka Hattı." *İSİT KİMLİK VE İZLEME*.



Sınırları Sorgulama?

Tipolojilere göre Stretching Operasyonları



Tipoloji-1 (Mavişehir İstasyonu)



Tipoloji-2 (Alaybey İstasyonu)

Bir oyun mümkün olduğunca uzatma, belirli bir yön ulaşmasını sağlamak.
Arazi içerisindeki kısıtlamalara göre şekillenir. Toprak kendisi oyuncuları tek bir yöne yönlendirerek, arazi içerisindeki hareket halinde araçlar ve benzeri engellerden korunur. İstasyonların iki tarafı boyunca devam eder.

Stretch(Reach) (Tipoloji 1) Plan Example

Gemi bir alana veya mesafeye yayılmak.
Oyuncuların ihtiyaçlarına göre şekillenir. Yeni denizcilik yapıları, oyun alanına yaygın olarak eklenerek yapılabilecek en iyi bir tasarıma sahiptir. Arazi içerisinde yayılabilir. İstasyon boyunca devam eder.

Stretch(Spread) (Tipoloji 2) Plan Example

Çevresinde Yaratığı Etkileşimlere göre Durak Tipolojileri Çalışması



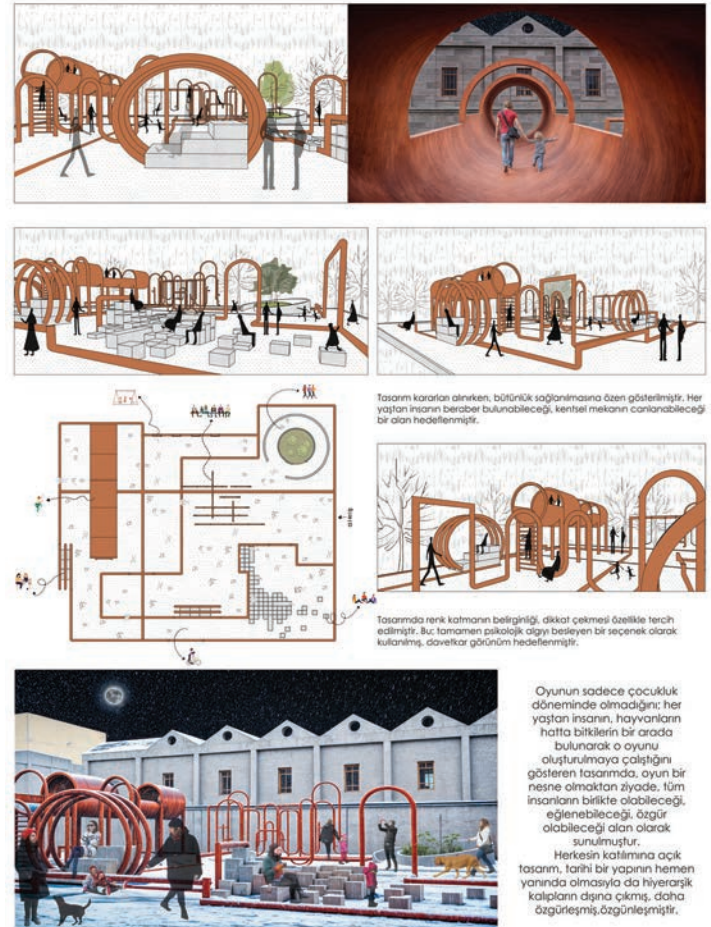
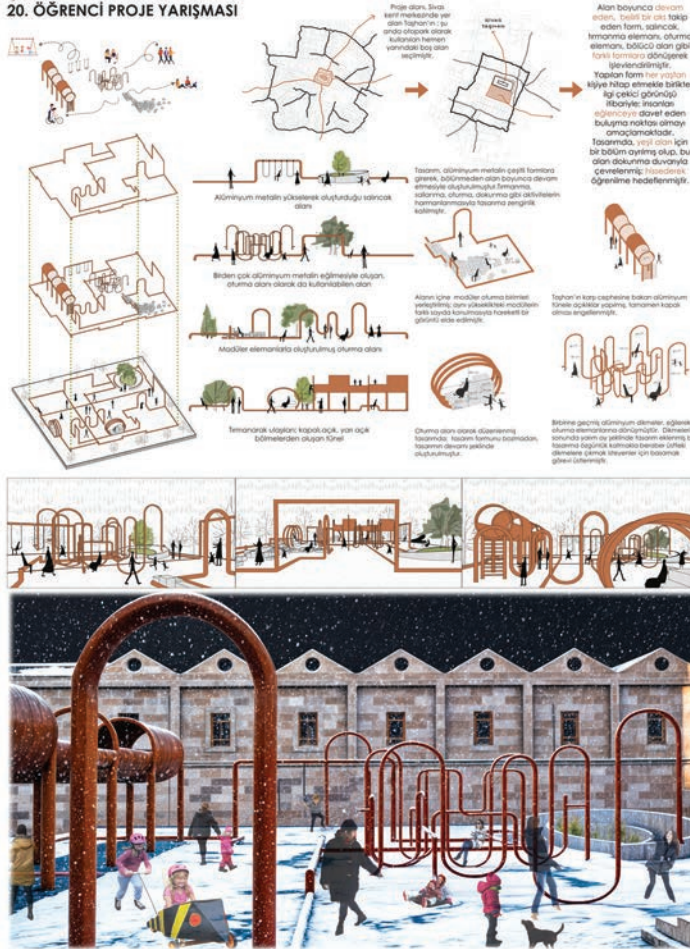
Jüri Değerlendirmesi

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





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.



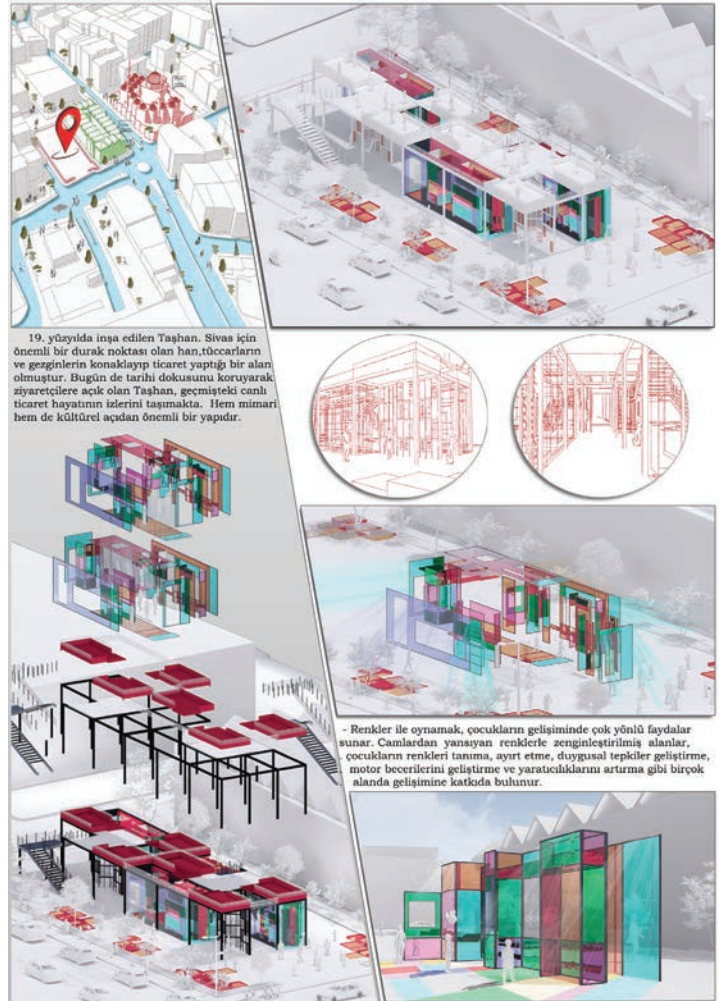
Jüri Değerlendirmesi

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 katılımıcılığı artıran 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.



NURDAN ÇEVİK
HELİN BAĞCIYAN
ZEYNEP AKBAY
(DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727032057
Sıra No: 38



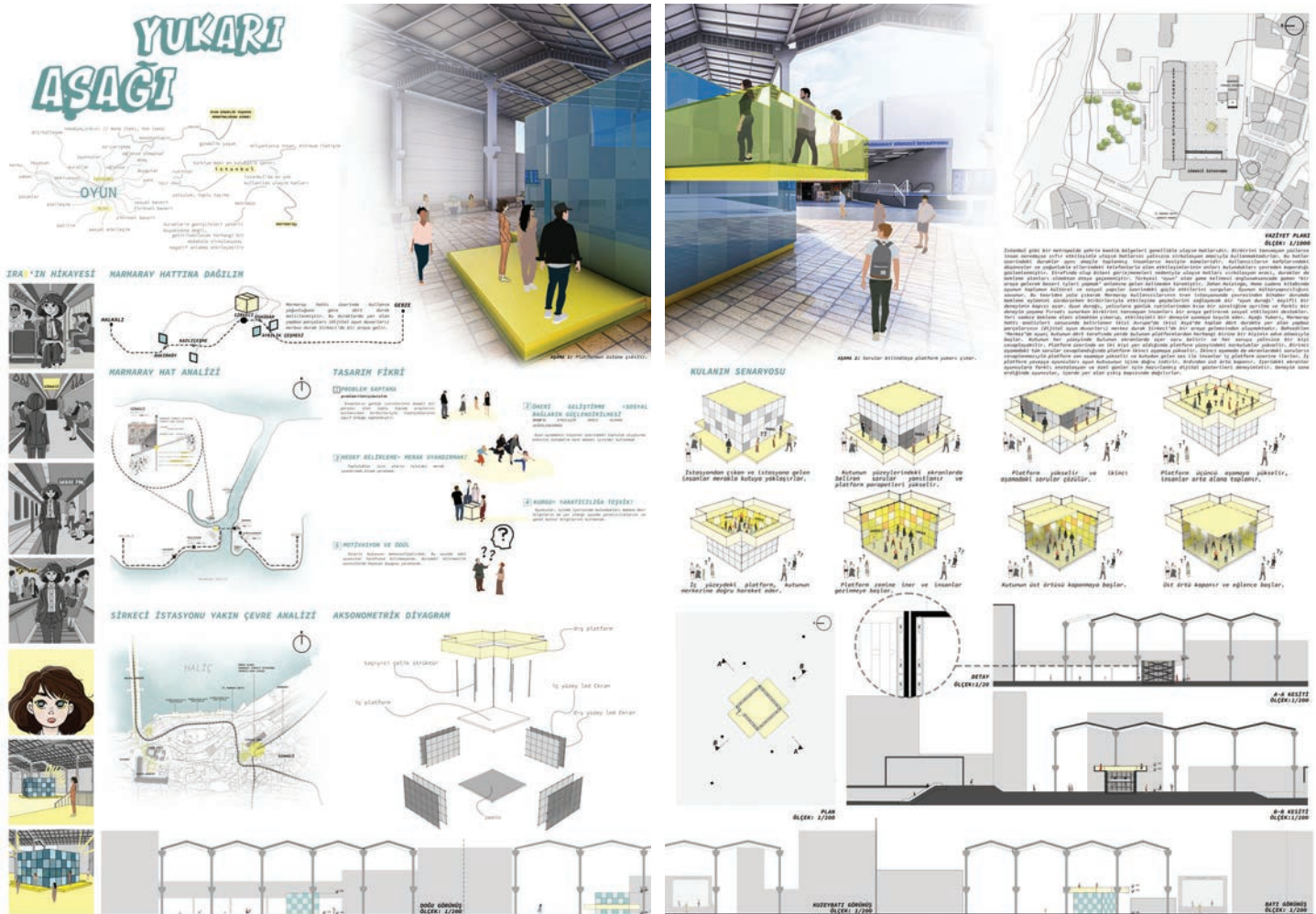


Jüri Değerlendirmesi

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 değerlendirme yapılmış ve oybirliğiyle elenmesine karar verilmiştir.

BESTE ATAŞ
SÜEDA KİRİCİ
PELİNSU SARITAŞ
ECEM KALAYCI
ÖZGE AYDIN
(İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241727021695
Sıra No: 39





Jüri Değerlendirmesi

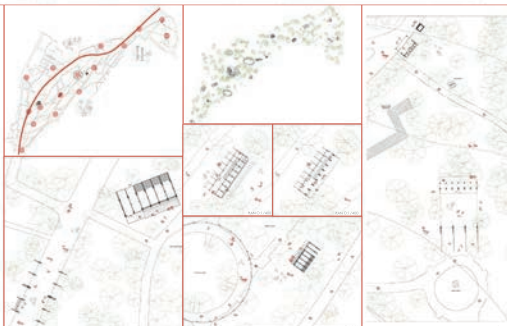
Projenin oyun kavramına yaklaşımı ve referansları olumlu bulunmuştur. Oyun durağının günlük rutine ara verme ve insanlarla bir araya gelme fırsatı sunmaya yönelik tasarlanması düşüncesi takdir edilmiş; ancak, projenin mimari niteliğinin aynı olgunluk seviyesine ulaşmaması ve görsel temsillerin fikirleri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

ESRA NUR ARAS
YAREN SİMGE İLİÇ
(GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726863003
Sıra No: 43



. P E Ş İ N D E

[illegible]



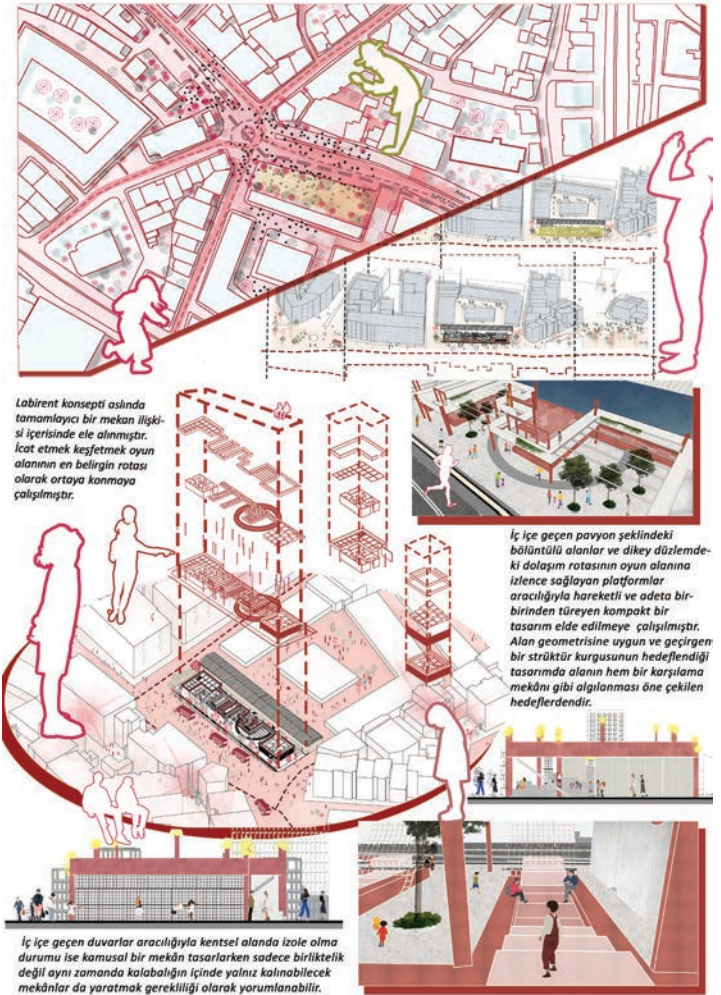
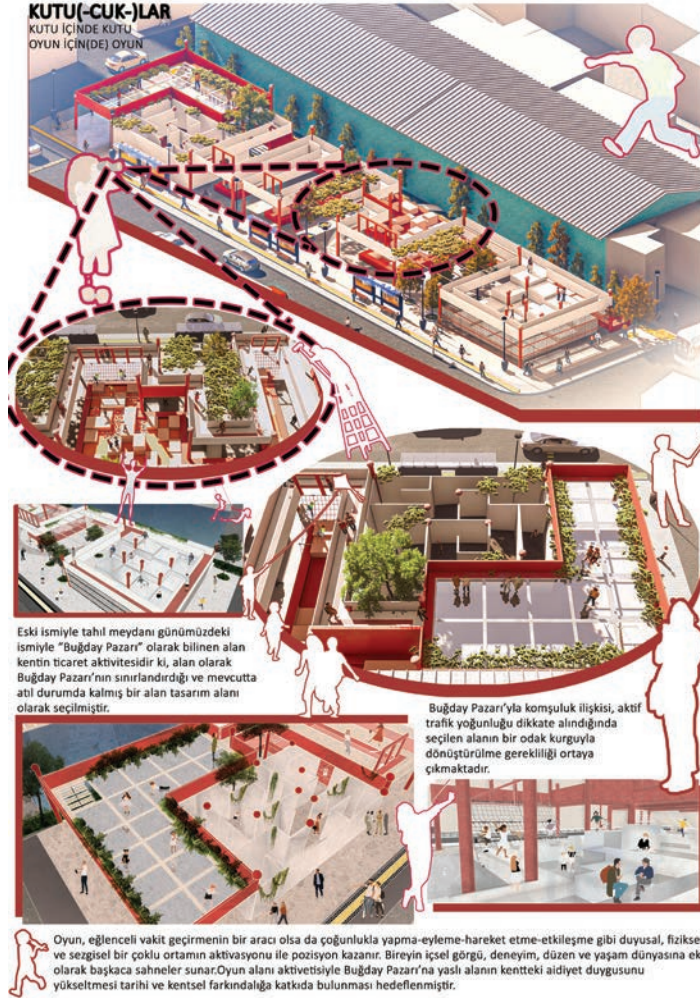
Jüri Değerlendirmesi

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

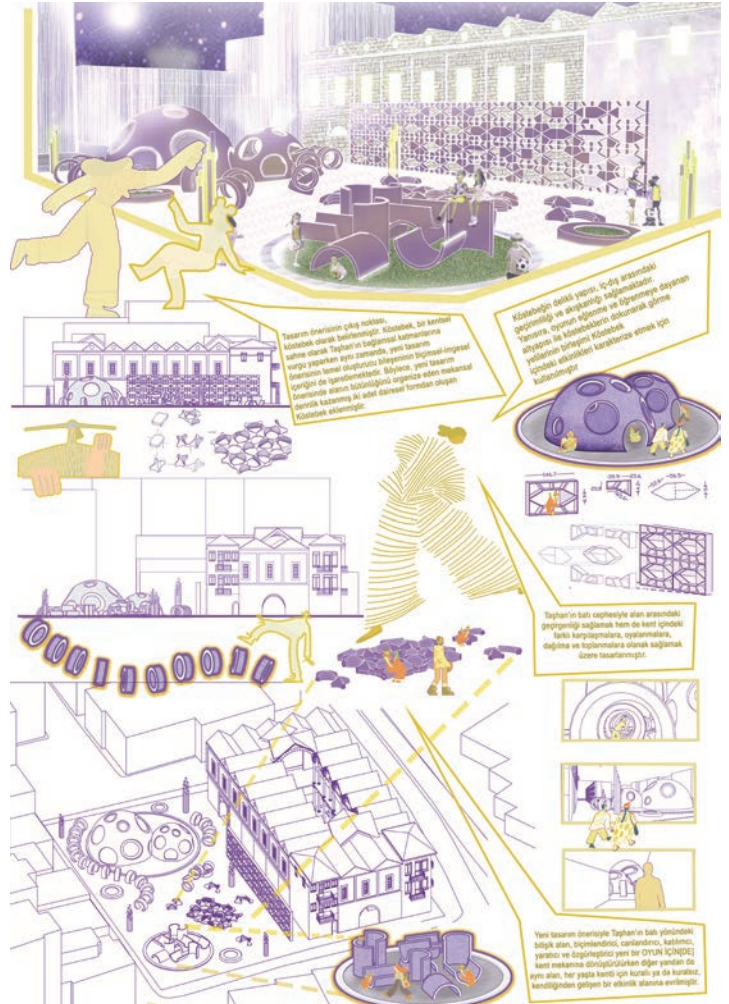
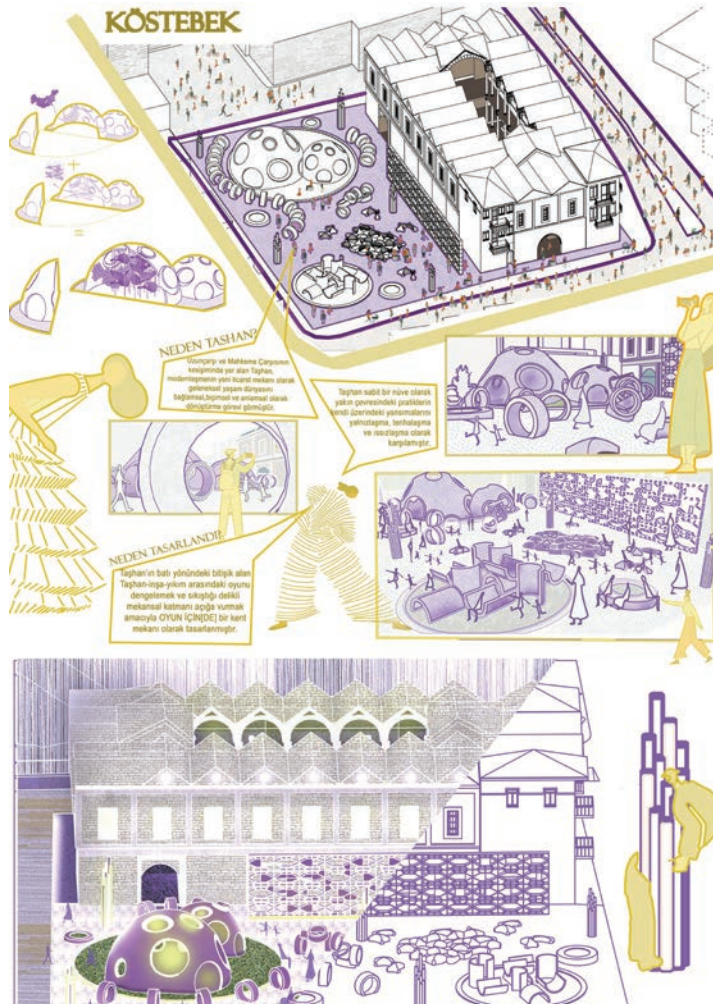


Jüri Değerlendirmesi

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.

FATMA YAMAN
RÜVEYDA ÖZKAN
(SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726824442
Sıra No: 45



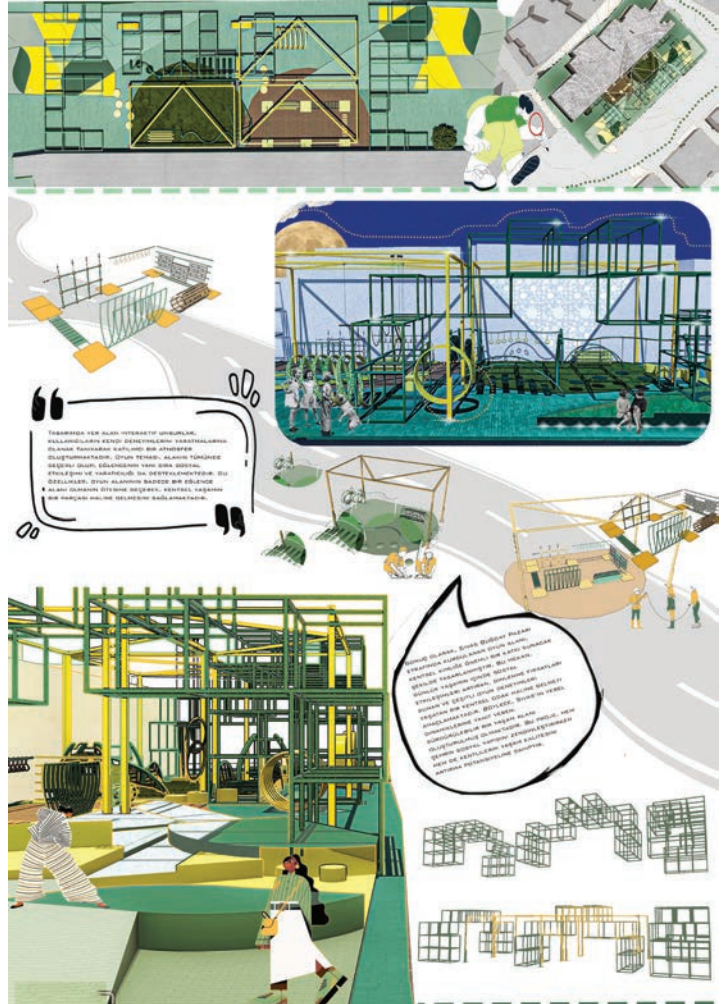
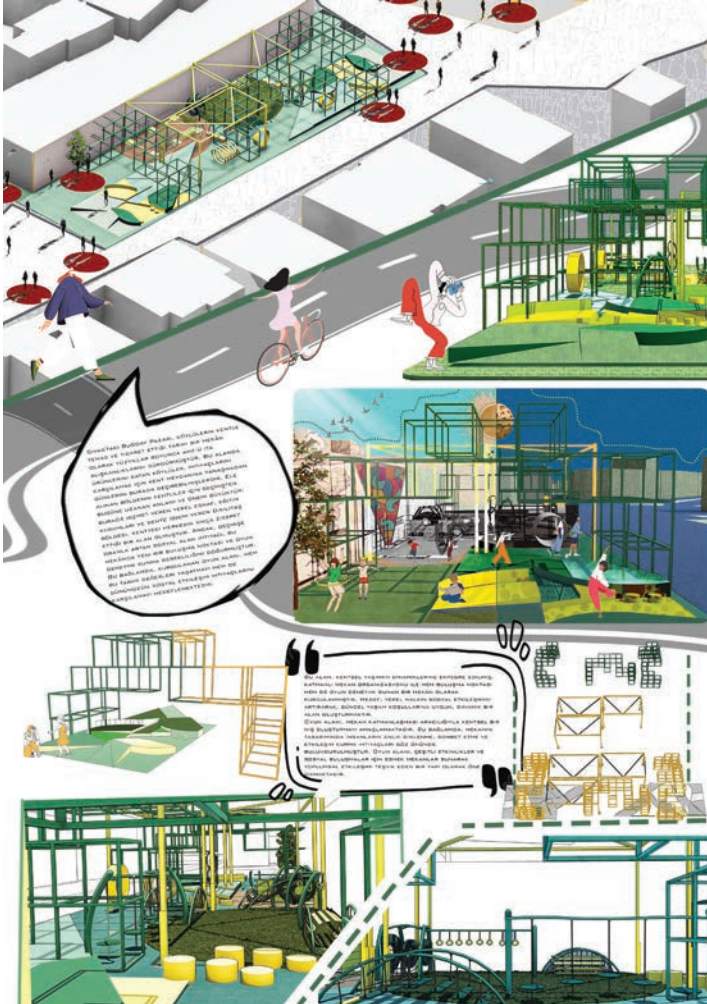
Jüri Değerlendirmesi

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.



ÜMİT ŞUARA ALBAYRAK
YASEMİN ÖZDEMİR
(SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726819526
Sıra No: 46



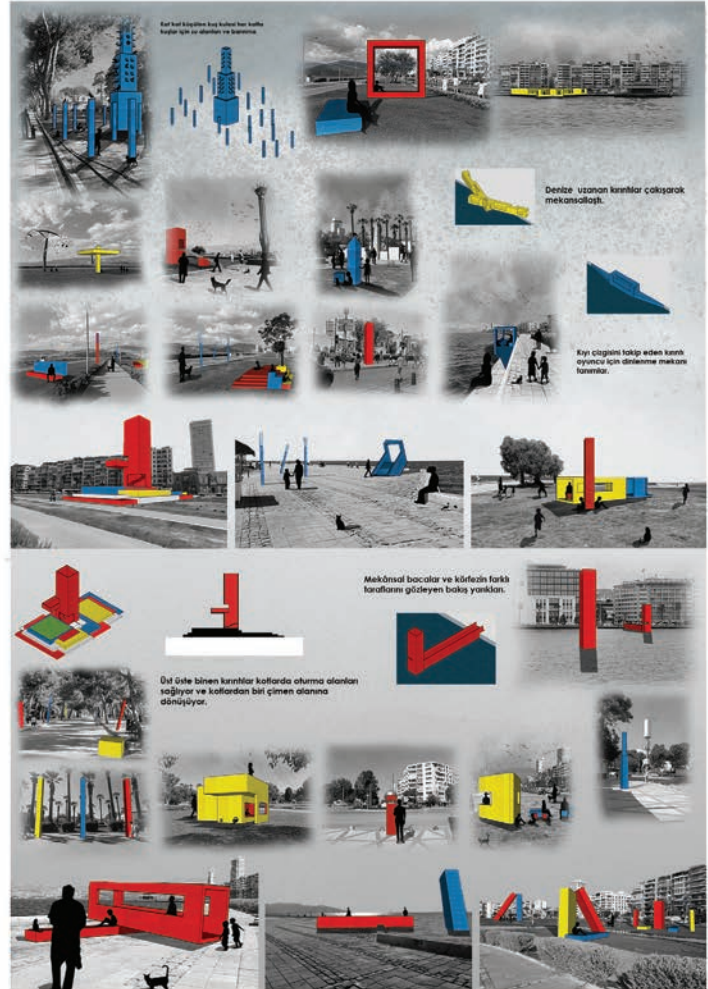
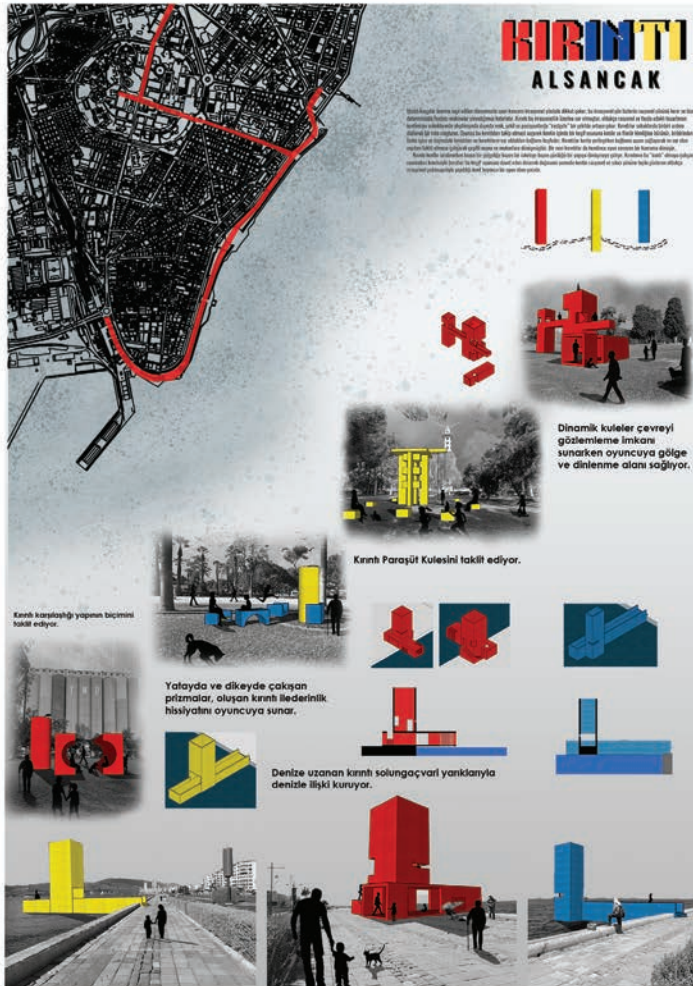


Jüri Değerlendirmesi

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





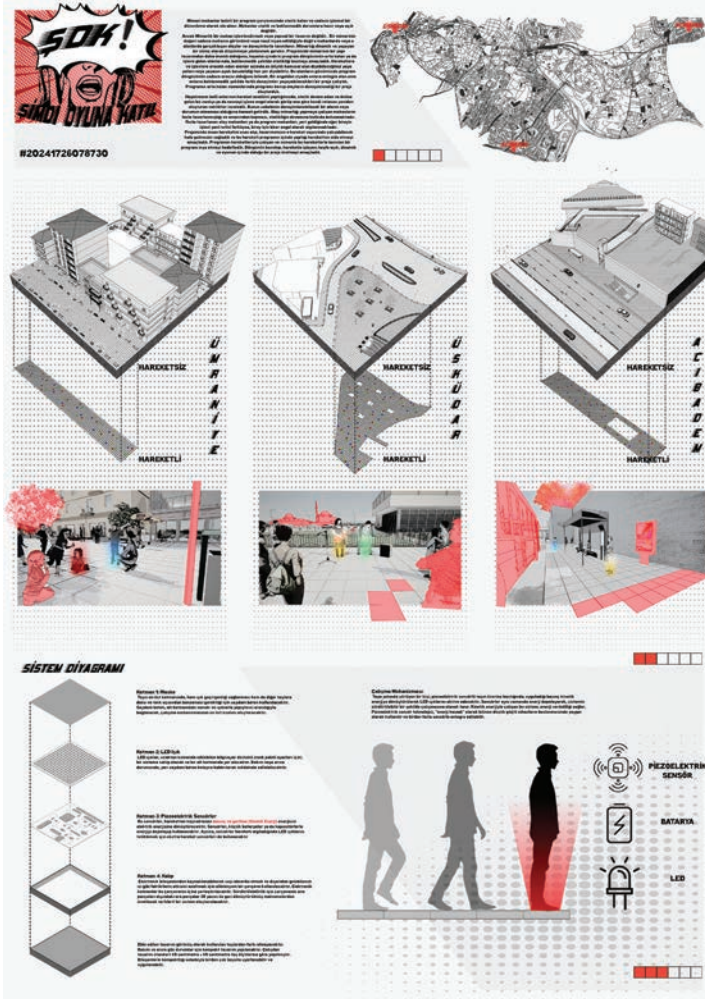
Jüri Değerlendirmesi

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.



ZEYNEP REZZAN KURT
DOĞUKAN BAYRU
(YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241726078730
Sıra No: 54



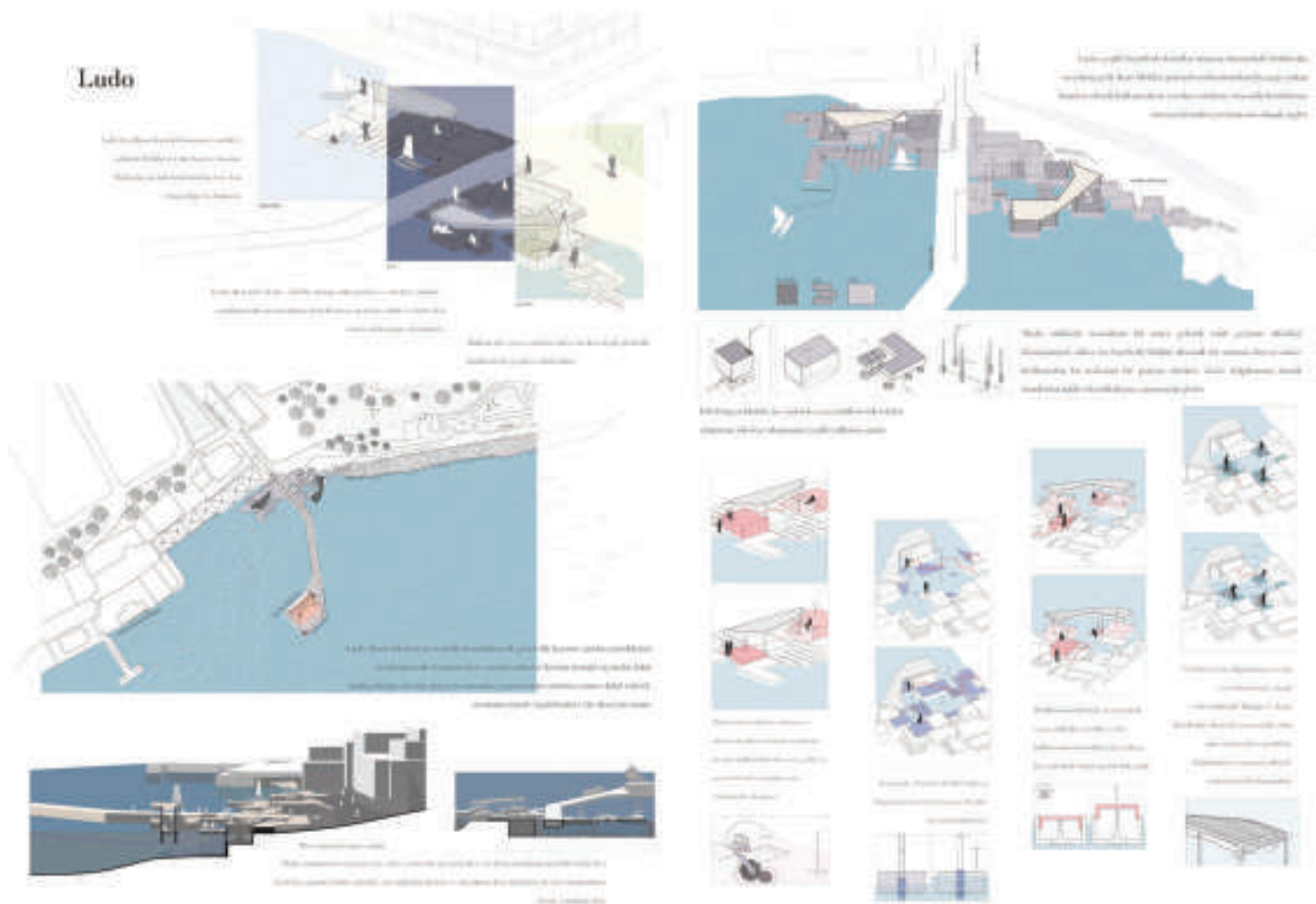


Jüri Değerlendirmesi

Projede, tasarım iki boyutlu düzlemlle 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.

ZELAL SU GÜRKAN
ZEYNEP GÜLCE KOÇ
BARIŞ YAPICI
(GEBZE TEKNİK ÜNİV)

Rumuz: 20241725916134
Sıra No: 56





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.



NAZLİCAN ULUFER
BERNA NESRİN DUMAN
NİHANSU SAVAŞER
(DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ)

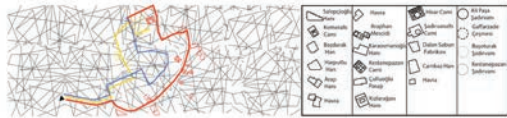
Rumuz: 20241725531043
Sıra No: 57

DEŞİFRE



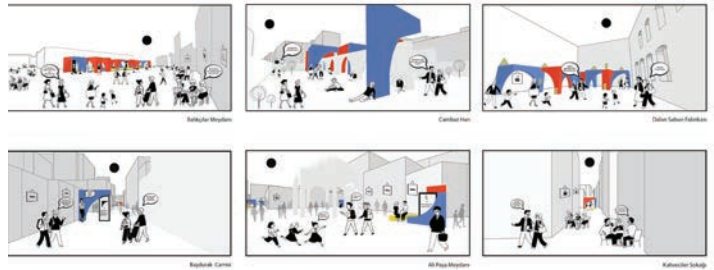
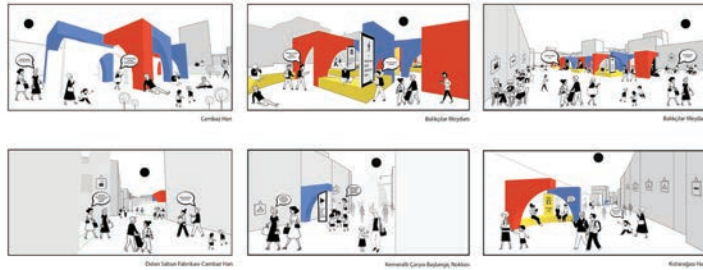
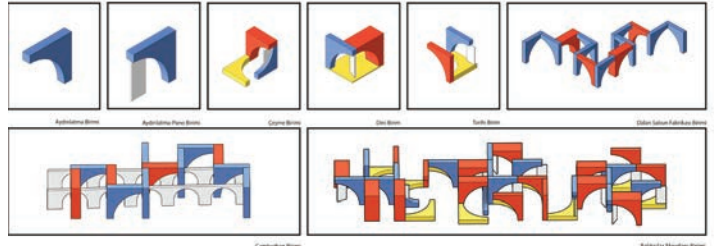
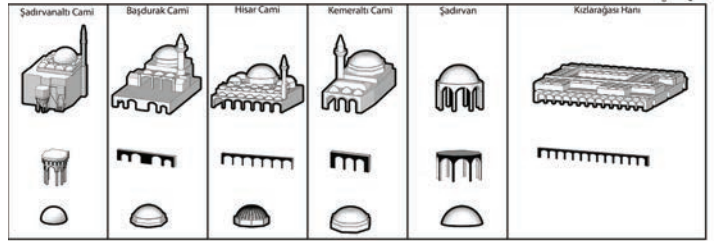
Kemeraltı Proje Tanımı
Kemeraltı, İstanbul'un en eski ve en büyük medeniyetleri ile ilgili bir mimari doküman. Bölge, önce çıkan umurlar arasında dar sokaklar, tarihi yapılar ve bu yapıların etrafında kurulan doküman yer alır. Proje kapsamında, Kemeraltı'nın bu doküman yapı, yapıların birliği bir yapıya dönüştürülerek, bölgeye yerleştirilmesi amaçlanmaktadır.

Kemer Formu
Kemeraltı'nın yapıları arasında dikkat çeken mimari öğelerden biri de kemerlerdir. Tarihi dükkanlar, hanlar, camiler ve çeşitli yapılar kullanılarak kemer formu, Kemeraltı'nın mimari kimliğinde etkili ve önemli bir unsur olarak öne çıkar. Proje kapsamında, bu kemer formu detaylı bir şekilde incelenmiş ve geliştirilmiştir, yarım kemer formunda bir dükkan tasarlanmıştır. Kemeraltı'nın yapıları, önceki yapıların doküman yapıya dönüştürülmesi, projede hem estetik hem de işlevsel bir unsur olarak yorumlanmıştır. Yarım kemer formunda bir dükkan, hem Kemeraltı'nın tarihi doküsüne referans sunmakta hem de oyun alanının mekânı oluşturmakta katkı sağlamaktadır.



Oyun Alanları
Tarihi alanlarda yürüyüş alanları ile bu alanlarda bulunan yapılar, yeni yapılarla daha fazla bağlantı ve ilişki için yapılmıştır. Ziyaretçilerin dikkatini çeken, güvenli ve rahat alanlar, bu alanlar daha sonra yapılar, yapıların birliği bir yapıya dönüştürülerek, bölgeye yerleştirilmesi amaçlanmaktadır.

Genel Açıklama ve Değerlendirme
Bu projede, Kemeraltı'nın önceki yapıları da dikkate alınarak, yapıların estetik ve işlevsel olarak değerlendirilmiştir. Bölge, önceki yapıların doküman yapıya dönüştürülmesi, projede hem estetik hem de işlevsel bir unsur olarak yorumlanmıştır. Yarım kemer formunda bir dükkan, hem Kemeraltı'nın tarihi doküsüne referans sunmakta hem de oyun alanının mekânı oluşturmakta katkı sağlamaktadır.

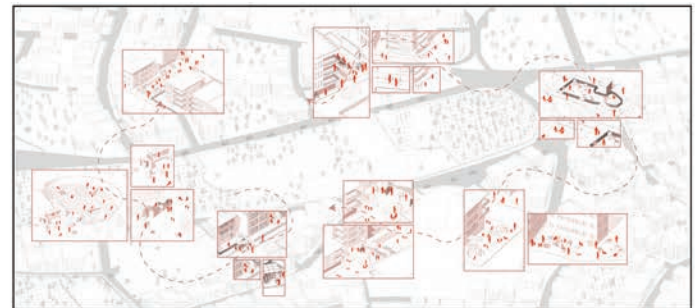


Jüri Değerlendirmesi

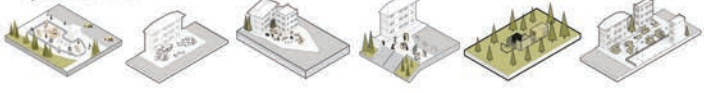
Projenin temsilinde kullanılan renkler ile grafikler arasındaki tutarsızlık dikkat çekmiş ve bu durum projeyi anlamsızlaştırmıştır. Şehir dokusundan alınan farklı referansların projeyi nasıl şekillendirdiği net olarak ortaya koyulmamıştır. Tasarımın, görsel anlatım ve kavramsal bütünlük açısından beklenen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

SEDAT SAĞLAM
SUDE NAZ ÖZEL
(TED ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241725192388
Sıra No: 58

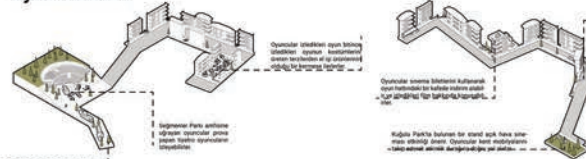
[illegible]

Oyun Durakları

[illegible]

Sakata yurta deyimin göçümün ve genc sevgileri sarı renge inken sağdam çın açık hana akak sarğı elyurmuştu.	Kurtlar asımdaki indakt atılmışın aram çın kıp klay klay elyurmuştu. Kılgay açık hana kırkbaşılağ çın tutma demerimni içme salırdam kıp klaya aparmışa çın katırmış.	Seğirmen Parkıda bulanan anıyı tıyın sırtımdan çın kütümlüde hee getme gılgır anında, kurtın değim çın çitilür çın anmaldı.	Yakın çarvada bulanan Kızıl Kaşlıdara gök anımdaki oşırık pıgarak çın bina anay çın anımdan eminen mekurdan anında deyimin sağdamıydı.	İncecadde İsmetkılıç'ta garasta aykırı yayma ve hoş vıyıl çeyirne ve anıyıldam mekan çın durak pırlayıştıydı.
--	--	--	---	---

Oyun Rotaları



Deneyin bitiminden geçen onyüç
ile beş ve daha altıncı
çıkarmadan çıkan sonucu ve
kalanı deneyin yanına yazınız.





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.



İLSU CEMRE ALKAÇ
HAVVA BEYZA DÜZGÜN
(GAZİ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241725049421
Sıra No: 59

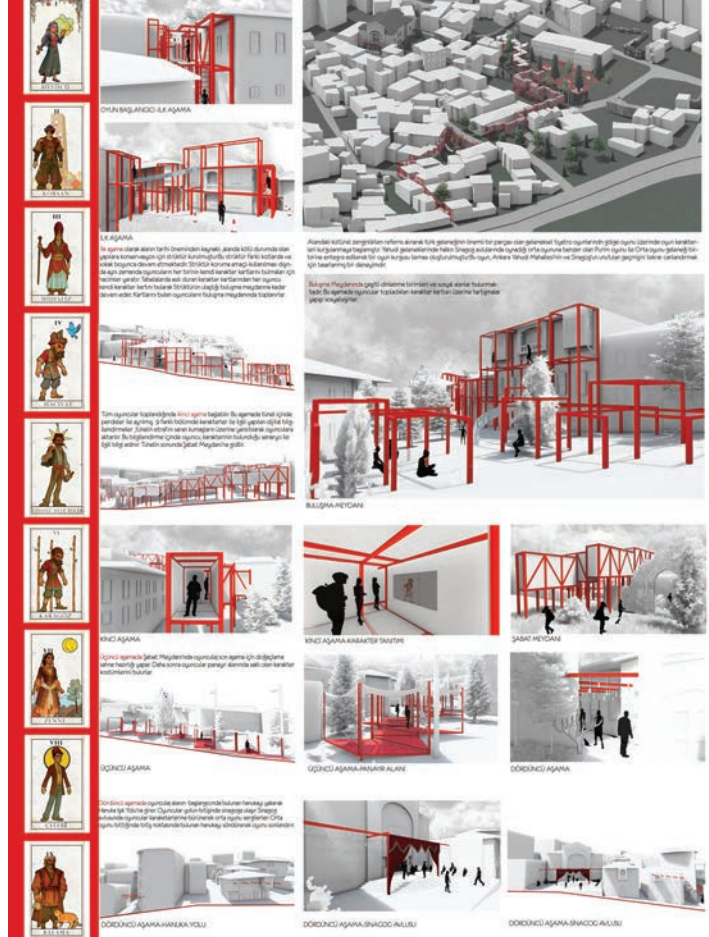
SİNAGOGUN İZİNDE

"Unutulmuşun Yansıması"



SİNAGOGUN İZİNDE

"Unutulmuşun Yansıması"



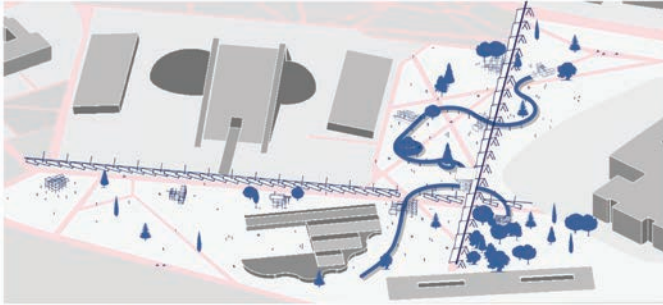
Jüri Değerlendirmesi

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.



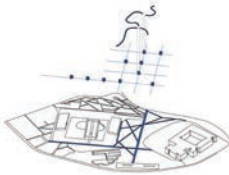
SELCEN KOÇER
CEREN YILDIRIM
EGEMEN UTKAN
(TED ÜNİVERSİTESİ)

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, tanımlanmaya eğilimlidir. Bu örnekte, eski tren garı olan Cermodern'in barındırdığı ucu açık bırakılmış demiryolu bu içgüdüyle canlandırılır. Arazî, Eski Ankara'nın sosyal ve kültürel mirasının keşifinde bulunur. Eski Ankara'dan kalan arazi Cermodern ve CSD gibi girişimlerle yeni bir sosyal kimlik edinme çabasıdır. Proje bu yapılar arasındaki atıl kent mekanının, ucu açık bırakılan demiryolu aracılığıyla keşfe açılmasını önerir. Eski demiryolunun kalıntılarını yükselttikten devam ettirilir, araziyi şekillendirir, kendisiyle birlikte hareket ettirir. Bu deneyim hepisi ayrı çekirdekten araziye dağılmış modüllerle güçlenir ve harekete teşvik eder. Hareket bu modüllerle çeşitlenir: yükselttilen tren rayı ve kesintisiz ilerleyen galeriler keşiftilerle farklı katmanlarda çıkar. Benzer elemanlardan oluşan modüller kimi zaman harekete kimi zaman oyuna yönlendiren elemana da dönüşür. Modüller kendilerini birbirlerine olan hem görsel hem de fiziksel bağlantılarla işlevlendirir ve böylece farklı alanlarda ve kottarla araziye etkileşim imkanı sunar.



Strüktür Detayları



Platform Detayı



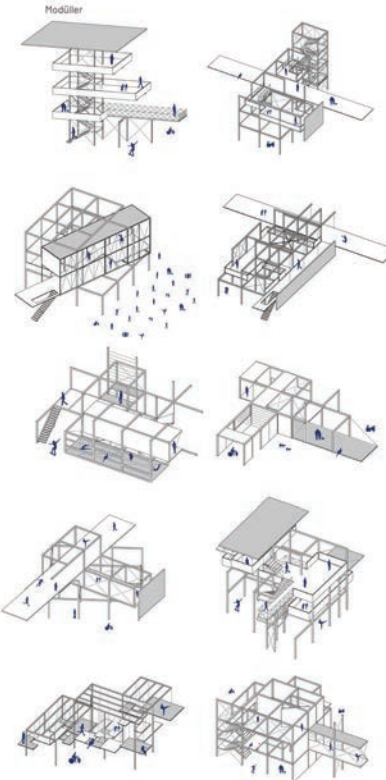
Çelik Halat Detayı



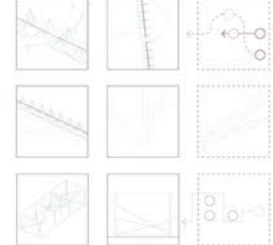
Plaka Detayı



Ana Strüktür Detayları



Hareket Sekansları





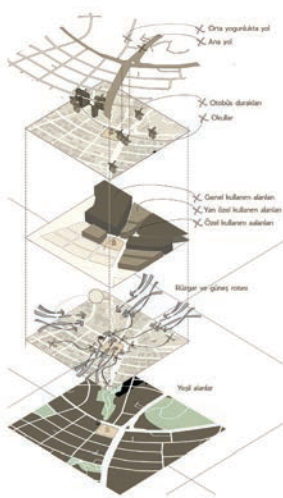
Jüri Değerlendirmesi

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.

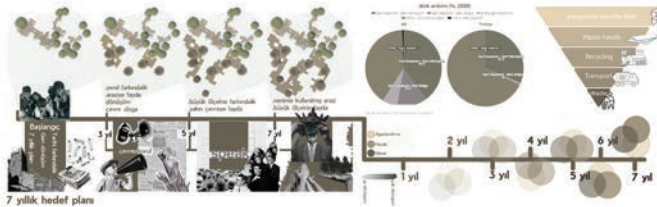
BARIŞ GÜÇKAYA
OĞUZHAN BERABER
BÜŞRA CİN
(ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241724588816
Sıra No: 61

Yeniden Hisar



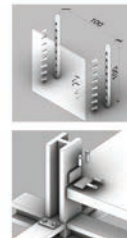
Çevre Analizleri

[illegible]

1/500 Vaziyet Planı



Kesitleme Metodu



Detay Çizimler



1/200 Plan



Aktiviteter



Tasarım fikri



Güneybatı görünüşü



Kuzeydoğu görünüşü



1/200 Kesitler

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.

**ÇUHADAROĞLU "OYUN İÇİNDE"
ÖĞRENCİ PROJESİ YARIŞMASI**



Bİ' KUPLE SENARYO

OYUN
yerler su - düşersen kaybedersin
Göl ile bitintidepen suyun altına ele alan pelale
yoğurda birlikte suyu oyunlara katan, sınırlara
ayrılan sistemle birlikte gölün altında kay-
bolan oyunu...



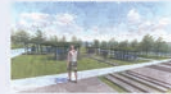
AYLAKLIK
 otur-izle-dinle
 Gülgelik alanlarla birlikte dinlenmeye imkan
 sunan alanda insanlar gelip kitap okuyabilir,
 ağaç gölgesinde hamaklarda uzanabilir, bir-
 birleri ile sohbet edilebilir.



KUPLE KÖP
kulemiz hilâfesi
Tasarlanan sistemde kuple köpleriyle birlikte kendi özünü kendi kuran çocuklar kuplelerin ahenğinden üstünden zıplayabilir, kulelerini oluşturabilirler.



YAP-İZLE-BOZ
hayal dünyası dışı vur
Sistemin imkan verdiği psikik alanlarında
kendi alanını okuyabilir, duvarlara anlar
bırakabilir, her yastan oyuna elverişli olabilir.

[illegible]

Bİ' KUPLE OYNAYALIM MI?

ÖZGÜR İRADE
OYUN TEORİSİ
TA
AP
B
SİMÜLASYON
Z

G
V E G
A C E
R M R
L Ş T
U İ K
Ş KİMLİK
I
K

**ÇUHADAROĞLU "OYUN İÇİNDE"
ÖĞRENCİ PROJESİ YARIŞMASI**



BI' KUPLE

yerler su - dūpersan kaybedersin



Bİ' KUPLE

YAP-İZLE-BOZ
hayal dünyanı dışa vur



Bİ' KUPLE

AYLAKLIK
otur-izle-dilen

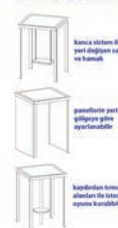
Bİ' KUPLE

KUPLE KUP
Kudrinin hikayesi

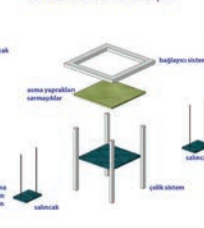


MALZEME DETAY:

YAP BOZ KULE SİSTEM



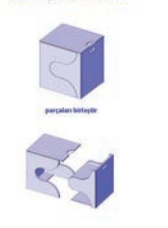
YAP BOZ KULE SİSTEM BİRLEŞİMİ



KUPLE KÜP OYUN MALZEMESİ



KUPLE KÜP OYUN SİSTEM





Jüri Değerlendirmesi

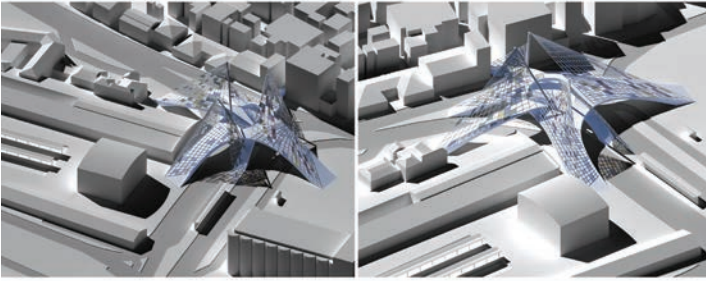
Projenin araziye yerleşiminin belirli bir tasarım kararına dayanmadığı eleştirisi yapılmıştır. Yapının yönlenme, boyutlanma ve yerleşim ölçütleri belirsiz kalmıştır. Oyunun süresi, ritmi ve uzunluğu belirsiz bir melodi olarak tanımlanmasına karşın, projenin net sınırlarla kurgulanması bir tezat yaratmaktadır. 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

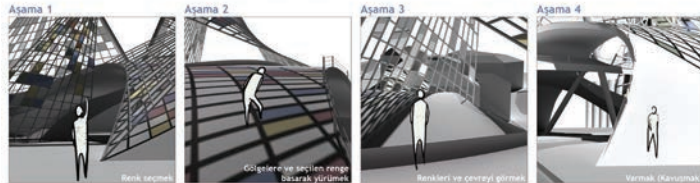
ÖRÜMCEK



İzmir Alsancak'ta bulunan Sait Altınordu Kavşağı, kent içindeki merkezi konumuyla geçmişten beri şehrin önemli kilit yerlerinden biri olmuştur. Alsancak yerleşim bölgesinde çeşitli toplu ulaşım araçlarına bağlı olarak, bir yarımda İzmir'in bir yarımda da tarihi gari bulunduran bu kavşak ayrıca yapılar ve araçlar tarafından yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Fakat araba sirkülasyonu, tramvay sirkülasyonu ve yoğun trafik sıkışıklığıyla yaya sirkülasyonu oldukça kötü etkilendiği gibi, yayaların kullanımı için tehlikeye de. Örümcek yaya sirkülasyonu ile araç sirkülasyonu birbirinden bağımsız olarak kavşağı yaya problemini çözme amaçladığı gibi, kendi içerisinde bir oyun barındırır. Örümcek'e göre oyun cocalarla sınırlı kalmaz, herkes için vardır. Oyun, niyetlenerek vakit geçirilen bir şey olduğu gibi gündelik hayatımızın bir parçası da olabilir. Bu tanımlara oyun bir oyun olan Kav[u]şak, kullanıcıların bir noktadan başka bir noktaya geçmesini yani kavuşmasını temel alır. Oyuncular bir yere gitmek istedikleri zaman oyun oynayarak bunu sağlayabilirler. Ayrıca oyun, kuralları gereği kullanıcıların dikkatini çevreye çeker ve insanların normalde geçiş mekânı olarak kullandığı bu kavşağı ve etrafını sahipliğini yaptığı mimari değerleri fark etmesini arar olma hedefleri. Bu oyun kendini oynatmaya da zorlamaz, isteyen Örümcek'i sadece karşısın karşıya geçmek için kullanabilir. Böylece yaya sirkülasyonu bozuntuya uğratmaz. Oyun renkli gölgeler üzerine kurulu olduğu için günün farklı zamanlarında farklılar ve bu sayede oynandıkça monotonlaşmayan, her zaman kullanıcıya farklı deneyimler sunan dinamik bir oyun olur.

Kav[u]şak

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



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



Çevreden Alınan Referanslar

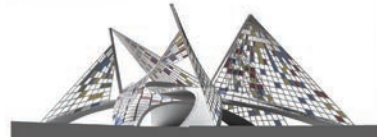
Gölge oluşturma amacıyla kullanılan ağlar ve direkler, yerli ve yabancı mimarlar tarafından kullanılmaktadır. Aynı zamanda hareket halindeki yerleşimleri andırır. Bu tasarım kararları izlenim, tene'de deniz ve denizcilik geçmişini etkiler.



Doğu cephesi (Ölçeksiz)



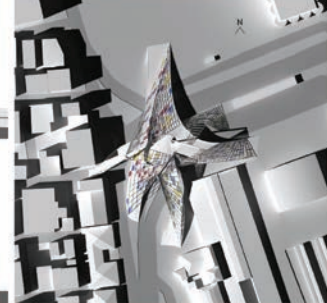
Güney cephesi (Ölçeksiz)



Alsancak Limanı'ndaki TMO sığınarın dikitler uyan renk çeşitliliğinden esinlenerek oyun ve yaya renklilik entegrasyonu. Ağlar arasında renkli gölgeler oluşturarak modellerin renkliliği ve bu binanın renkleri arasında seçimiştir.



Üst görünüş (Ölçeksiz)





Jüri Değerlendirmesi

Proje, İzmir’de Alsancak’ta trafik kavşağı üzerinde bir üst geçit önerisi sunmakta, çevrede yer alan kentsel öğelere referansla, oynusu 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 gerçekleştirememesi nedeniyle oybirliğiyle elenmiştir.



İREM ECE OKUR
BURAK KINIR
(İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ)

Rumuz: 20241718881468
Sıra No: 71

CITY SURGE, İzmir



Konak, İzmir



Oyun



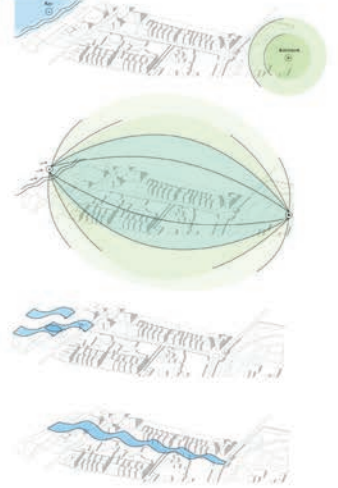
Kent içinde Oyun - Oyun içinde Kent

Oyun, sabit kural ve kesin sonuçlar yerine, birçin mekânla olan ilişkisi üzerinden sürekli yeniden inşa edilen ve anlamlandırılan bir süreçtir. Kentsel mekânlar, insanlar için yalnızca konutlar ve yollardan oluşan bir araç haline gelmiştir. Bu, tipik kentteki insanlar gibi kentlerin de etkileşimlerinin azalmasına sebep olmuştur. Bu sebeple önemli mekânların gözden kaybolmasına engel olunamamıştır. Kentlerimizde karşılaştığımız, birbirine komşu olmasına rağmen birbirinden 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 bütünlük henüz sağlanamamıştır. Bu sebeple bu mekânları dönüştürmek, kentlilerin ortak amacı olmalıdır ve bu dönüşüm, sosyal bağların güçlenmesiyle mümkün olacaktır.

Sosyal güçlerini ele alırken bu mekânlar arasında bir tür manyetik çekim oluşumuna varılabılır. Bu çekim sonucunda arada kalan caddede bir hareketlilik oluşur. Bu hareketlilik 'dalga' adını verdiğimiz formda yayılarak kentliler için mekânlar oluşturur. Dalganın çok katmanlı yapısı, ziyaretçilerin mekân kendi ihtiyaçlarına ve algılarına göre yorumlanmasına olanak tanır. Burada oyuncular (caddeli ziyaret edenler), mekânı keşfederken kendi oyunlarını kurar ve bu sayede mekânlar, statik olmaktan çıkarak canlı ve etkileşimli hale gelir. Bu yaklaşım, kentsel alanların monotonluğuna karşılık, aynı zamanda farklı kullanıcı gruplarının bir arada bulunabileceği sosyal alanlar yaratır. Modüler 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

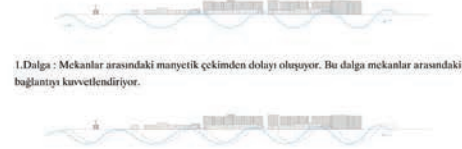


Otuzum Diyagramı



Dalga

*Çekim kuvvetleri sebebiyle yayılan enerjinin titreşimler oluşturarak yayılması.



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



3.Dalga : Oyun dalgası. Kültürparktaki karakteristiği Kıysa taşıyor. Fiziksel etkinlik alanlarını oluşturuyor. Zemin çizgisinin üzerinde kalan parçalar mekansal unsurlara dönüştürülüyor.



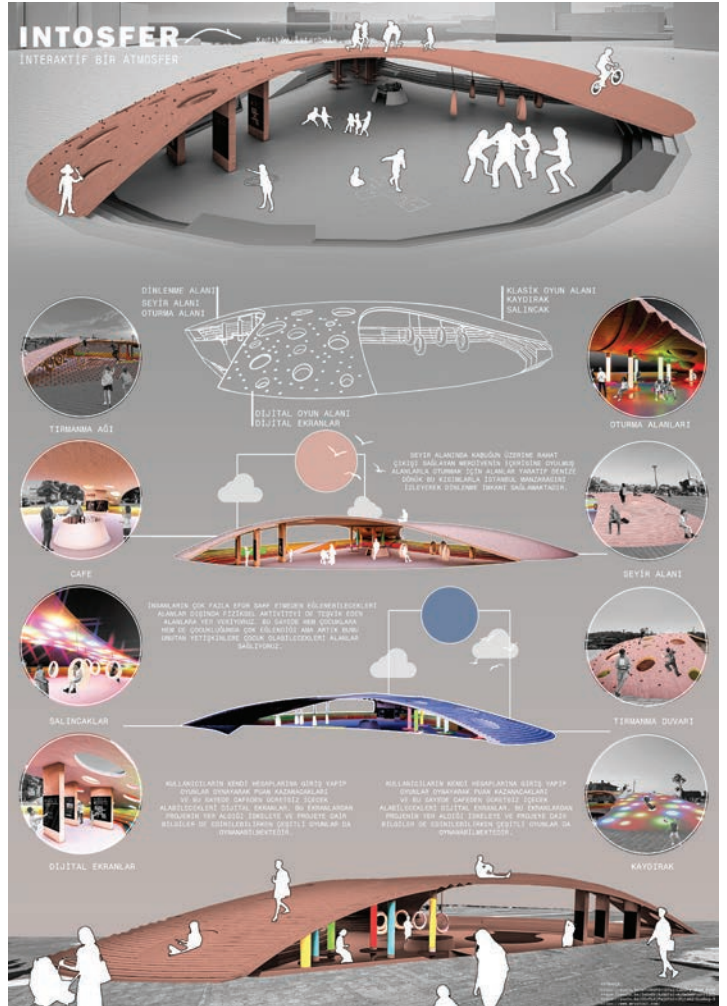
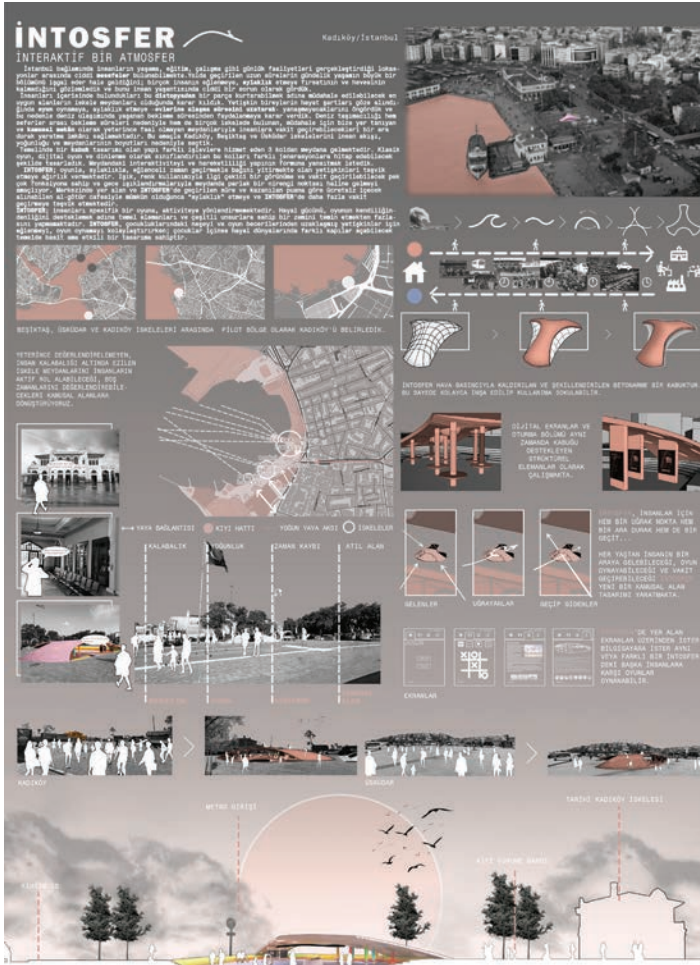
Jüri Değerlendirmesi

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.



AYBERK KAÇAN
MERVE TAŞCI
EDA MELİKE KARADENİZ
(YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ)

Rumuz: 20241718115810
Sıra No: 73





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 Çuhadaroglu 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 Kemerli 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, 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.

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 katılımcılığı artıran 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. Proje 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 artıracığı değerlendirilmiştir. Proje bu nedenlerle oy çokluğuyla 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 'kısıntı'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. Proje oy çokluğuyla 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 oluşturma fikri olumlu bulunmakla beraber, tasarlanan birimin potansiyelinin yeterince keşfedilememiş olması ve bütüncül bir mekân kurgusu oluşturmaması 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 nesneler oluşturma 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 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.

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 strüktürel elemanların 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 oluşturma 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 olgunlaşamaması ve oyun ile ilişkisinin yeterince güçlü olmaması sebebiyle bu aşamada oybirliğiyle elenmiştir.

14 sıra numaralı proje: 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.

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 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 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, 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 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 yaştan 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 kentiyle, 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 sıkıcılığı’ 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	ZEHRRA 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	NAÇME PINAR AKSU	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
30	20241727111886	ROZERİN SARI	İSKENDERUN TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
31	20241727121375	BERFİN ÇAKIN	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 İLİÇ	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 TÜRKRARSLAN, 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 BUŞE 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.