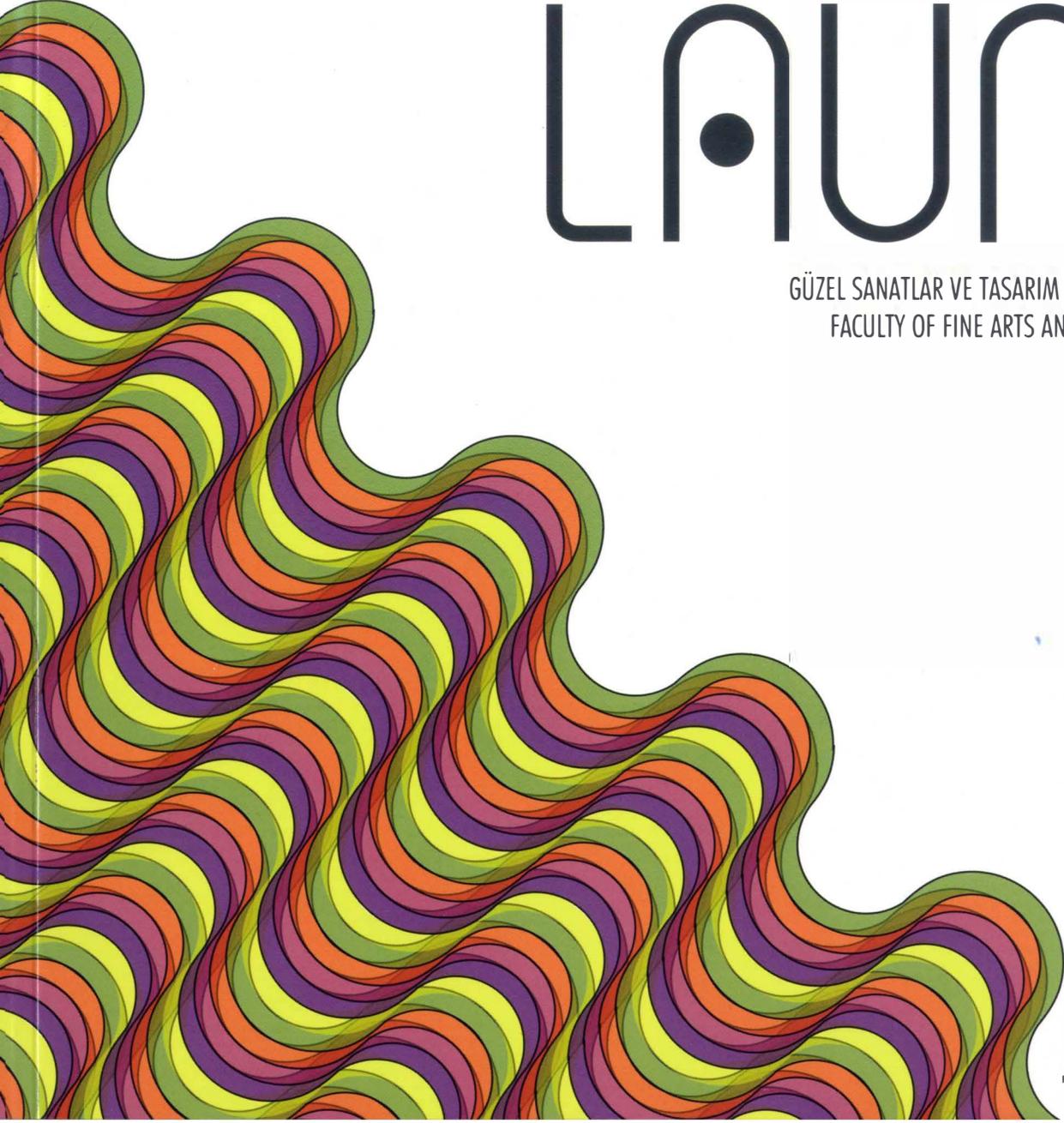
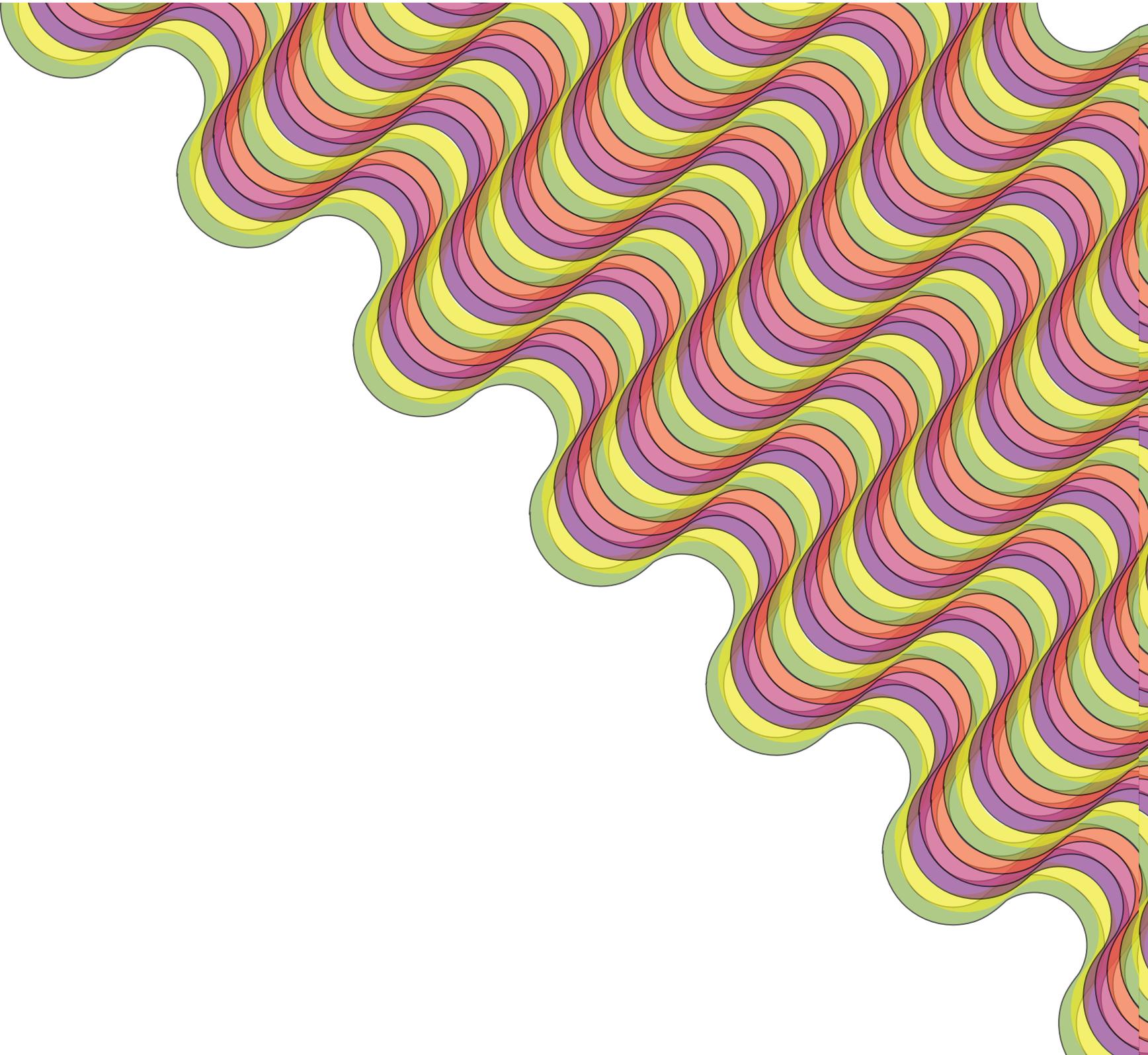
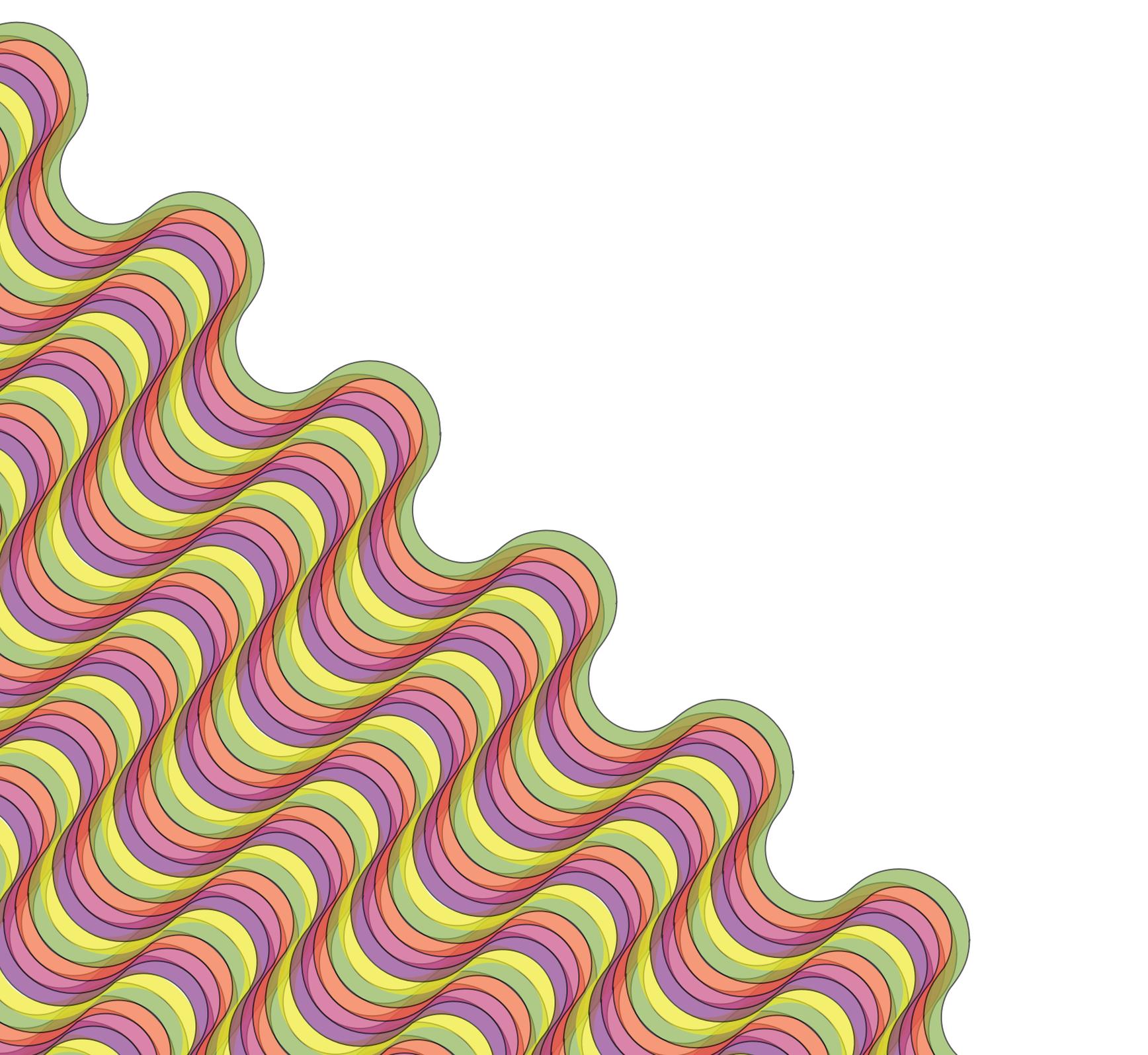


LAUNCH

GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ MEZUNİYET KATALOĞU 2017
FACULTY OF FINE ARTS AND DESIGN GRADUATION CATALOG 2017









Mezuniyet Katalođu 2017
Graduation Catalog 2017

| | | |
|-------------------------------------|--|------------|
| Endüstriyel Tasarım | Industrial Design | 12 |
| Görsel İletişim Tasarımı | Visual Communication Design | 46 |
| İçmimarlık ve Çevre Tasarımı | Interior Architecture and Environmental Design | 64 |
| Mimarlık | Architecture | 122 |
| Moda ve Tekstil Tasarımı | Fashion and Textile Design | 196 |



LAUNCH

Dekanın Mesajı

2004 yılında kurulan İEÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, birbiri ile bütünlük ve uyum içinde çalışan Endüstriyel Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı, Mimarlık ile Moda ve Tekstil Tasarımı bölümlerinden oluşmaktadır.

Fakültemiz, yaratıcı, çözüm üreten, çevreye duyarlı, endüstri ile yakın iletişimde, toplumsal sorumlulukların bilincinde, ulusal ve küresel anlamda tasarımı hedefleyen genç tasarımcıları sektöre kazandırmayı hedeflemektedir.

Fakültemiz farklı mekânlardaki sürekli güncellenen sergiler, dersler dışında çevreye duyarlılık, sürdürülebilirlik ve dijital temelli tasarım ve üretim gibi güncel konularda farkındalık yaratmak için düzenlenen uygulama atölyeleri ve seminerler, öğrencilerimize yaratıcılıklarını kullanabilecekleri mükemmel bir ortam sunmaktadır.

Fakültemiz aynı zamanda paydaş kurumlarla da projeler üretmektedir. Bu projeler çoğunlukla Fakültemiz bünyesinde yer alan EKOTAM (Tasarım Araştırma ve Uygulama Merkezi) üzerinden veya bireysel danışmanlık yolu ile çok disiplinli projeler olarak hayata geçirilmektedir. Bu projeler yerel yönetimler, sanayi kuruluşları veya sivil toplum kuruluşları ile entegre olarak yürütülebilmektedir.

Fakültemizde sayıları her geçen gün artan mezunlarımız ve öğrencilerimiz son yıllarda pek çok ulusal ve uluslararası yarışmalarda aldıkları derecelerle bizleri gururlandırmaya devam ediyorlar.

İEÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi adına, tüm öğrencilerimizi ve mezunlarımızı kutluyor, öğrenim hayatlarında ve profesyonel iş yaşamlarında başarılar diliyorum.

Prof. Dr. Ender Yazgan Bulgun
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Dekan

Dean's Message

IUE Faculty of Fine Arts and Design, which was established in 2004, embodies Departments of Industrial Design, Visual Communication Design, Interior Architecture and Environmental Design, Architecture and Fashion and Textile Design, each working with the other in harmony.

The distinction of our Faculty is based on being seized as an interdisciplinary field that includes various areas of expertise such as the economics of design, art, technology, culture, communication, and management; the theory of design being an autonomous academic field within itself, and allowing development of education programs intended for various areas of expertise. Our faculty offers its students a design atmosphere where they can improve their creativity with its physical features, technical infrastructure, international academic staff, working environment, computer facilities, spaces where student's work is currently exhibited, and prepare the students for future.

The Faculty also offers an exquisite atmosphere to students where they can put their creativity into practice with continuously updated exhibitions, workshops and seminars intended to create awareness about current issues such as environmental consciousness, sustainability, digital design and production etc.

Our Faculty also devises various projects in collaboration with partner institutions. These projects are often implemented as the multidisciplinary projects through EKOTAM (Design Research and Implementation Center) which exists within the structure of our Faculty, or via individual consultancy. The projects can be also conducted by integrating with municipal corporations, industrial enterprises or non-governmental organizations.

In our faculty, the increasing number of our graduates and our students continue to do us proud of what they have received in many national and international competitions in recent years.

As the Faculty of Fine Arts and Design, we would like to congratulate all our students and graduates and wish them all the very best success in their professional lives.

Prof. Dr. Ender Yazgan Bulgun
Faculty of Fine Arts and Design
Dean

Misyon

Tasarım disiplinleri ekseninde bilimsel arařtırmaları ve yenilikçi tasarım pratiklerini şekillendirebilen, sürdürülebilir bir topluma ve çevreye bu yolla katkıda bulunan, deęişen ve dönüřen toplumsal deęerlere duyarlı, eleřtirel düşünme becerilerine sahip girişimci ve lider profesyoneller yetiřtirmek.

Vizyon

Tasarım bilincinin yayılmasına, üretilen yenilikçi proje ve arařtırmalarla öncülük eden, küresel görünürlüğü ve saygınlığı olan bir tasarım fakültesi olmak.

Mission

Izmir University of Economics, Faculty of Fine Arts and Design aims at shaping the new generation of design professionals and industry leaders with critical thinking skills, enabling them to contribute to a sustainable community and environment through design-oriented research and innovative practices.

Vision

Izmir University of Economics, Faculty of Fine Arts and Design is a globally visible and respected design school, and a pioneer in developing innovative projects and research that contributes to an increased awareness of the value of design

Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi

Tasarım, kültürel ve sosyo-ekonomik kapsamda, insan- çevre ilişkisinde, üretim ve tüketim, pazarlama ve yönetim bilgisinin önemli olduğu bir alanda işlev görür. Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi konuya geniş bir perspektifle yaklaşarak birbiri ile bütünlük ve harmoni içinde çalışan değişik tasarım disiplinleri içerir. Bu bağlamda programlar bir yandan yerel ve küresel pazarı gereksinimlerine yanıt verirken, diğer yandan öğrencilerin tasarım vizyonunu geliştirir ve onları, kendi kişisel tasarım kimliklerini oluşturmaya yönlendirir.

Fakültemizin farklılığı, tasarımın ekonomi, sanat, teknoloji, kültür, iletişim ve yönetim gibi çok farklı uzmanlık alanlarından beslenen disiplinlerarası bir alan olduğu düşüncesi, tasarımın kendi içinde özerk bir akademik alan olduğunun kabulü ve tasarımın farklı uzmanlık alanlarına yönelik eğitim programlarının geliştirilmesine olanak sağlanmasından kaynaklanmaktadır.

Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi beş bölümden oluşmaktadır: Endüstriyel Tasarım, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı, İletişim Tasarımı, Moda Tasarımı, Mimarlık. Fakültemiz, 2004 yılında üç tasarım bölümünün, 2005 yılında da Mimarlık Bölümü'nün açılmasıyla hızla gelişmekte ve yerli-yabancı öğretim kadrosunun da artmasıyla birlikte kimliğine kavuşmaktadır. Yaklaşımımız, yaratıcılığı ve endüstriyle işbirliğini destekleyen dinamik bir ortamda tasarım disiplinlerini bir çatı altında toplamakta ve birbirleriyle yakın bir iletişim ağı içinde, ortak programlar zinciri uygulamalarını öngörmektedir.

Eğitimimizin ilk dönemi, her bölümden gelen tüm öğrencileri bir araya getirerek, bir program çerçevesinde kaynaştırmaktır. Ağırlıklı ikinci yılda bölümlerin kendi derslerinde, üçüncü yılda ise uzmanlık alanlarındadır. Mezuniyet yılı, öğrencinin tasarım kimliğinin bireysel olarak ön plana çıkmasına fırsat yaratır.

Fakültemiz, tasarım eğitimini, uygulama, kuram, ve iletişim ışığında yorumlamakta ve sürekli bir etkinlik platformu oluşturmaktadır. Seminerler, sempozyumlar, konferanslar, yurtiçi ve yurtdışı gezileri ve moda defileleri ile yaratılan renkli atmosfer altında çalışan öğretim üyelerimiz, Tasarım Araştırma ve Uygulama Merkezi (EKOTAM) kurarak, kapsam ve vizyonunu genişletmeye devam ediyor. Hem çağın hem de günün hızla değişen gerçeklerine ayak uyduran misyonumuzla; artı değer üretecek, toplumumuzun yaşam kalitesini geliştirecek, ülkeye ekonomik katkısı olan ve kendisini Avrupalı olarak, sorumluluklarının bilincinde, demokratik, aydın ve yaratıcı tasarımcılar yetiştirmeyi sürdürüyoruz.

Faculty of Fine Arts and Design

Design functions within an area where the knowledge on management, marketing, production and consumption are important and within the socio-economic and cultural context of human-environment relations. The Faculty of Fine Arts and Design, which appropriates a wide perspective in design, is composed of different design disciplines that work in unity and harmony with each other. In this context, while the programs respond to the needs of the local and global markets, they also develop students' design vision and guides them into developing their own designer identities.

We see design as composed of different areas of expertise such as economy, art, technology, culture, communications and management. The difference of our faculty lies in our belief in this interdisciplinary nature of design; as well as in our acceptance of design's autonomy as an academic discipline; and in our enabling of the development of educational programs on different areas of expertise in design.

The Faculty of Fine Arts and Design consists of five departments: Fashion Design, Industrial Design, Communication Design, Interior Architecture and Environmental Design and Architecture. Our faculty is growing constantly with the opening of 3 design departments in 2004 and the opening of architecture department in 2005. Our identity is continuously forming with a growing number of faculty members - both Turkish and foreign. Our approach brings together design disciplines in a dynamic environment that supports creativity and collaboration with industry; and foresees the implementations of chains of partnering programs, which forms a communications network with each other.

The first semester of our program brings together students from all design departments. The concentration shifts towards their own professional areas in the second year of the program and to the proficiency courses in the third year of the programs. The graduation year focuses on the students' development of individual design identities.

Our faculty considers design education in the light of practice, theory and communications. Our faculty actively participates in seminars, symposia, conferences, domestic and foreign trips, and fashion shows, and continues to expand their scope and vision via the Center for Design Research and Practice (EKOTAM). With our mission that recognizes and accommodates the dynamic nature of the era, we will continue to nurture designers who will produce positive values, raise the quality of life of our society, contribute to the country economically. Our graduates will be aware of their responsibilities as a European, democratic, intellectual, and be creative individuals.

Akademik Kadro Faculty

Endüstriyel Tasarım Industrial Design

| | |
|---------------|------------------------|
| Murat Bengisu | Derya İrkdaş Doğu |
| Can Özcan | Elif Kocabıyık Savasta |
| Deniz Deniz | Argun Tanrıverdi |
| Onur Mengi | Deniz Sayar |

Yarı Zamanlı Öğretim Elemanları Part-Time Instructors

| | |
|--------------------|-------------------|
| İnayet Sevim Çizer | Mert Torun |
| Özgü Özkan | Murat Anıkut |
| Çağdaş Cantürk | Sultan Kaygın Sel |

Görsel İletişim Tasarımı Visual Communication Design

| | |
|----------------------|--------------------|
| Gökhan Mura | Ali Matay |
| Zeynep Arda | Lefferis Heretakıs |
| Marina Emmanouıl | Nina Kertselli |
| Seda Özen Tanyıldızı | Nermin Sena Özger |

Yarı Zamanlı Öğretim Elemanları Part-Time Instructors

| | |
|-----------------------|-------------------|
| Hacı Yakup Öztuna | Güven İncirliođlu |
| Ceren Bulut Yumrukaya | Tuğcan Güler |

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Interior Architecture and Environmental Design

| | |
|----------------------|------------------|
| Deniz Hasırcı | Didem Kan Kılıç |
| Özgen Osman Demirbaş | İpek Kaştaş Uzun |
| Ali Aslankan | Selin Gülden |
| Emre Ergül | Stefano Pugliese |
| Markus Wilsing | Thomas Keogh |
| Tuğyan Aytaç Dural | Elif Büyükkeçeci |

Yarı Zamanlı Öğretim Elemanları Part-Time Instructors

| | |
|--------------------------|-----------------------|
| Gökdeniz Neşer | Güneş Atakan Pekşen |
| Mustafa İnsel | Hande Atmaca |
| Mehmet Koştumođlu | İdil Orlin Pontremoli |
| Başak Zeynep Edes | Mahmut Haluk Tatarı |
| Cengiz Ultav | Selin Anal |
| Didem Özdel | Sinem Demirel |
| Didem Yavuz Velipaşaođlu | Zeynep Simge Acunaz |

Mimarlık Architecture

| | |
|--------------------------|----------------------|
| Altuğ Kasalı | Sıdika Bahar Durmaz |
| Aslı Ceylan Öner | Hugh David Clarke |
| Athanasios Stasinopoulos | Işık Ülkün Neusser |
| Burkay Pasin | Michael Edward Young |
| Emre Gönügür | Özlem Akın |
| Güzden Varinlioğlu | Ece Küreli |

Yarı Zamanlı Öğretim Elemanları Part-Time Instructors

| | |
|--------------------------|-----------------------|
| Şeniz Duru | Hüseyin Egeli |
| Özgür Özçelik | Lale Başarır |
| Ayşe Aydoğan | Mehtap Altuğ |
| Ayşe Bozkurt Karal | Melis Baloğlu |
| Bilge Göktoğan | Mert Velipaşaoğlu |
| Cansu Günaydın | Metin Şahin |
| Ceyda Alpago | Nazlı Kök |
| Çisil Olcar | S. Özgür Genca |
| Didem Yavuz Velipaşaoğlu | Yağmur Arıcı Hepylmaz |
| Erbil Coşkuner | Zeynep Vaizoğlu |
| Filiz Özkan | |

Moda ve Tekstil Tasarımı Fashion and Textile Design

| | |
|--------------------------|-----------------------------|
| Alexander Van Eck | Jovita Sakalauskaite Kurnaz |
| Ender Bulgun | Angela Burns |
| Elvan Özkavruk Adanır | Jörn Fröhlich |
| Şölen Kipöz | Özge Dikkaya Göknur |
| Arzu Vuruşkan | Başak Süller |
| Duygu Ebru Öngen Corsini | Elif Tekcan |
| F. Dilek Hıman | |

Yarı Zamanlı Öğretim Elemanları Part-Time Instructors

| | |
|---------------------------|-------------------|
| Muzaffer Sevil Yeşilpınar | Çınar Gedizlioğlu |
| Gökhan Birinci | Soner Gökşay |
| Beliz Gündürü | |



ID

İEÜ, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü olarak 13'üncü yılımızda 9'uncu mezunlarımızı verirken yola çıktığımız günden çok daha farklı ve gelişmiş koşullarda, çok daha farklı bir dünya için eğitim verdiğimiz farkındayız. Bölüm olarak tasarım eğitimini önceki yıllara göre çok daha gelişmiş tasarım araçlarıyla veriyor ve çok daha iyi koşullarda sürdürüyoruz. Ancak bunun yanında daha küçülen ama daha kalabalık, konforun daha fazla olduğu ama yaşam koşullarının daha zor olduğu bir dünyada yaşadığımızın da farkındayız. Bu yüzden, sadece bu dünyanın her köşesinde mesleğini icra edebilecek profesyonel ve donanımlı endüstriyel tasarım profesyonelleri değil, bu dünyayı daha da iyileştirebilecek aydın, girişimci, ve sorumlu bireyler yetiştiriyor olmanın sorumluluğuyla da hareket ediyoruz. Bu yılki mezunlarımızın da bu bilinçle mezun olduklarını görmek hepimizi gururlandırıyor. Eminiz ki bu arkadaşlarımız da bundan önceki mezun meslektaşları ve okulaşları gibi dünyanın her yerinde endüstriyel tasarım mesleğini icra edecek ve büyük başarılarla imza atacaklar.

Sevgili 2016-2017 yılı endüstriyel tasarım bölümü mezunlarımız. Yaratıcı, çözüm odaklı, sosyal bilinci ve çevre duyarlılığı gelişmiş, profesyonel meslek donanımı güçlü bireyler olarak sizlere mutlu, sağlıklı ve başarılı bir gelecek dilerken aynı zamanda yeni meslektaşlarımız olarak da aramıza hoş geldiniz diyoruz. Bu bir son değil hep beraber yeni bir başlangıç aynı zamanda.

Yrd. Doç. Dr. A. Can ÖZCAN
Endüstriyel Tasarım
Bölüm Başkanı

In our 13th anniversary and 9th graduation year in 2017, as the Department of Industrial Design at the Faculty of Fine Arts and Design at IUE, we are aware that we are educating people for a much different and even difficult world than before. For sure, we are offering design training with much more sophisticated design tools, and continue to work in much better conditions than previous years. However, we are also aware that we are living in a world, which is smaller but more crowded where comfort is more, but living conditions are more difficult. So we are not only responsible for professionals who are well-equipped industrial designers to perform their profession in every corner of the world, but also for intellectual, entrepreneurial and responsible individuals who can enhance the quality of life in this world for everybody. We are all proud to see our graduates of this year having such a vision and consciousness. We have no doubt that our new graduates will be able to perform industrial design profession all over the world like their previous graduate colleagues and achieve great successes.

Dear 2016-2017 year graduates of industrial design department; while wishing you a happy, healthy and successful future as creative, solution-oriented, socially conscious and environmentally-friendly, professionally well equipped individuals, we are also welcoming you at the same time as our newest and youngest colleagues. It's not an end, but a fresh start again and together

Asst.Prof.Dr. A. Can ÖZCAN
Industrial Design
Department Head





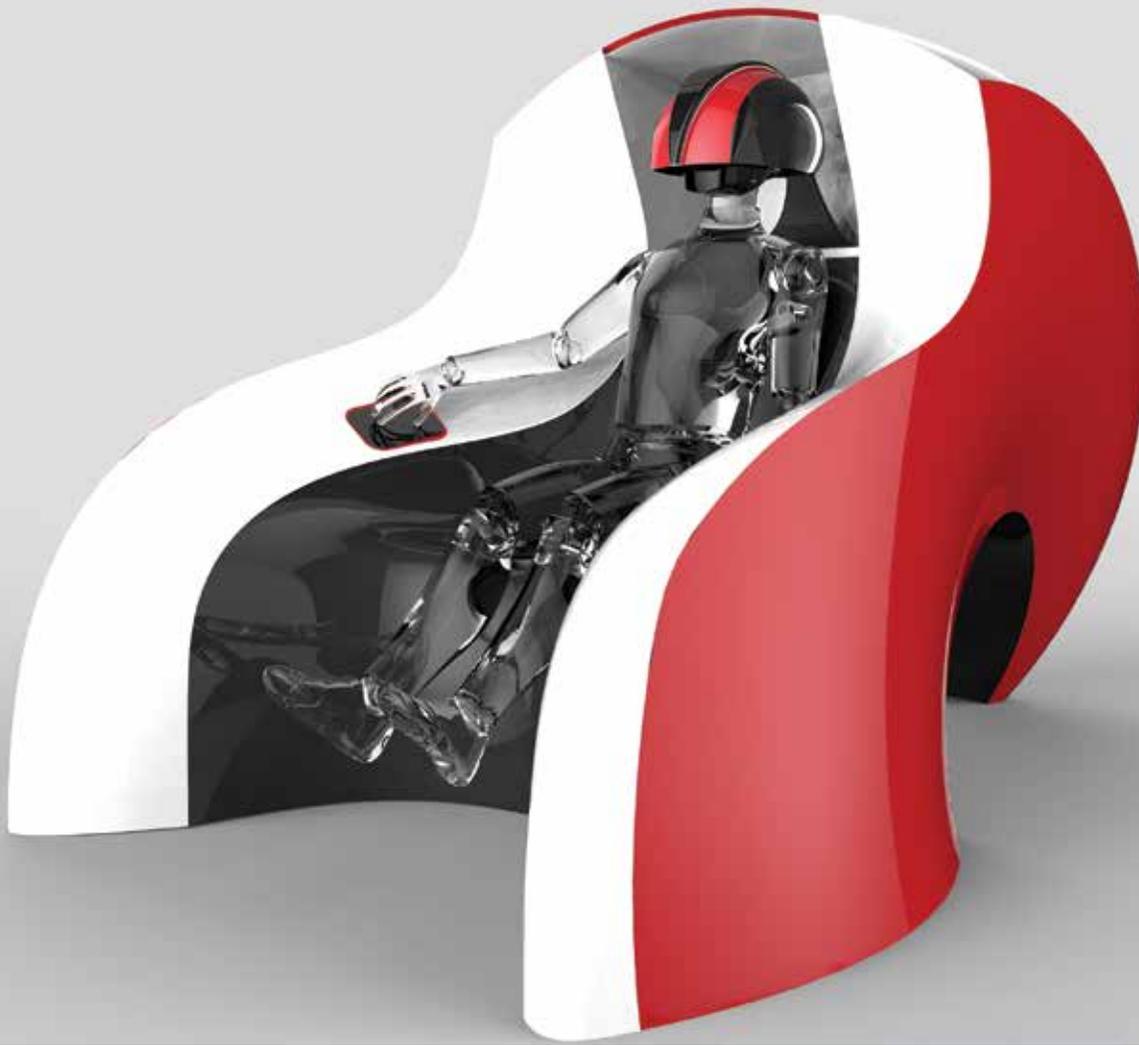
Arman Metin

Cat Care

armanmetin@gmail.com

Bu projede günümüzde var olan kedi su kaplarının sorunlarını ele alarak yeni bir kedi su kabı tasarlanmıştır. Bu su kabı daha kaliteli, aynı zamanda tasarruflu ve kediler için daha sağlıklıdır. Projenin özellikleri şu şekildedir; tasarım şeklinin yardımıyla tüy ve tozların bir haznede toplanması ve kolayca temizlenmesi sağlanmıştır. Peristaltik pompa kullanarak motor sesinin azaltılmıştır. Kimyasal yaymaması için ürün seramikten yapılmıştır. Ultraviyole ışık kullanarak uzun süreli beklemeden kaynaklanan bakteri oluşumunun engellenmesi hedeflenmiştir. Elektrik tasarrufu için sensör seçeneği eklenmiştir.

In this project a water fountain is designed by discussing the problems of the present cat's water bowls. This water fountain have better quality and it is also healthier for cats and more economical. The features of the product are that using the shape of design feather and dust are collected in a reservoir and easily cleaned. Decreasing motor noise by using peristaltic pump. The product made by ceramic for not to spread of chemicals to the water. UV light is used for preventing bacterial growth due to long waiting period. Sensor option is added for saving electricity.

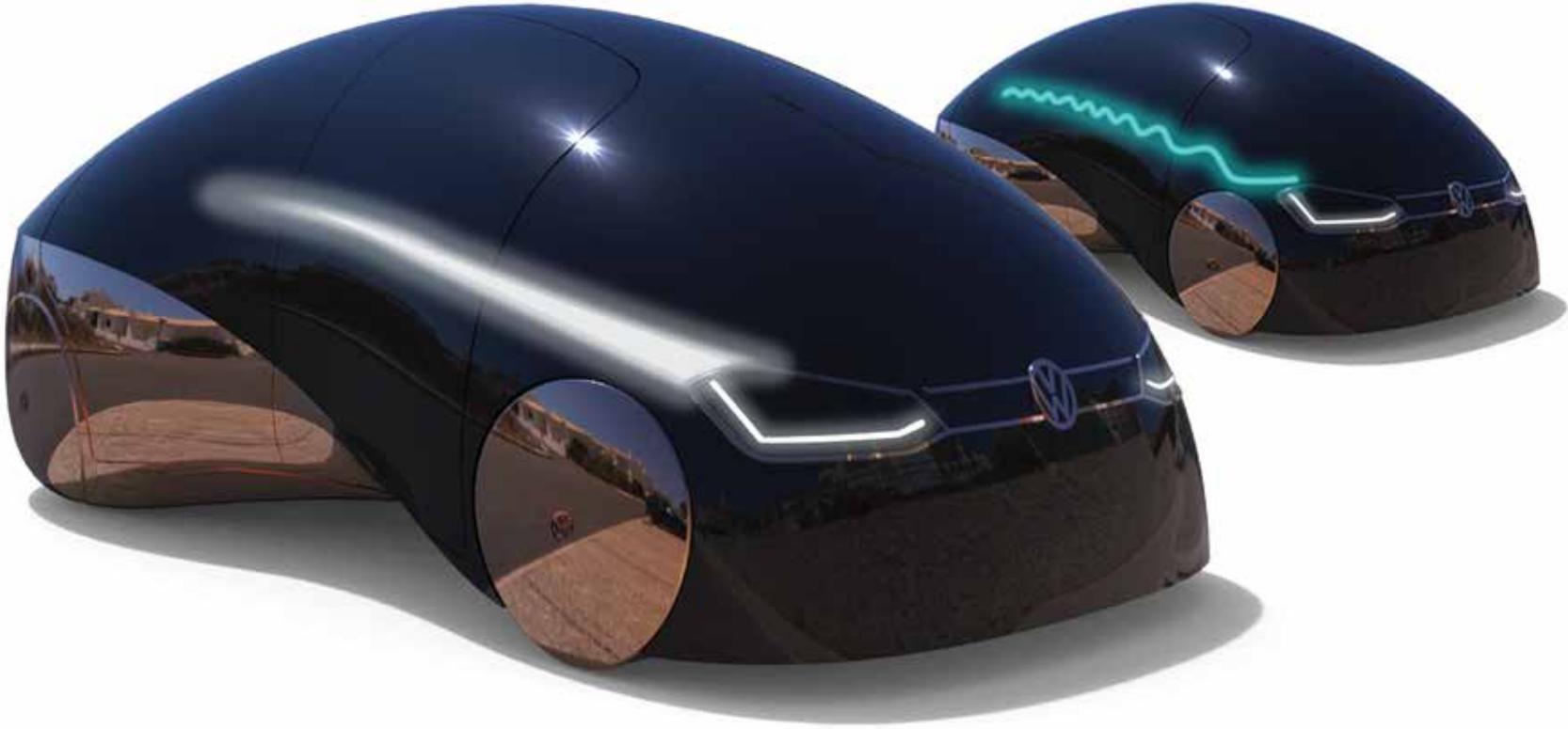


Projenin amacı; müzeye gitmeyen, farklı bir tecrübe deneyimlemek, bilmediği şeyleri keşfetmek veya teknolojiye daha yakın olmak isteyen kullanıcılar için simülasyon koltuğu tasarlamaktır. En önemli özelliği, oturulduğunda kullanıcıya güven ve rahatlık duygusunu hissettirmesi ve dokunmatik ekranla birlikte kontrol etme duygusunu harekete geçirmesidir. Böylelikle kullanıcının teknolojiyle arasındaki bağ daha rahat kurulur. Simülasyon kaskını taktıktan sonra dokunmatik ekranla görüntü yönlendirilebilir. Kullanıcı arayüzünde görüntü panoramik olarak sunulur ve kullanıcı geniş bir görüş açısına sahiptir. Kontrol edebilmek için, dokunmatik ekrandaki yönergeleri takip etmesi yeterlidir.

The aim of this project is to design a simulation seat for users who does not visit museums, want to have a different experience, discover things that they do not know or the ones who want to be closer to technology. The most important feature of the product is that users feel safe, comfortable and the touch screen gives the feeling of control to them. Thus, the users may have a better relation with technology. After the simulation helmet is worn, the image can be navigated with the touch screen. In the user interface, the image is presented as a panoramic view and the user has a wide view angle. In order to check, following the directions on the screen is enough.

Atakağan Şimşek
Tod

atakagansimsek@gmail.com



Ayşegül Erdoğan VW Millennia

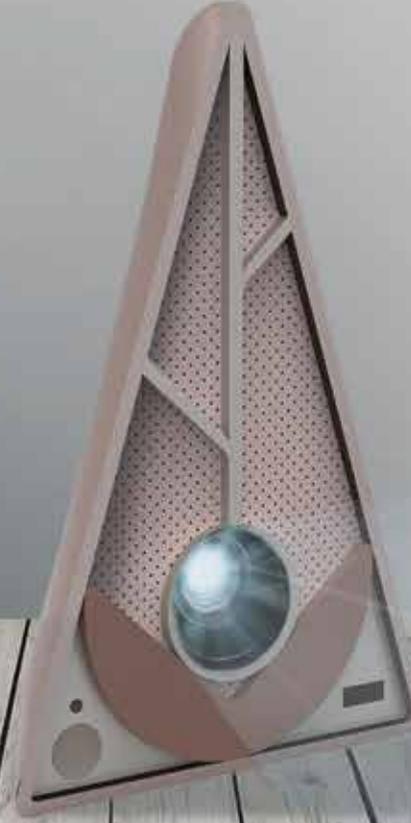
aysegulerdogan35@gmail.com

VW Millennial yaptığı her hamleyi bir ışık diliyle paylaşır ve bambaşka bir sürüş zevki yaşatır. VW Millennial'ın yaptığı her hareket çevreden kolaylıkla anlaşılır. Arabanın hızı arttığında ya da azaldığında, arabayı çevreleyen beyaz ışık şeridi hızla göre değişkenlik gösterir. Diğer sinyalleri de diğer arabalarda varolan sinyallere göre daha kolay algılanır. Ayrıca, insanlar Millennial'ını mobil uygulama üzerinden paylaşabilir ve kiralayabilirler. Bu şekilde ekonomiyi de paylaşmış olurlar, eğlenirler ve yeni bir sosyal çevre edinirler. Mobil uygulama yolcu ve sürücüyü renkli işaretlerle eşleştirir. Ayrıca, yolcu ve sürücü birbirlerini bu işaretlere göre uygulama üzerinden takip edip kolayca buluşabilirler.

VW Millennial shares every move it makes with a unique lighting way and gives an exclusive driving pleasure. Every single move is quite distinctive. When pace goes up or down white light which is surrounding the car is also changing accordingly. The other signals are also more perceivable than usual. Besides, people can share and rent their Millennial through a mobile application. In this way they also share their economy, have fun and create a social environment. Application matches the driver and passenger with colored signs for sharing and renting. After all, they chase each other and meet easily.

Pi-cone projector;

videos and photos taken during the whole process are stored for viewing whenever it is desired.



 Pi-cone

Bensu Ece Tuğyan
Pi-cone

bensutugyan@yahoo.com.tr

18

Pi-cone, gençler ve yaşlılar arasındaki bağı güçlendirmeyi amaçlar ve aralarında çift yönlü bir paylaşımı esas alır. Projede ortak ilgi alanlarına göre evde bakım hizmeti alan yaşlı bireyler ile gönüllü gençler eşleştirilir. Pi-cone bu paylaşımın sonunda bir kitap çıktısı sunar. Bu kitap yaşlının düşüncelerini, anılarını içerir ve genç bireyin yorumlayışından ortaya çıkar. Projede gençlerin yaşlıların hayat deneyiminden, bilgi birikiminden yararlanması, yaşlı bireylerin de gençlerin enerjisinden ve arkadaşlığından keyif alması planlanmıştır. Proje sonunda süreç boyunca çekilen videolar, fotoğraflar pi-cone projeksiyona yüklenir, tekrar izlenmek üzere depolanır.

Pi-cone, aims to strengthen the connection between elderly and youth. Sharing is the core of the system. Elderlies who get home care service and young volunteers are paired according to their common interests than the project begins. Pi-cone offers a book as an output at the end. This book not only contains the memories and thoughts of the elderlies also it is developed through youths' interpretation. Within the scope of the project, it is planned that young people will benefit from the experience of knowledge of the elderly and elderly people will enjoy the energy and friendship of young people. At the end, whole process are uploaded to the Pi-cone projection; stored for viewing whenever it is desired.



Berke Can Malkoç

Motus

berkecan93@gmail.com

Motus, diş hekimlerine hizmet eden bir tabure tasarımıdır. Estetik, ergonomik ve yenilikçi özellikler taşıması tasarım sürecinin temel esasları olarak kabul edilmiştir. Diş hekimlerinin zorlayıcı çalışma koşullarını minimuma indirirken, verimli ve zevkli bir çalışma ortamı yaratmayı hedeflemektedir. Uzun çalışma saatleri ve beraberinde getirdiği hareket kısıtlamasını tolere edecek şekilde tasarlanmıştır. Kullanışlı ve ergonomik özellikler taşımasının yanı sıra, zarif ve şık bir görünüm yakalamayı amaçlamaktadır. Hareket sistemi ve sunduğu kullanım kolaylığı ile piyasaya yenilikçi bir bakış açısı sunmaktadır. Motus, bir tabureden çok aktif yaşamın ve ince zevkin tasarımıdır.

Motus is a stool specially designed for dentists. Key elements were aesthetics, ergonomics and innovation during the design process. While minimizing the hard working conditions of dentists, Motus aims to create healthier and happier working environment for its users. The stool is designed to suit the long working hours and stable positions. Brings an innovative point of view to the field with its movement system and practicality. Right beside the practicality and ergonomics, this stool fulfills the high aesthetic desires. Motus is the stool of dentist who has an active life and impeccable taste.

FULL & FLY



Beste Uğur Full and Fly

besteugur7@gmail.com

Full and Fly havaalanları ve seyahat takıntısından doğan bir hizmet tasarımıdır. Seyahat etmek keyifli ve heyecanlı olsa da, havayolu şirketleri ve havaalanlarının bizlere sunduğu yemek hizmetleri çoğu zaman yetersiz kalıyor. Full and Fly düşük bütçeli havayolu şirketleri veya yeterli olanaklara sahip olmayan havaalanlarıyla kuracağı ortaklık ile uçuştan önceki son noktada hızlı ve sağlıklı yemek hizmeti sunmayı hedefliyor. Stant, ambalaj ve uygulama tasarımı ile desteklenen proje, uçuş stresinizi en aza indirmek için tasarlanmıştır. Uçağınıza geç kalmış olsanız bile, uygulamadan yemeğinizi sipariş edebilir ve uçuş kapınızdaki stanttan yemeğinizi alabilirsiniz. Uçuştan önce yemeğinizin tadını çıkarın. . .

Full and Fly is designed from my airport obsession. Although travel is pleasant and exciting, food service provided by airline companies and airports is often inadequate. The project aims to offer fast and healthy catering services to you at the last point before the flight with low budget airline companies or partnerships with airports that do not have enough facilities. Supported by stand design, packaging design and application design, the project is designed to minimize your flight stress. With the help of the application, even if your flight is late, you can order your meal from the application and get your lunch from the stand on your flight door. Enjoy your meal before flight...



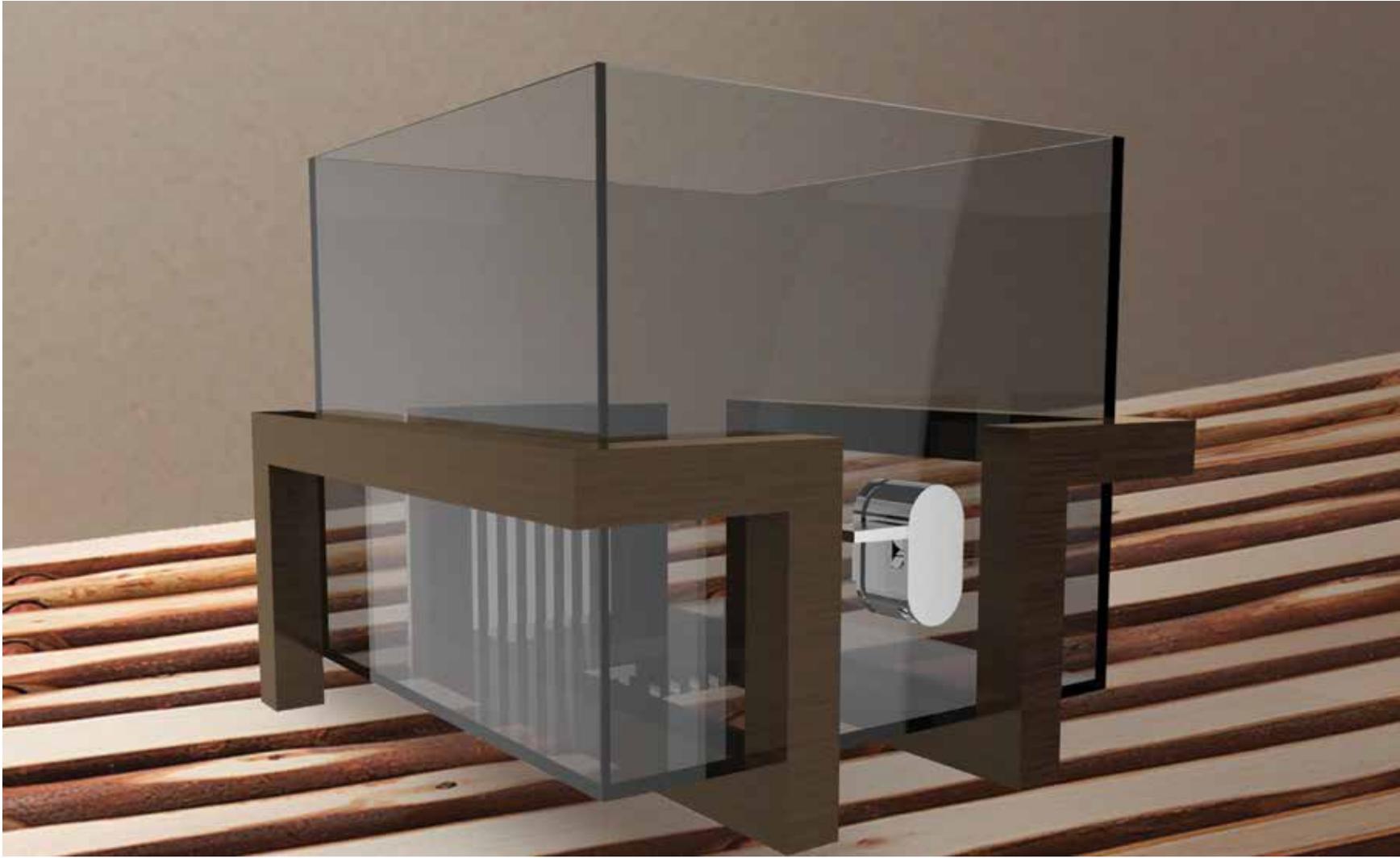
Bükre Tufan

Uniq

bukretufan@gmail.com

Uniq, yatlarda günlük yaşamda kullanılması gereken bir espadril markasıdır. Çoğu yat kullanıcıları, yatlarına ayakkabı ile girmeyi tercih etmezler. Çünkü ahşap ve delikli yüzeyler zamanla zarar görür. Ayakkabı ile birlikte yaşam alanlarına da girilmez. Çünkü yerçekimi nedeniyle tüm kir aşağıda toplanır. Bu durum yat kullanıcıları için tehlikelidir. Islaklık, ayakkabı için bir başka zorlayıcı özelliktir. Uniq, bir çift terlik kadar rahatlıkla giyilebilen ancak kolaylıkla ayaktan çıkmayan bir tasarımdır. Uniq, bu problemleri malzeme özellikleriyle ve çalışmasıyla çözer. Kullanıcılara yatlarında rahat ve güvenli hareket edebilmelerini sağlar. Yatlar temiz kalır ve bu ürünle yüzeyleri zarar görmeden kullanılabilir.

Uniq is an espadrille brand which should use in yachtes in daily life. Wood and perforated surfaces may be damaged in time which is why most of yacht users do not prefer to use footwear. Also, people do not enter living spaces with footwear because due to gravity, all the dirt is collected below. Dirt is dangerous for yacht users. Wetness is another compulsive feature for footwear. Uniq is a design that can be worn comfortably as a pair of slippers but can not be easily removed. Uniq solves these problems by material selection and successful function. It allows the users to move comfortably and safely on the ground of their yacht. In the end, yacht surfaces remain clean without being damaged.



Diğdem Şağban Kochá

digdem.sagban@gmail.com

22

Kocha Kombucha fermentasyonu için tasarlanmış bir mayalama kavanozudur. Kombucha binlerce yıldır sağlık için tüketilen geleneksel bir Çin çayıdır ve sağlık üzerindeki etkileriyle bilinir. Kombucha fermentasyonunu sağlayan mikroorganizmalar çayı üretirken çay yüzeyinde tamamen selülozdan meydana gelmiş bir katman oluştururlar. Bu katman yapısı gereği kumaş olarak kullanılabilir. Kocha, mıknatıslı çubukları sayesinde kullanıcının kendi zevkine göre desen oluşturmasını ve yüzeydeki katmanın bu desene göre büyümesini sağlar. Böylelikle Kocha kullanıcı çayını hazırlarken bir yandan da doğa dostu ve kullanıcının zevkine göre desenlenmiş kumaşının keyfini çıkarabilir.

Kocha is a brewing jar especially designed for fermentation of Kombucha. Kombucha is a traditional Chinese tea which has been used thousand of years for health. It is also known for its health effects. Kocha provides convenient fermentation conditions. Fermentation of Kombucha is made by association of microorganisms that creates cellulosic layer over the tea surface. This layer can be used as a fabric because of its cellulosic structure. Thanks to the magnetic sticks, Kocha allows users to create patterns according to their own taste. Thus, Kocha users can prepare their healthy beverage and enjoy the completely biodegradable fabric.



Ece Mercan Napport

ece_mercan91@hotmail.com

Napport, seyahat eden öğrenciler için tasarlanmış havaalanındaki uyuma kapsülüdür. Bu hizmetten yararlanabilmek için kullanıcılar üye olduktan sonra, planladıkları uçuş saatine göre Napport'a rezervasyon yapabilirler. Kredi kartı ile ödeyip havaalanında yetkililerine giderek rezervasyonlarını onaylatmaları gerekmektedir. Rezervasyonun ardından firma, kişiye tek kullanımlık çarşaf ve tanıtım ürünlerini vermektedir. Bu ürünler seyahat yastığı ve uyku bandıdır. Kullanıcılar uygulamadaki QR kodu sayesinde kapıları kontrol edebilirler. Yatak, masa olarak da kullanılabilir. Kapsülden çıkış yaptıktan sonra sistem kitlenir ve içeride bulunan UV lambaları ortamın hijyenini sağlar.

Napport is a sleeping capsule in airport designed for students traveling. In order to benefit from this service users can make reservations according to flight time after they become a member. Also, users should come to the airport before reservation time and the staff should confirm their reservation. The firm provides personalized sheets and promotional products such as travelling pillow and sleeping band. There is a QR code on the Napport. With the help of this code users can control the doors. Besides, the bed can also be used as a table. After exiting, the system becomes locked and UV lamps which are located inside provide hygiene for the environment.

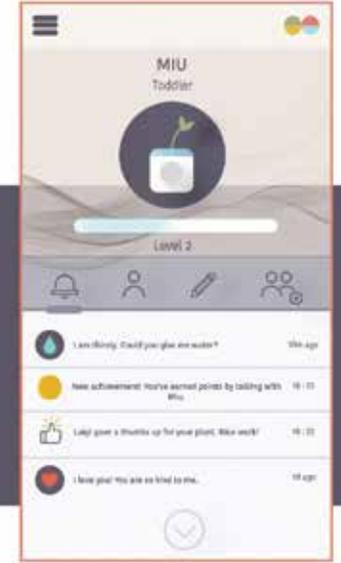
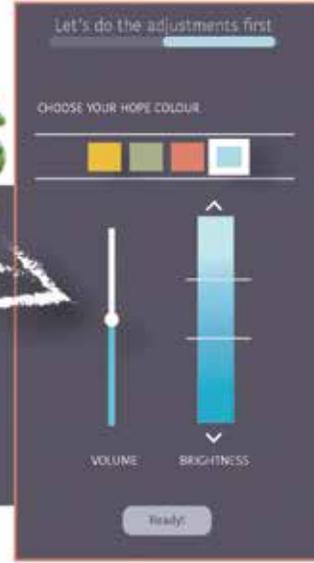


Elifcan Karakuş
Iz-Boat

elifcankarakus92@gmail.com

İz-Boat, güneş paneli sistemiyle çalışan, çevre dostu bir elektrikli bot tasarımıdır. Tasarım, 'İzmirKart' ile entegre çalışabilen 'Bot Kiralama Servisi'ni içerir. Kullanıcılar, İzmirKart'larını okutarak İzmir'deki herhangi bir iskeleden bot kiralayabilir. İz- Boat servis tasarımının bir diğer elemanı ise 'On-line Rezervasyon Sistemi'dir ve 'Rakı-Balık-Fasıl', 'Kendi Yiyeceğini Getir: Barbekü Gecesi' ve 'Özel Kutlamalar' gibi etkinliklere kayıt için kullanılır. 2-3 kişiden 6-8 kişiliğe kadar 3 farklı boyda bot seçeneği bulunması, kullanıcıya seçim özgürlüğü sunar.

Iz- BOAT is an eco-friendly electric boat working with solar panel system. It includes 'Boat Renting System' which is compatible with 'IzmirKart'. People can rent a boat from any ferry port in Izmir just with reading their IzmirKart and making online reservations for the special activities on different days. There are 3 options for the boat size for 2-3 person to 6-8 person. Thanks to the user-friendly interface of the Iz- BOAT website, the user can choose any activities such as 'Rakı-Fish and Fasıl', 'Bring Your Own Stuff: Barbeque Nights' and 'Special Celebration Days'.



HOPE

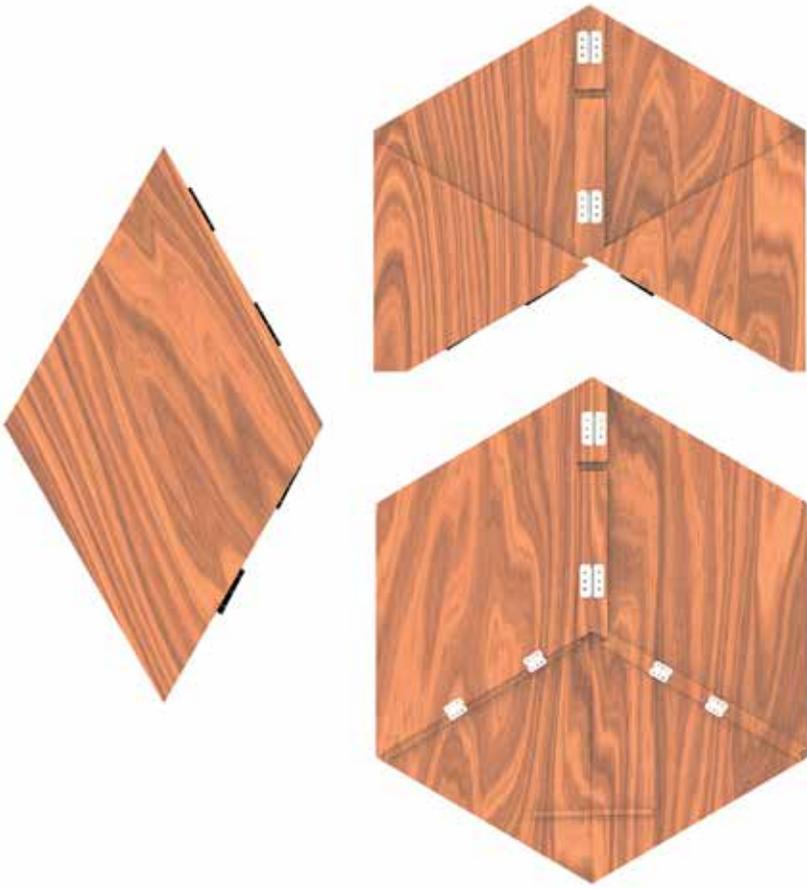
Elitnisa Şölenay

Hope

elitnisasolenay@gmail.com

Günümüzde bitki yetiştirmek ne yazık ki geniş alanlara ve yüksek yatırımlara ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle bireyler, özellikle çocuklar bahçecilik deneyimi yaşayamamaktadır. Kişilerin doğal yaşamla olan ilişkilerinin kısıtlanması, meraklarının da kaybetmelerine neden olmaktadır. Akıllı saksı Hope, ilgilenenler için daha eğlenceli ve eğitici bir bahçecilik deneyimi sunuyor. "HOPE", kullanıcı ile bitki arasındaki ilişkiyi kolaylaştırarak, özellikle çocuklara ve gençlere bitkiyle interaktif bir ilişki sağlıyor. Sadece ürünle değil oluşturduğu servis hizmetiyle, kullanıcıyı ve üreticiyi aynı platformlara yönlendirerek daha sürdürülebilir bir yaşam kurmanın, Hope ile mümkün olabileceğine inanıyor.

The gardening practice requires expanse areas and high amount of investment. As the consequence, urban life suffers lack of gardening practices and especially the people who live in the urban areas have become distanced from the natural life and lost their interest in certain agricultural practices. To overcome these problems, Hope gardening pot aims to make gardening activity more fun, easy and educational for those who are interested in. "HOPE" facilitates the planting relation between the user and plant. Thus, create a "friendship" bond especially for children as well as creating an interactive service platform with other users.

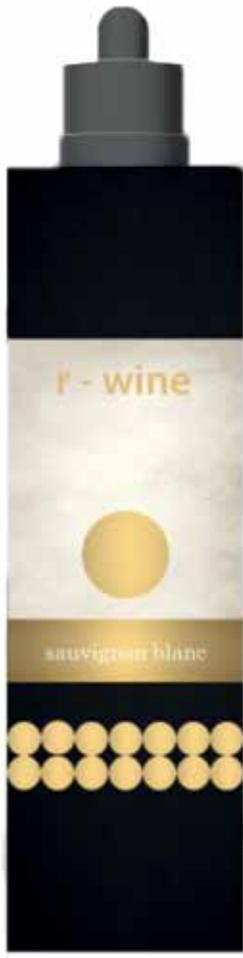


Gamze Erdoğan Foltab

gamzerdogan8@gmail.com

Ürünün amacı masadaki kişi sayısını arttırmak ve lojistiği kolaylaştırmaktır. Hedef kitle organizasyon şirketleridir. Organizasyon şirketleri için lojistik sorunu en büyük problemdir. Organizasyon şirketlerinin lojistik sorununu çözmeyi amaçlar. Farklı bir şekle sahiptir. Masanın üst tablası ve ayakları katlanabilir özelliğe sahiptir. Katlandığında normal boyutunun dörtte biri kadar yer kaplar. Portatiftir. Ayakları da katlanarak masanın iç kısmına girer. Uzun süreli kullanım sağlar ve çim zeminde kullanılır. Şekli altıgen, malzemeleri ise ahşap, menteşe ve vidadır. En belirgin özelliği katlanabilirliktir. İstenilen renk ve malzemede üretilebilir.

The aim of the product is to increase the number of people on the table and to facilitate logistics. The target user are organization companies who has problems about size of the table. This project aims to solve the logistics problem of the organization companies. It has a different material and different shape. This product provides long-term use for users. The table top and feet of the table are foldable. The legs can also be collapsed into the inside of the table. The product can be used for along time and it is suitable for glass floor. Moreover, it is portable. The shape of it is hexagonal. The most prominent feature is its foldability. Also, it can be produced in desired colors and materials.



Gülcan Selçuk

R-wine

gulcanselcuk11@gmail.com

R-wine Tetra Pak'tan üretilmiş şarap paketlerine uygun bir kapaktır, açma-kapama ve şarabı dökme işlemleri için kullanılır. Bu kapak hava girişini önler ve bu sayede şarapta oksidasyon ve buharlaşma görülmez. Şarap, ambalajın içerisinde bulunan vakumlu bir poşetin içerisinde yer alır. Vakumlu poşet sistemi, şarabı daha uzun süre korumak için kullanılan bir sistemdir. R-wine, bu yöntemi kullanarak farklı bir bakış açısı sunmaktadır. R – wine kapak, vakumlu poşet ile birlikte çalışır. Kapaktan şarap döküldükçe içerideki poşet sıkışır ve hacim küçülür. İçeriye hava girişi olmaz. Bu şekilde şarap normal süresinden daha uzun süre saklanabilir.

R - wine is the tap for Tetra Pak based wine packages. This tap prevents oxidization and vaporization after opening. There is a vacuum bag inside of the package which is filled with wine. Today, the vacuum bag wine packaging is being used in order to protect the wine for a long time. R-wine presents a distinctive point of view with this method. This tap works with the vacuum bag. As the wine goes through the tap, the vacuum bag squeezes and the volume shrinks. Air in is blocked. With this system, wine can be protected for a longer period of time than standard.



naja

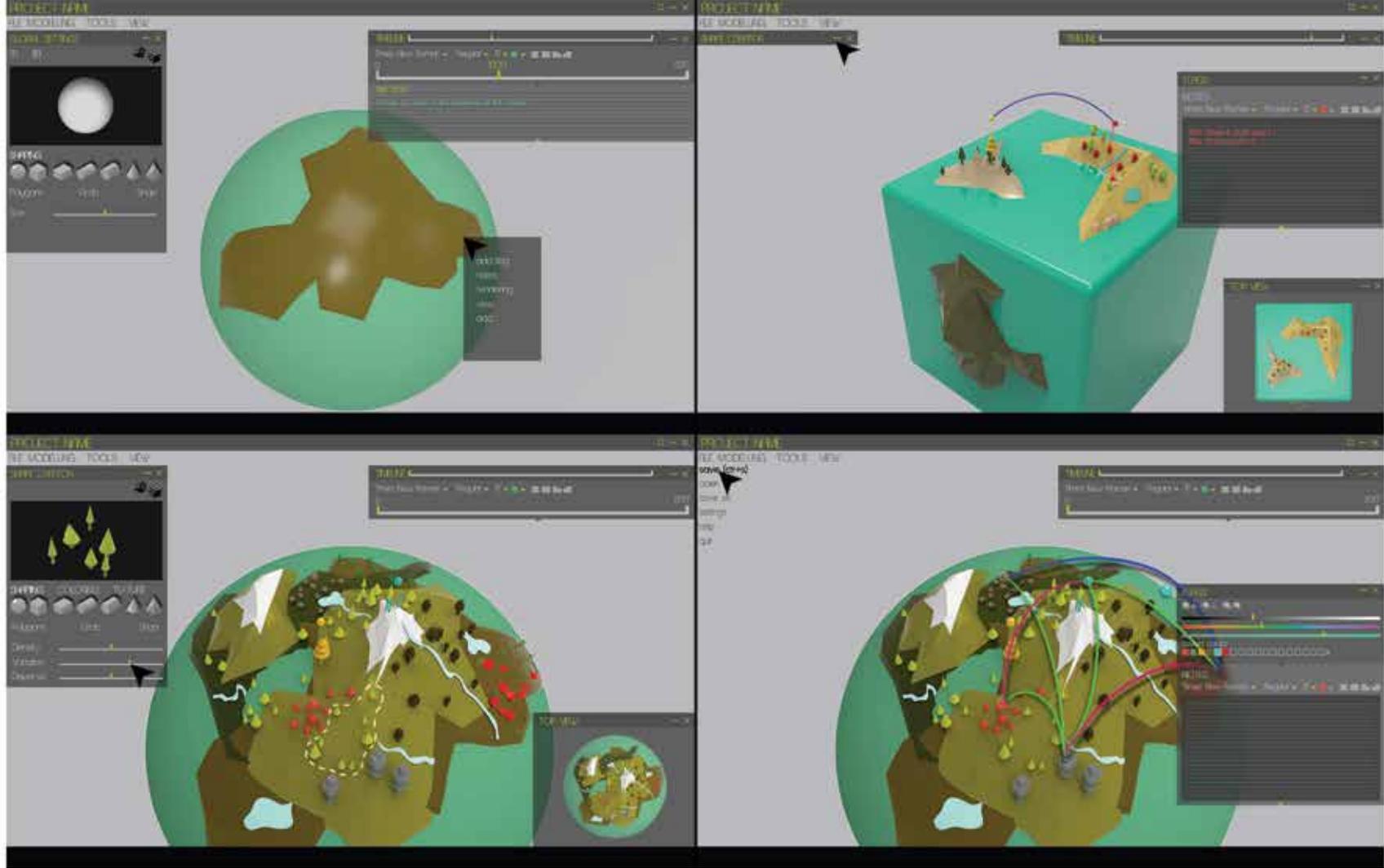
Hande Yenen
Naja

hande.94@hotmail.com

28

Naja, diş fırçalama, tıraş, el ve yüz yıkama gibi günlük banyo görevlerinde su ve ısı tasarrufunu destekleyen banyo musluğu tasarımıdır. Elektronik ara yüzü musluğu kullanarak akışı akıllıca manipüle ederek su tasarrufunu kolaylaştırır ve muslukla akıllı etkileşimler yürütür. El, sağa ve sola hareket ettirilerek modu değişir. Günlük yaşam aktivitelerinde su tasarrufu konusunda kullanıcılar arasında farkındalık yaratır ve bunun için sürecin ve su miktarının belirlenmesi için karar verme yeteneğine yardımcı olan etkileşimler sağlar.

Naja is the bathroom faucet design which is supporting the water and heat saving in daily bathroom tasks such as, brushing teeth, shaving, hand and face washing. Using this electronic-interface faucet which facilitates water saving by smart manipulation of flow and doing smart interactions with the faucet. The mode changes by moving the hand right and left. It creates awareness among user about water saving in daily life activities and provides interactions which help in developing decision-making capability about the way of doing process and amount of water to be used for it.



Hava Topçu

Gaia

eva.angeli.topcu@gmail.com

Gaia dünya tasarımına ağırlık veren yazarlar için tasarlanmış bir görsel not alma programıdır. Mantığında temel modelleme ve not alma teknikleri bulunmaktadır. Programın tasarımındaki ana noktalar, akılda tasarlanmış olan dünyadaki açıkların minimal seviyeye indirilmesi ve kurgudaki değişikliklerin tasarıma kolayca yansıtılabilmesidir.

Gaia is a visual note-taking program for writers who focus on world design. There are basic modelling and note-taking methods. Gaia has two focus points in its design: Reducing the gaps in an imagined world system and providing easy modification to keep up with the changes of a plot.



Hilal İrem Özdemir MakerGO

h.iremozdemir@hotmail.com

Bir ürün tasarımı öğrencisi olarak, fikirlerinizi sunmanın en iyi yolu çizim ve model yapmaktır. Tasarım fikirlerinizi ileri taşıyabilmek için görsel modeller ve çalışan prototiplere ihtiyaç duyarsınız ve zamanla el aletleri hayatınızın günlük bir parçası haline gelir. MakerGO size ürün tasarımı için temelde gerekli olan aletleri sunar. MakerGo alet çantası 6 parça ürünle birlikte gelir: bir adet kraft bıçağı, iki adet zımpara aleti, iki adet kalem ve bir adet kumpas eklentili cetvel. Bütün aletler, bir ürün tasarımı öğrencisinin fikirlerini hayata geçirmek için gerekli olan temel ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde tasarlanmıştır.

As a product design student, the best way to present ideas is sketching and model making. You need visual models and working prototypes to move your design forward and in time hand tools are becoming essential for it. MakerGO offers you a product design tool kit, includes all the essential tools. MakerGO tool bag comes with a utility knife, two sanding tools, one liner tip pen and one mechanical pencil and a ruler with a caliper attachment. All products are designed for basic needs of a product design student to make his/her ideas real.



İrem Uludağ

Harmony

iremuludag93@gmail.com

Harmony laptop altlığı tasarlanırken öncelikli amaç bilgisayar başında çok fazla zaman geçirmek zorunda kalan insanların laptoplarına daha sık ve ergonomik bir açıdan bakmalarını sağlamaktır. Ayrıca bu kadar yoğun çalışan insanların en büyük sıkıntılarında biri çalışırken yemek yemektir. Bu yüzden bu tasarımı insanlara laptopun yerini yorulmadan ve zaman kaybetmeden değiştirip yemek yeme alanı açma imkanı sunar. Alüminyum çubuk doğru açığa gelip sabitlendiğinde laptop standı kullanıcı için en ergonomik bakış açısını sağlamaktadır. Çubuk etrafında dönen uzun tekerlek laptopu standla beraber tek hareketle ötelemeyi ve masada boş alan yaratmayı sağlar.

Primary goal of Harmony laptop base was to provide a stylish and ergonomic way to people who had to spend a lot of time on the computer. One of the biggest problems with people working so hard is the difficulty of eating while working. So, this design allows people to opening an eating area with changing the place of the laptop without making effort and losing time. These are aluminum, wood and anti-slip plastic parts. When the aluminum rod is fixed in the right angle, the laptop stand provides the most ergonomic point of view for the user. The long wheel spinning around the aluminum rod allows the notebook to move with the stand in one single motion and create free space on the desk.



Mahir Kaşlıođlu Sta-Terra

mahir_kaslioglu@hotmail.com

32

Tamamen seramik malzeme ile yapılmış olan bu saksı, diđer saksılardan farklı olarak doğal denge sistemiyle çalışmaktadır. Alt kısım bu dengenin oluşması için özel tasarlanmıştır ve maksimum 20 dereceye kadar eğime olanak verir. Su içermeyen saksı eğik durur ve susuz kaldığını kullanıcıya ifade eder. Su eklendiğinde ise saksı dik açığa gelir.

The pot made entirely of ceramic materials works differently from the other pots and works with natural balance system. The lower part is specially designed for the formation of this balance and allows a maximum of 20 degrees of inclination. The water-free pot that does not contain water it is tilted and by the help of this it expresses to the user that it does not contain water. When water added, the pot becomes to the right angle.



Melis Çobanyıldızı

Nevera

meliscobanyildizi@hotmail.com

Nevera küçük alanlar için tasarlanmıştır. İnsanlar günlük yaşantılarında birçok ev aleti kullanırlar. Bunlardan biri ise temel ihtiyacımız olan buzdolabıdır. Bu yüzden küçük alanlarda bile buzdolabı için bir bölüm ayrılmıştır. Küçük ev aletleri için yer sıkıntısı yaşanmaktadır. Diğer ürünlere alan yaratabilmek için, buzdolabının iç hacmi kullanılmıştır. Modüler şekilde mikrodalga, kahve makinesi, fırın ve buzluk yerleştirilebilir. Sabit kısım ise çekmecelerden oluşan buzdolabı kısmıdır. Bir çekmece, içeceklere göre özel olarak tasarlanmıştır. Bu ihtiyaçlar kişiden kişiye göre değiştiği için kullanıcılara bunu seçme olanağı sunulmuştur. Kendi ihtiyaçlarına göre istedikleri modülerliği yaratabilmektedirler.

Nevera is designed for small spaces. People use several home appliances in their daily lives. One of these is our basic need, the refrigerator. For that reason, even in small spaces there is a place for the refrigerator. However, users experience difficulties in locating other home appliances. The inner volume of the Nevera is used in order to create space for other products. Microwave, coffeemaker, oven and freezer can be placed inside in a modular way. The constant part is the refrigerator part which consists of three drawers. The drawers are specially designed for beverages. These needs can vary from person to person. Depending on their needs, they can create their own product.



Mustafa Murat Bilir Drolis

mmuratbilir@gmail.com

Drolis yeni nesil polis drone'u olup polislerin drone kullanırken gereksinimleri göz önüne alınarak tasarlanmıştır. Drolis tasarlanırken öncelikle kullanıma geçiş süresini kısaltmak hedeflenmiştir. Diğer dronelardan farkı, tasarım aşamasında çantasıyla beraber düşünülüp tasarlandığından dolayı kullanıma geçiş süresini bir hayli kısaltmaktadır. Kullanıcılar Drolis'i sırtında taşırken tek bir hareketle kolayca alıp, tek tuşa basarak saniyeler içinde kullanıma başlayabilirler. Drolis GPS sistemi sayesinde yerini asla kaybetmez. Gözden kaçırıldığında dahi tek tuşla kolayca çağırabilmeniz mümkündür. Ayrıca sound solar sensorleri sayesinde uçuş esnasında kullanıcın görmediği engelleri fark ederek çarpışmalardan kaçabilir.

Drolis is a new generation police drone and designed for the needs of the police. When Drolis is designed, firstly it is aimed to shorten the usage transition period. The difference from other drones, the bag not only deals with the protective sheath, Drolis packaging and product are designed together that is why process became much shorter. Users can easily pick up Drolis with a single move while carrying it on their back and start using it in seconds by pressing a single key. Drolis never be lost thanks to the GPS system. Even if it is missed, users can easily call it with a single key. On the other hand, with the support of the ultrasound sensors Drolis can recognize the obstacles that users have not seen.



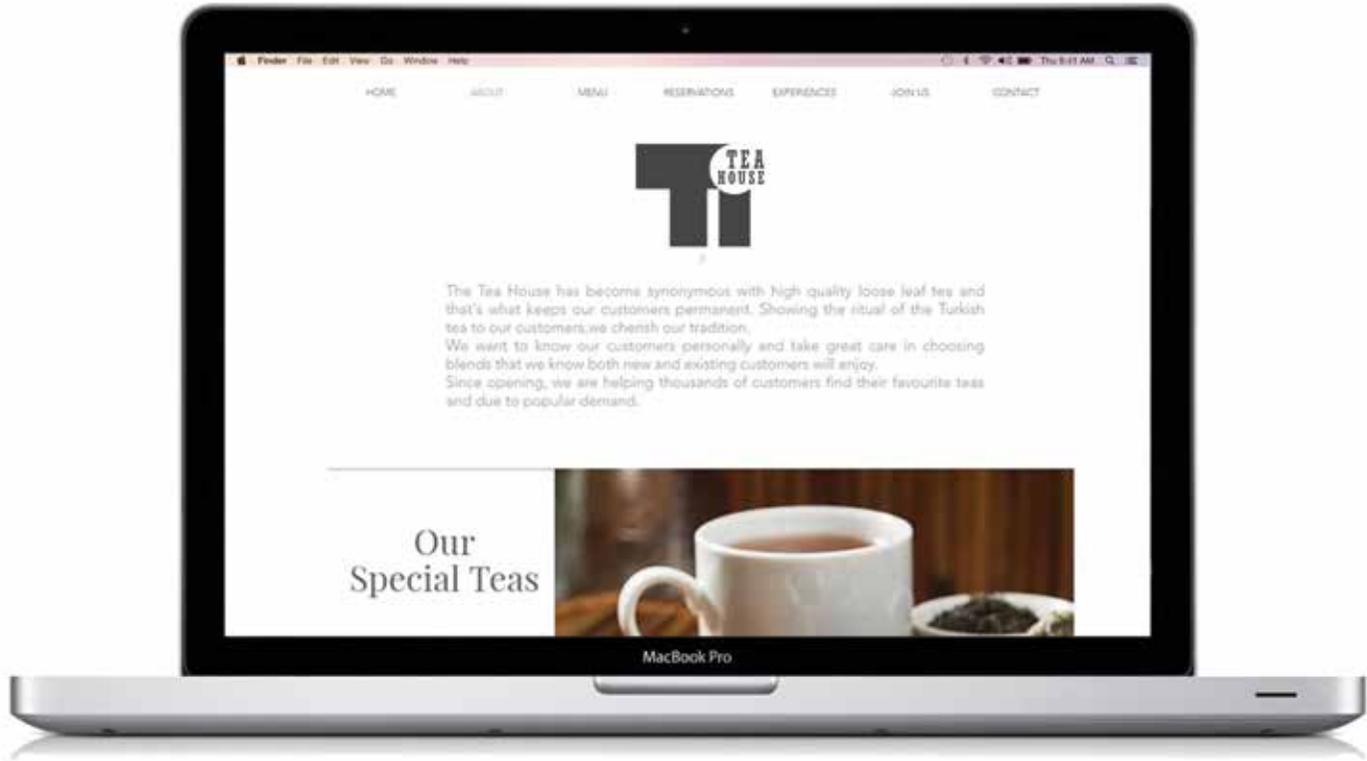
Nektar Ege Altıntoprak

Moon

nektarege@gmail.com

Moon, akıllı alarm ve gece ayak bilekliğinden oluşan, çocuklar için tasarlanmış bir uyku cihazıdır. Amacı çocukları dört farklı uyararı aşamalı olarak göndererek konforlu bir şekilde uyandırmaktır. Bu uyarılar, koku, ses, titreşim ve ışıktır. Uyarılar, çocuktan gece bileliği yoluyla alınan bilgiler sayesinde kişiyle özelleşmiştir. Edinilen bilgiler ışığında, uyarılar kendilerini güncelleştirip, çocuğun gelişimine ayak uydurur. Moon, çocuğu iki durumda uyandırır: Sabah, alarmın kurulduğu saatte ve gece uykuda istemsiz altına kaçırma tehdidinde.

Moon is a sleeping tracker for children which consists from two pieces; night anklet and smart alarm. It's aim is to wake children up pleasantly by using four different stimuli; vibration, sound, smell and light, gradually which customized by the data which received by the night anklet. This pattern updated by the newly received data which it receive each night. Moon wakes children up in two conditions: First, in the morning, at the time children set the alarm.



Nuriye Bayraktar Ti Tea House

bayraktarmn@gmail.com

Ulusal içeceğimiz olan siyah çay genellikle kahvaltılarda, evde ailece tüketilir. Bu alışkanlık gençlere de ulaştırılmalı ve yayılmalıdır. Bu çalışmanın amacı çay bilgisini ve tecrübesini Türkiye'ye özgü bir şekilde yaygınlaştırmaktır. Hem yabancılar hem de yerel halk için çay kültürünü ve çayımızın toplumumuzdaki yerini ifade etmek, çayın görüntüsünü ve değerini belirtmek için bir çay içme alanı oluşturulmalı ve bu alanda aynı zamanda farklı bir servis tasarımı deneyimi sunulmalıdır. Bu deneyim, gençlerin ilgisini çekecek ve çay kültürünün hayatta kalmasını sağlayacak tasarımlar ile desteklenmelidir. Ulusal ve uluslararası franchise olanağı sağlayan eğlenceli bir deneyim herkesi çay içmeye teşvik edecektir.

Black tea, which is our national drink, is usually used at home during breakfast. This habit should be transmitted and spread to young people. The purpose of this study is to spread tea knowledge and experience in a way unique to Turkey. For both foreigners and local people, a tea-drinking area should be constituted in order to express the tea culture and the place of our tea in our society and to specify the image and value of the tea. This area should also offer a different service design experience at the same time. An entertaining experience which provides national and international franchise opportunities will encourage everybody to drink tea.



Oğuzhan Befa

Sonat

befaoguzhan@gmail.com

Son yıllarda Plak dinleme müzik sektörü içinde giderek artmaktadır. Fakat ev ortamında plak için yapılmış depolama alanları yetersizdir ve amacı dışında depolama üniteleri plak saklamak için kullanılmaktadır. Markette ise eski görünümlü ve audiophile ekipmanları bolca mevcut durumdadır. Proje gündelik pikap kullanımına yeni başlayan kullanıcıları hedeflemektedir. SONAT Plak rafı ve referans sehpa kullanıcı için farklı bir opsiyon olarak tasarlanmıştır. SONAT Plak rafı küçük boyutu ve modüler yapısı ile az yer kaplar. SONAT Referans sehpa ortamdaki plak çaların oluşturduğu titreşimi azaltma amacıyla tasarlanmıştır.

In the last decade, vinyl listening has been sharply increases in music sector. However, the storage of the vinyls is insufficient at homes. There are old style with retro look storing units or audiophile merchandise on the market. Project aims to bring a new aspect on listening vinyl to daily users. SONAT Vinyl storing and Reference table for record player designed and provided for daily use. SONAT Vinyl store, occupy less space and stackable to each other for greater collection of vinyl. SONAT reference table aims to eliminate vibration produced by record player IN the environment.



Osman Sabri Bilgiç Eczane

osmansabribilgic1@gmail.com

"Eczane" benim yeni nesil eczane servis tasarımıdır. "Eczane" daha iyi bir hasta-eczacı ilişkisini hedefleyerek tasarlanmıştır. Hastanın yaşadığı sorunların sebeplerine odaklanılmış ve onları değiştirmek üzere tasarlanmıştır. Tasarım, mobil aplikasyon, yazılım ve ürünler ile desteklenmiştir. Doktorunuz tarafından verilen reçete kodunu sorgulayan mobil aplikasyon, stok kontrolü yaparak hastaya en uygun eczaneyi önerir. Hastanın ve eczanenin onayı ile ilaçlar hasta eczaneye gitmeden hazırlanır. Bu sayede hasta ve eczane için karşılaşılan sorunların önüne geçilir. Uygulamanın hastanın tüm sağlık bilgileri tutması, ilaçlarını hatırlatması ve yol tarifi gibi yan görevleri vardır.

Eczane is a service design that aims to make a patient-pharmacist better relationship. The purpose of Eczane service design is to change the existing system and solve these problems which patients has experienced. The design is supported by mobile applications, softwares and products. With a mobile application to be developed, the patient will apply the codes they have received from their doctors, the application will check the stocks of the pharmacies and inform the patient of the most appropriate pharmacy. Patient will reach the drug shortest and easiest way and the pharmacist will physically prepare.



Öykü Aydınhan

Gastronot

aydihanoyku@gmail.com

Gastronot şefler için tasarlanan bir çantadır. Bu proje şeflerin eşyalarını saklama ve taşıma problemlerini çözmek amacıyla yapılmıştır. Gastronot'un tasarlanma sürecindeki çığış fikri şeflere kendilerinin özelleştirebileceği bir çanta sunmaktır. Buradan yola çıkarak biri ayrılabilen günlük kısım diğer ikisi mutfakta kullanılan eşyaların konacağı 3 bölmeli bir çanta tasarlandı. Çantanın iç kısımlarında şefin istediği yerleşimi yapabildiği manyetik etkileşimden yararlanıldı. Çanta askısı da değişebilir olduğundan kişiye göre kullanıma uygundur. Gastronot, şef ve şefe ulaşmak isteyen kimseleri buluşturan bir websitesinin ürünü olarak şeflerle buluşur.

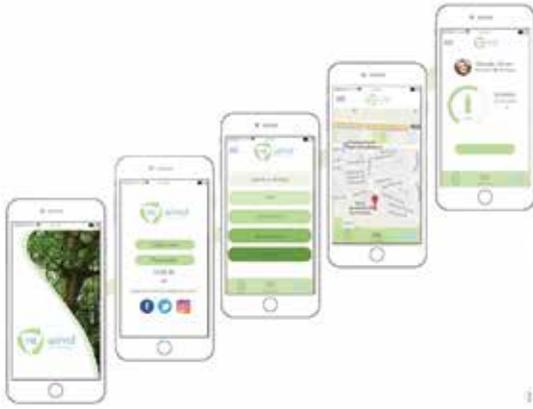
Gastronot is a backpack for chiefs. This project deals with the problem of the storage and carrying of the chiefs' kitchen items. Main idea when Gastronot is created, chief customises his or her backpack oneself. It consists of 3 parts; one of them for removable daily usage parts, other parts for carrying kitchen items. Inside is also designed as the chief wants to settle. For desired placement, magnetic closure is used. Hangers of the bag provide 2 different usage. Gastronot is framed in website which is settled for meeting chiefs and customers.



Rümeysa Efnan Gültekin
Walking Cups
efnann7@gmail.com

Bu proje kahve molası için bile vakti olmayan ofis çalışanları için kahve içecek sektörü servisinin hareketliliğini ele almaktadır. Projede bu problem bulunan sistemleri güçlendirerek ve hareketlilik sağlayarak çözüme ulaştırılmıştır. Sistem şu şekilde çalışmaktadır: sistemde 4 çeşit barista yer alır. Birinci grup günümüzde bilinen haliyle hizmet sunar. Diğer grup pick-up uygulaması için çalışan baristalardan oluşur. Diğer iki grup ise siparişi istenilen yere ulaştırır. Servise online veya uygulama yoluyla ulaşmak mümkündür. Kısaca bu servis uzun sıralarda beklemeyi ve vakit kaybını önlemek için geliştirilmiştir.

This project deals with the mobility of the coffee beverage sector service for the busy office workers who does not have time even for the coffee breaks. With this project, this problem has been solved by providing mobility and strengthening the existing system. The system works as follows; There are 4 kinds of barista groups. The first group works as it is known today. The other group consists of barista working for pick-up application. The other two groups serves the order to the demanded destination. Service can be reached online or via application. Briefly, this service has developed to prevent long waiting lines and loss of time.



14



Selen Usta Rewind

selenusta12@gmail.com

'Rewind' ürün ve servis tasarımı projesidir. Ülkemizde geri dönüşüme az önem verilmesinden ve geri dönüştürülen materyallerin oranının az olmasından dolayı bu proje ortaya çıkmıştır. İnsanların bilinçlenmesini sağlamak ve farkındalıklarını arttırmak hedeflenmiştir. İnsanları teşvik ederek pet şişelerin toplanma sayılarının artırılması ve geri dönüşümünün yapılması amaçlanmaktadır. Bu proje ürün tasarımı olarak geri dönüşüm otomatı ve servis tasarımı olarak ise akıllı telefonlarda kullanılacak uygulama tasarımıyla zenginleştirilmiştir.

'Rewind' is a product and service design project for recycle material. Because of the low importance of recycling in our country, it is aimed to make people conscious and increase their awareness. It is intended to encourage people to increase the number of gathering of pet bottles and recycling. This project has enriched with reverse vending machine as product design and application design to be used in smartphones as service design.



Sculpt
Face Contouring Kit

Sena Çarlık
Sculpt

carliksena@gmail.com

Yüz kontürü, farklı tonlardaki cilt ürünleri ile yüz hatlarının yeniden şekillendirilmesine yardımcı olan günümüzün en popüler makyaj trendlerinden biridir. Popülaritesi yanında kullanıcılar için uygulama işlemi oldukça karmaşık ve zorlayıcı olabilmektedir. Uygulama sırası, yüzdeki belirli alanlar ve her ton için gerekli olan fırçalar hemen hemen her kullanıcı için büyük bir problem haline gelmiştir. Bu ürün daha net ve kolay bir uygulama süreci sağlamak için tasarlanmıştır. Renkler uygulama katlarıyla aynı sırayla yer almaktadır. Ayrıca fırçaların küçük detayları ve yerleşimleri kullanıcılara uygulama sırasında yardım etmektedir. Fırçalar nerede kullanılacağını gösterip ve kullanıcıyı yönlendirmektedir.

Facial contour is one of the most popular current makeup trends which helps reshaping face features with different tones of skin products. Besides its popularity and effects, process of the application can be very complicated and challenging for the users. Application sequence, specific areas on the face and required brushes for each tone are the extreme problems for almost all users. This product was designed to provide a clear and easier application process. The tones are placed with the same order of the application layers. Also, little details and placement of the brushes guide users during application. They show where to use a brush and direct users during the makeup process.

BLACKJACK



ROULETTE



Tuğçe Çelimli

Luke

tugce.celimli@hotmail.com

Luke, hedef kitlesi yetişkin insanlar olan bir oyuncak markasıdır. Dünyada popüler olan ve yetişkinlerin oynamaktan keyif aldığı Blackjack ve Rulet oyunlarını içermektedir. Klasik Blackjack ve Rulet oyunlarından farkı zarla oynanmasıdır. Klasik Blackjack ve Rulet oyunlarının mantığı ve kuralları zarlara uyarlanmıştır. Zarlar oyunlara uygun olarak tasarlanmış olup bir fanusun içinde yer almaktadır. Bu fanus zarların dağılıp kaybolmamasını önler ve üzerinde ayar yapmak için halkalar ve altında da oyunla ilgili gerekli bilgileri görebileceğimiz ekran bulundurmaktadır. Oyun ürün halinde satın alınabileceği gibi telefonlara uygulama olarak indirilebilir.

Luke is a toy brand whose target audience is adult people. It contains Blackjack and Roulette games that are popular in the world and enjoyed by adults. The difference from the classic Blackjack and Roulette games is that they are played with dice. The logic and rules of Blackjack and Roulette games are adapted to the dice. The dice are designed in accordance with the games and are located in a bell jar. This prevents dice from losing and there are rings to arrangements and there is a screen where we can see related information below. The game can be purchased as a product or downloaded as an application on the phones and these games can be played always with foreigners with the application.



Volkan Çalışıyor
VALKYRIE

volkancalisiyor@gmail.com

Bir seyahat gitarı ile modüler parçaları olan bir gitar tasarlama fikriyle yola çıktım. Bu süreçte bir sürü çözülmesi gereken problemle karşılaştım her tasarımda olduğu gibi. Bir süre sonra güzel görünen ve ergonomik gövde ortaya çıktı. İkinci önemli bölüm ise köprü kullanımı idi çünkü akor problemlerini ve gerginlik problemlerini bir kafasız elektro gitarda çözmek gerekti. Bunun için özel bir köprü tasarlamam gerekti. Diğer bir problem ise modüler parçaları çözmekti, gitarın üst ve alt parçaları kişiselleştirilebilir hale geldi. Hoparlörlü, kulaklıklılı veya diğer çıkan seçenekleri takarak gitarı farklı bir şekilde kullanılabilir hale geldi.

Matching a travel guitar and modular accessories in the same guitar was the first thought problem but like an every concept design, this project also created little problems. After a while nice styling good looking and ergonomic shaped body born. Bridge was a different part of the project, because I have to solve tuning and tension problems at the same bridge at a headless guitar. Than the other main problem was modular parts. Changable upper and lower part can be customized with speaker applied ones, self listening silent mode one or the other new realised parts.



COOLER



WATER
GLASS



SINGLE RAKI
GLASS



DOUBLE RAKI
GLASS



DRY RAKI
GLASS



ROASTED CHICKPEA PLATE



APPERATIVE PLATE



FORK

Zeynep Sevgim Maşalacı Raki Experience At Bar

zeynepmasalacii@gmail.com

Hedef kitlesi Türkiye'ye gelen turistler olan projenin amacı rakının hedef kitlesini genişleterek, rakıya barlarda bardakla da erişimini sağlamaktır. Rakının sek, duble ve tek içilebilmesi ve yanında meze tüketilmesinden yola çıkılarak bir raki seti ve bir uygulama tasarlanmıştır. Uygulamada rakının nasıl tüketilmesi gerektiği, hangi barlarda bu deneyimin edinilebileceği, şarkı tavsiyeleri, meze tarifleri bulunuyor. Ayrıca raki setinin online siparişi mümkündür. Raki seti ise 3 raki-1 su bardağı, 1 leblebi, 1 meze tabağı, 1 raki çatallı ve soğutucudan oluşmaktadır. Her bardağın üzerindeki girintili çizik, rakının nereye kadar konulması gerektiğini göstermektedir. Artık raki daha yakınınızda, gel ve dene!

The purpose of the project is to expand the target group of raki and also provide an access to raki not only by bottle but also by glass. Based on drinking ways of raki (dry, double and single) and consumption with appetizer, a raki set and an application are designed. In practice, how raki should be consumed, in which bars this experience can be gained, song recommendations, appetizer recipes are available. Moreover, online order of raki set is possible in the application. The raki set consists of 3 raki-1 water glasses, a roasted chickpea, an appetizer plate, a raki fork and a cooler. The indented mark on each glasses shows how much raki has to be put. Now you are much closer to raki, come and try!



VCD

Yirmi birinci yüzyılda kültürel etkileşimde, görsel iletişim formları sözel iletişime oranla, daha baskın ve önemli hale gelmiştir. Görsel-işitsel teknolojilerin yirminci yüzyıl boyunca kaydettiği ilerleme bu görsel devrimin temellerini atmıştır. Böylece herkesin erişimine açık, daha ucuz ve sansürlenmesi neredeyse imkansız hale gelen görsel mecralar, özellikle eğlence, eğitim ve iletişimde yoğun olarak kullanılmaya başlanmıştır. Cep telefonu ekranımızdan billboard-lara kadar yayılan görsellerin hayatımızda kapladığı yer o kadar büyüktür ki, gündelik hayatta ortalama bir insanın karşılaştığı görsel sayısını hesaplamak bile neredeyse imkansız hale gelmiştir.

Bu çerçevede, görsel iletişim tasarımı son yıllarda çok daha önemli hale gelmiştir. Günümüzün yoğun görsel kültüründe görsel iletişim tasarımı, etkileşim ve arayüz tasarımlarıyla teknoloji ve kullanıcılar arasındaki iletişimi sağlamakta ve tasarlanan mesajların göze çarpması ve hedef kitlelerine ulaşmasına hizmet etmektedir.

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü 2017 mezunlarının bitirme projeleri mobil uygulama tasarımı, stopmotion animasyona, interaktif projelerden 8-bitlik nostaljik projelere kadar geniş bir yelpazede yer almaktadır. Tüm projeler, pek çok tasarım becerisini ve farklı tasarım alanlarını bir arada kullanmak ve çekici, etkili görseller yaratmak yönünde gösterilen büyük bir çabanın sonucunda ortaya çıkmıştır.

Mezunlarımıza en içten sevgilerimi sunuyorum ve ömür boyu başarılar diliyorum.

Yrd. Doç. Dr. Zeynep Arda
Görsel İletişim Tasarımı
Bölüm Başkanı

In the 21st century, visual modes of communication are more dominant and important to cultural functioning than verbal modes. Indeed, many developments in visual technology throughout the 20th century have laid the groundwork for this revolution. Visual media are more available, less expensive, almost impossible to censor; and the culture is increasingly embracing the use of visual media for entertainment, education and communication. The sheer quantity of visual representations is now such that the number of images encountered by an average person in an average day could hardly be counted.

In such a context, visual communication design gains a double significance: Bridging the gap between the technology and its users through the design of interactions and interfaces and assuring that professionally-designed messages stand out and affect their target audiences in the midst of such a densely populated visual culture.

The graduation projects developed by the Class of '17 cover a wide range from mobile app design to stopmotion animation, and from interactive projects to 8-bit nostalgia. They all represent a huge effort in combining various design skills and fields to create engaging and effective visuals.

I send my warmest wishes to our graduates, may the force be with them!

Asst. Prof. Dr. Zeynep Arda
Visual Communication Design
Department Head



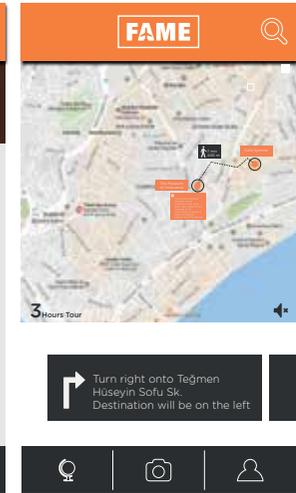
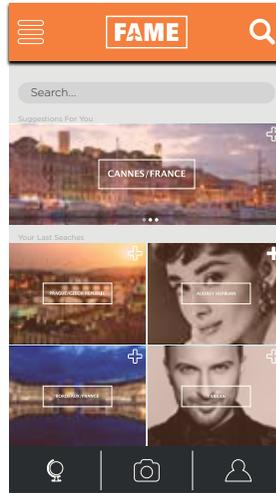
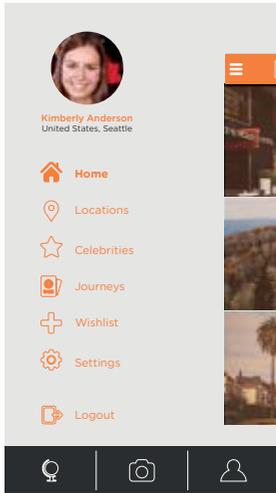
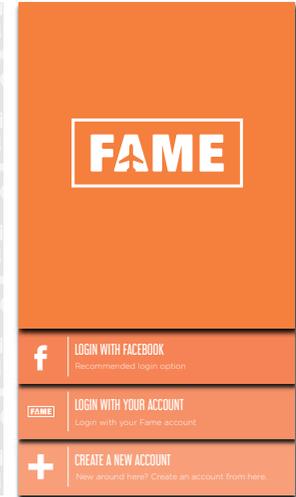


Asil Atay Golden Bell

asilatay@outlook.com

Golden Bell yaşadığımız hayatın bir reproduksiyonudur. Yapmak zorunda olduğumuz işlerimiz sorumluluklarımız biz kabul ettiğimiz ve bunları seçtiğimiz için hayatımızda yer almaya devam eder. Sınırlarımız birer seçimdir ve her seçim yeni sınırlar oluşturur. Sahip olduğumuz roller ile özdeşleştiğimizde aslında geri kalan şeylerden fedakarlık yapmış oluruz, özdeşleşmediğimizde de kendimizi eksik ve yalnız hissederiz çünkü geri kalan insanlar rollerini uyum içinde sürdürmektedir. Karar anı geldiğinde tekrar aynı döngüye girmek ya da değişim yaratmak bir seçimdir ve seçim anı herkes için gelecektir.

Golden Bell is a representation of our daily lives. Things that we have to do or choose to do in our lives bases on our own responsibilities. All the choices that we have made, adds new limits to our lives. Because everybody lives with their "identities" when you don't identify your role you feel emptyness and loneliness. The roles which we accept to identify as our-selves, are actually hides our real characteristics. When the time will come - it will come for eveybody- , we will have to decide if will continue with the loop or will make a change.



Burçin Tan Fame App

burcintan@avanstek.com.tr

Fame, çok seyahat eden ve seyahatlerinde yeni ve farklı bir şey yaşamak isteyenler için tasarlanmış bir mobil uygulamadır. Fame uygulaması, kullanıcıların yazarlar, aktörler ve müzisyenler kategorisinden seçilen bir ünlü olarak seyahat etmelerini ve deneyimlemelerini sağlar ve kullanıcıların seçimlerini dikkate alarak bir rota oluşturur. Fame uygulamasıyla kullanıcılar, seçtikleri ünlünün bu şehri nasıl deneyimlediklerini göstermek için diğer kullanıcılara kendi deneyimlemiş oldukları tecrübelerini paylaşabilirler. Ayrıca, uygulamanın kullanıcıları önceki seyahatlerini ve istek listesine göre hareket eder ve seyahatini bu doğrultuda planlar. Son olarak, Fame uygulamasıyla gezgin unutulmaz bir deneyim yaşar.

Fame is a mobile app that is designed for people who travels a lot and people who wants to experience something new and different on their trip. Fame app allows user to travel and experience as selected celebrity that consists of authors, actors and musicians and creates a route accordingly with considering the users selection. With Fame app users will be allowed to share their experience on their profile with the other users to show how they experienced that city with selected celebrity. Also, the user of the application will be able to check previous trips and wishlist to move, plan and travel accordingly. Lastly, with the Fame app the traveller will experience something unforgettable.

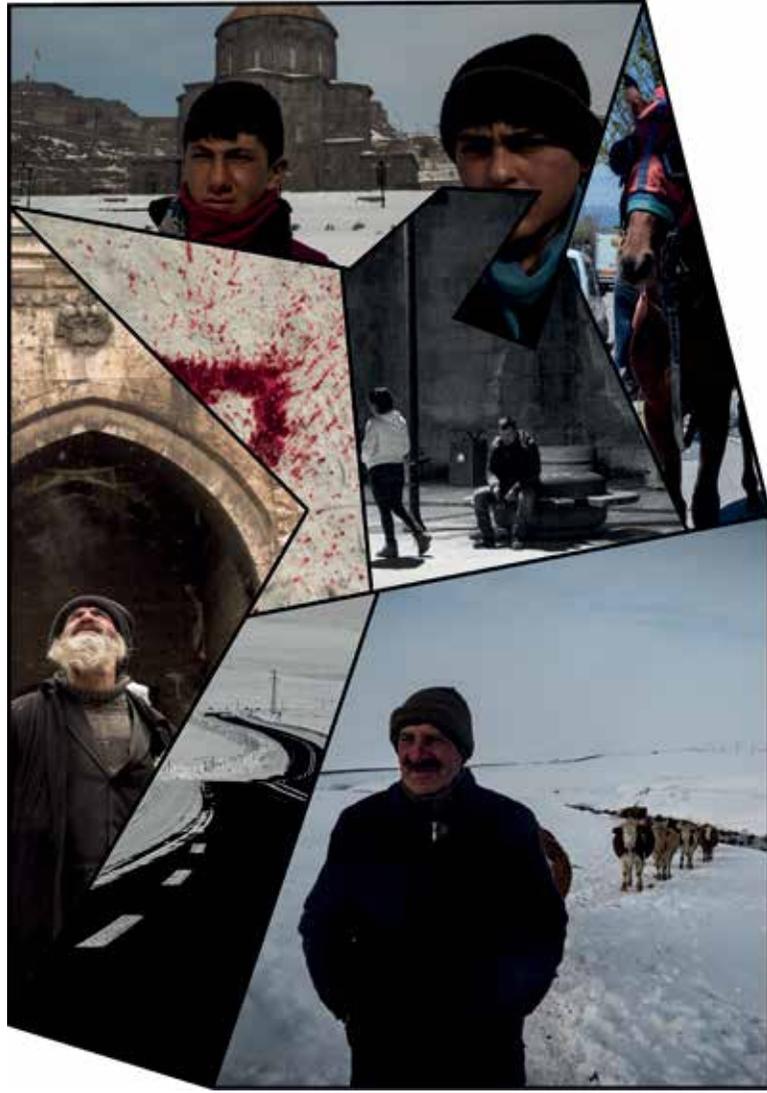


Buse Kaçan Kah orada ve burada

buse.kacan@hotmail.com

Mobil servis ve aromalı kahve deneyimini birleştirdiğim bu projede, standart kahve yapmak yerine hem sağlıklı hem de farklı bir deneyim sunan Kah've markasını yapmayı tercih ettim. "kah orada ve burada" sloganıyla yola çıkmış olan Kah've markası farklı aromalar denemek isteyenlere farklı tatlar sunuyor. 8 farklı aromaya sahip Kah've markası ile sabit bir bölgede hizmet vermektense gün boyunca çeşitli servis noktalarında hizmet vermeyi tercih ettim. Böylece hem daha fazla insana ulaşmayı hem de daha fazla dikkat çekmeyi hedefledim. Her gün belirlenmiş olan rotayı insanların görebilmesi ve önceden de sipariş verebilecekleri bir uygulamayla birleştirdim. Bu uygulamada; hangi aromaların olduğu nelere iyi geldiği gibi çeşitli bilgiler de yer alıyor.

While working on my project which I have combined mobile service with coffee experience, I preferred to create kah've brand which serves various healthful experience rather than making a standard coffee. In Turkish there is an idiom "kah orada kah burada" meaning "sometimes here sometimes there " This idiom became a catchword for kah've brand and it serves various flavours for the ones who wants to taste different aromas. I preferred to serve kah've products having 8 different aromas at various selling areas rather than a constant place. Thereby I aimed to attract attention and to reach the public. I designed an application therefore people can see the determined route everyday and can pass an order. This application also includes information about which aroma be helpful to which illness



Çağatay Altınok 417

altinokcagatay@yahoo.com

"417", anadoludaki 4 farklı şehire doğu ekspresiyle yaptığım ve orada geçirdiğim 417 saatin öyküsüdür. Yüzlerce farklı insanla yaptığım sohbetin ve tanıdığım her yüzün binlerce kilometre ötedeki yansımasıdır. Fotoğraflar daha çok insan-mekan olgusuna eğilse de bir yandan da yolculuğun hikayesinide dönüştürmektedir. Bazı fotoğrafların sesle bütünleşmesi ziyaretçiyi fotoğraf karesinden çıkarıp, anlatınları gözünde canlandırabilmesi için yapılmıştır. Serginin dizilimi anadoluda takip ettiğim rotaya göre değil, fotoğrafların birbiriyle uyumuna göre dizilmiştir. Fotoğrafların hiçbiri daha önceden kurgulanmamış ve kompozisyonu bütünüyle değiştirecek müdahalelerde bulunulmamıştır. Kısacası bu sergi anadoluda tanıdığım yüzlerce insanın, caddenin, saatin ve binlerce kilometrenin hikayesidir.

"417 Hours in Anatolia" is the story of the 417 hours that I have been in four different cities. I went by Orient Express in Anatolia. Project is a reflection of every face that I met and every conversation that I made with hundreds of different people who live thousands of kilometers away. Even though the photographs mostly reflect the human-place relation, they also tell the story of journey. In addition, coalescence of the some photographs and the sounds was made specially for the audience. The aim of the sounds is to tell the stories behind photographs instead of just looking to them as photo frames. In exhibition the photographs will aligned by the harmony of them, not according to the route I've followed in Anatolia. All of the photographs took as naturally, none of them has an interfere. In brief, this exhibition is the story of the people, streets, hours and my experiences in Anatolia.



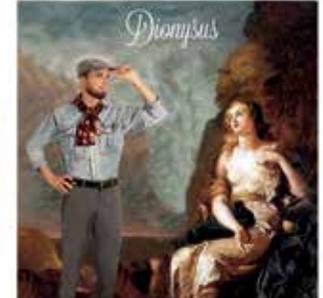
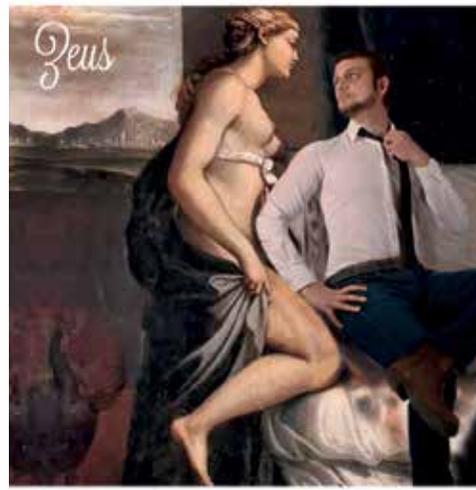
Erdem ÇETİN

Pixelography: The Turkish Edition

erdemcetin2010@windowlive.com

Pixelography, hepimizin bildiği seksenler ve doksanlar kuşağının pixel oyunları ve klasik eski türk filmlerini birleştirerek, bu filmlerin birer pixel oyunu olsalardı nasıl görüneceklerini göstermek için yaptığım bir proje. Birbirleriyle hikaye ve görsel dil olarak en iyi eşleşen oyun ve filmleri bir araya getirerek iki nostaljik öğeyi birleştirmeyi amaçladım. Filmler için hazırladığım intro ve müziklerle ise animasyonların hem filmleri hem de oyunları yansıtmalarını hedefleyerek oyun ve filmleri birbirine bağlayan metaforları da bularak animasyonlarıma ekledim. Aynı zamanda filmlerdeki replikleri ve bulmuş olduğum metaforları da bu çalışmalarımda kullandım.

Pixelography, is a project i have made about bringing the 80s and 90s pixel games and the old turkish movies together. My main goal about this project to show that how this movies would look like if they were pixel games. I have find the right games and the movies which can blend with eachother about the story and the visual style and bring them together to connect two nostalgic elements together. With the intros and the music i have made i aimed my animations to blend with eachother, and i have used methafors i have found which can connect them together and add it into my animations. With the posters i have made i have made my project stronger.



denim Olympus

Gülce Selin Sözmen
Be An Olympian
gulceselin@hotmail.com

"Be an Olympian" projesi, varsayımsal bir kot pantolon markası olan Olympus Denim için yürütülmüş bir reklam kampanyasıdır. Reklam ürünleri olarak posterler, broşürler ve tanıtım videosu oluşturulmuştur. Aynı zamanda sosyal medya hesabı (instagram) da bulunmaktadır. Kampanyanın temelinde marka ürünlerinin eski Yunan mitolojisindeki 12 Olimposlu ile ilişkisi yatar. Markanın adı ve içeriğiyle uyumlu olması, tanrı-tanrıça fikrinin dikkat çekici bir görseelliğe sahip olması reklam kampanyasına yön veren önemli maddelerdir. Olimposluların resmedildikleri tablolar kullanılarak, karakterler günümüze bu markanın modelleri olarak kurgulanmış ve taşınmışlardır. Hem mitolojik yönlerini yansıtacak hem de günümüzdeki değerler ile bağlantı kuracakları şekilde her karakter için ayrı bir kurgu yaratılmıştır.

"Be An Olympian" project is an advertising campaign project for a brand (hypothetical) which called Olympus Denim. As advertising products campaign has posters, brochures and a campaign video. The brand also has a social media profile which is instagram. The campaign bases on creating a link between old Greek mythological characters, The 12 Olympians, and brand's products. The campaign is coherent with brand's name and content. And using the idea of god-goddess in a visual way is also an important point of the campaign. The characters have fictionalized in today's world as models of the brand while using the old paintings of them. Each character has his/her own style and characteristics by considering their mythological backgrounds and today's values.



İrem Can

Green Somehow

canirem@hotmail.com

Yeşil renktir. Yeşil güzel bir renktir. Yeşil pozitifdir. Yeşil sağlıklıdır. Yeşil mutluluktur. Yeşil enerjidir. Yeşil huzurdur. Yeşil coşkudur. Yeşil şaşırtıcıdır. Yeşil gılgıncadır. Yeşil komiktir, eğlencelidir. Yeşil hayat verir. Yeşil özgüvendir. Kendini güvende hissettirir. Yeşil çekicidir, seksi hissettirir. Yeşil gizemlidir merak uyandırır. Yeşil içine alır kendi dünyasına götürür. Yeşil tutkudur. Yeşil aşktır. Yeşil doğayla aşk yaşamaktır. Yeşil kendinle aşk yaşamaktır, yeşil olan herşeyle aşk yaşamaktır. Deliliktir yeşil, deli dolu olmaktır. Tatlı bir obsesyonudur yeşil. Kopamazsın. Her karede o olsun istersin. Bazen fonda bazen ön planda ama her zaman orada..

Green is the color. Green is a beautiful color. Green is positive. Green is health. Green is happiness. Green is energy. Green is peace. Green is excitement. Green is surprising. Green is crazy. Green is funny, entertaining. Green vitalizes. Green is self-confidence, makes you feel safe. Green is charming makes you feel attractive. Green is mysterious makes a sensation. Green takes into his own world. Green is passion. Green is love. Green is to be in love with nature. Green means to be in love with yourself, means to be in love with any green. Green is madness. Green is a sweet obsession that makes you feel attached. Time by time you want to see it in any frame.. Sometimes in the background sometimes in the foreground but always there..



Bir mzik terimi olan "Groove" çoęu mzisyene gre teknik olarak aıklanabilir. Ancak hissettirdikleri, herkese gre farklılık gsteren, ak ve sevgi gibi sze dkmenin zor olduęu bir kavram. Bir Őarkının groove'unu (hissettirdiklerini) grselleŐtirmek amacıyla yola ıktıęım bu projede, Kinect teknolojisini kullanarak, dans hareketlerine tepki veren interaktif bir animasyon hazırladım. Projeksiyondan yansıtılan 64 kare, kiŐinin hareketlerine gre yer ve renk deęiŐtirerek devam eden soyut kompozisyonlar oluŐturuyor. Proje sonucunda ulaŐılmak istenen ise, kiŐisel olarak oluŐturulan kompozisyonları st ste yerleŐtirerek, Őarkının kolektif bir grselleŐtirilmesini elde etmek.

Suna Kayra Pakz What is Groove?

kayrapakoz@outlook.com

"Groove" as a musical term, can be described technically according to most musicians. But how it makes us feel is a different concept that changes for everyone like love and beauty. Main idea of this project was to visualize a music piece's groove(feelings). I used Kinect technology to create an interactive animation that reacts to dance movements. The 64 squares that projected to the screen creates abstract compositions continuously by changing their positions and colors according to the movements of the user. As a final product, I am aiming to achieve a collective visualization of a song's groove by placing all individually formed compositions on top of each other.



Nihal Bafralı

Rainball

nihalbafrali@gmail.com

İnternetin vazgeçilmez bir parçası olmasıyla beraber bazı sektörler günümüzde tekrar popülerleşmektedir. Bunlardan biri olan çiçekçilik sektörü ile sosyal ortamda da sık sık karşılaşmaya başladık. Bende bitirme projemde bu durumdan faydalanarak bir marka oluşturdum. Aslında marka değerlerim sanal ortamın aksine özümü keşfetmeyi, canlı ve renkli bir gündelik yaşamı savunmaktadır. Gün içerisinde çevremizdekileri ve kendimizi bu güzel canlılarla mutlu etmek, reaktandirmek ve teknoloji ile uyum içinde dengeli bir yaşam sürmek, pozitif bir enerjinin etrafımızda yayılmasına neden olacaktır. Böylece markamı geliştirmek ve yaygınlaştırmak için qr code teknolojisinden de yararlandım.

For my final project, I created a flower company which supports a balanced life. In other words, while we are handling with daily life, we should have time to calm and remember we are part of a miracle. In the colorful world of flowers we can surprise ourselves and others with a beautiful existence unlike virtual platforms. I used the flower of life symbol in my logo because understanding the flower of life certainly help us to understand how the universe works. Some people even say that having the symbol on your electronic devices can help to diffuse the harmful frequencies that these electronics emit. Overall, it is a wonderful reminder that we are all connected to each other and every single thing in the Universe.

street music fest.
www.musicoast.com

2017

May 15-29

Konak
Pasaport
Alsancak
Karşıyaka
Bostanlı

musicoast



musicoast



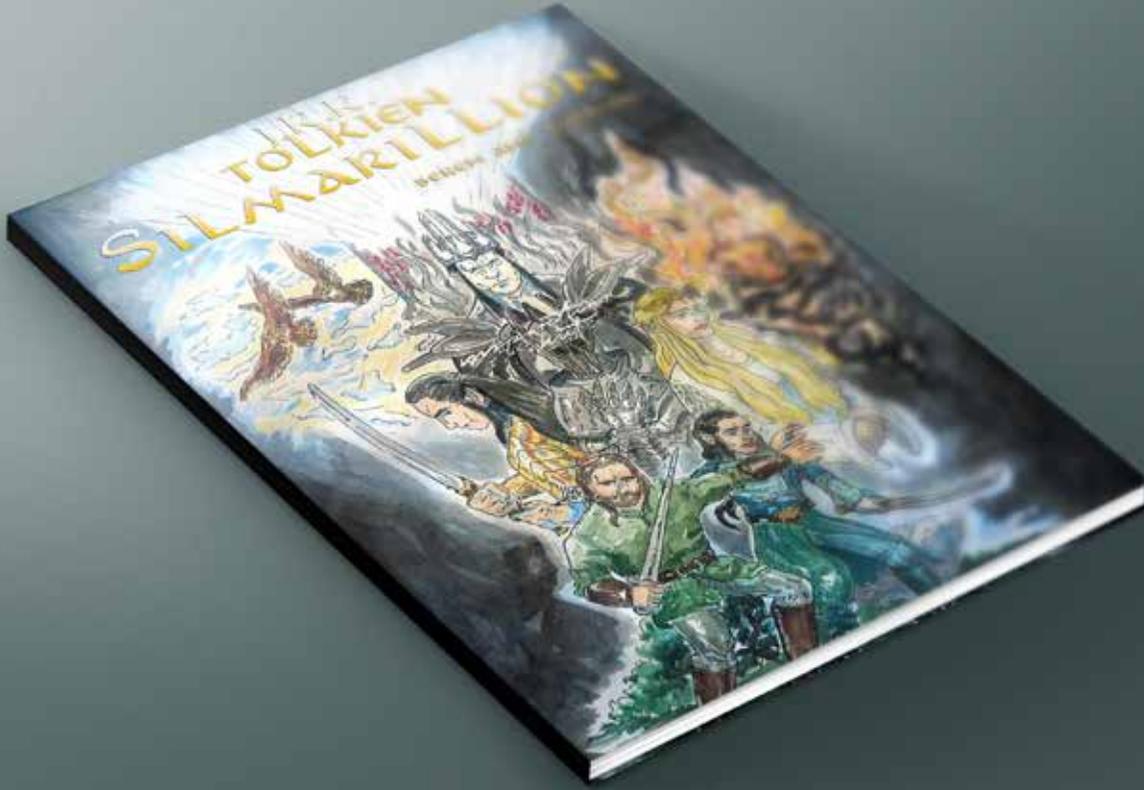
Noyan Bayman

Musicoast Street Musicians Festival

noyanbayman@hotmail.com

Musicoast İzmir'in sahil hattında gerçekleşecek olan sokak müzisyenleri festivalidir. Festival İzmir'in 5 farklı ilçesinde Mayıs 15-29 tarihleri arasında gerçekleşecektir. Tarzlarına göre bir ilçede performans sergileme şansı bulacak olan sanatçılar, kalan vakitlerinde de İzmir halkı ve kültürüyle kaynaşma şansı bulacaklar. Müzisyenler Konakta Folk, Pasaportta Latin, Alsancakta Rock, Bostanlıda Jazz, Karşıyakada Pop müzik performanslarını sergileyecekler. Aynı zamanda halk web sitesinden beğendikleri sanatçıları oylayabilecekler, oylama sonucu müzisyenler ünlü bir sanatçı tarafından sürpriz bir düetle ödüllendirilecek.

Musicoast is a street musicians festival that will take place in İzmir. Musicians from all around the world (whether street based or not) will have a chance to perform at coast line of city. Festival covers 5 districts including Konak, Pasaport, Alsancak, Bostanlı, Karşıyaka. Every district has a individual music genre and every musician will perform a specific district based on their genre. There will be Folk in Konak, Latin in Pasaport, Rock in Alsancak, Jazz in Bostanlı, Pop in Karşıyaka. Besides that musicians will be voted by people on web-site based on their performance. Based votes, they will have a chance to perform with famous musicians.



Oğulcan Köstenoğlu Silmarillion Comic Book

ogulcnkostenoglu@gmail.com

J.R.R. Tolkien'in Silmarillion eseri, Orta Dünya efsanesi Yüzüklerin Efendisi serisinin özüdür. İyi -kötü çatışması Tolkien'in evreninde temel çatışmadır. Ahlaki açıdan siyah ve beyaz olan karakterlerin griden yoksunluğu onların reel olmasının önüne geçmiştir. Silmarillion Çizgi Romanı, fantastik dünya olaylarına gerçekçi ve rasyonel bir yaklaşım getiriyor. Tasarım, çinileme ve renklendirme yöntemlerinin karakterlerin "gri" yönlerine göre oluşturulmasıyla okuyucu eserle her sayfada bağlantı kurabiliyor. Suluboya, akrilik ve karakalem teknikleri ile hazırlanan Silmarillion Çizgi Romanı, dijital dokunuşlarla sonlanıp okumaya hazır bir eser haline geliyor.

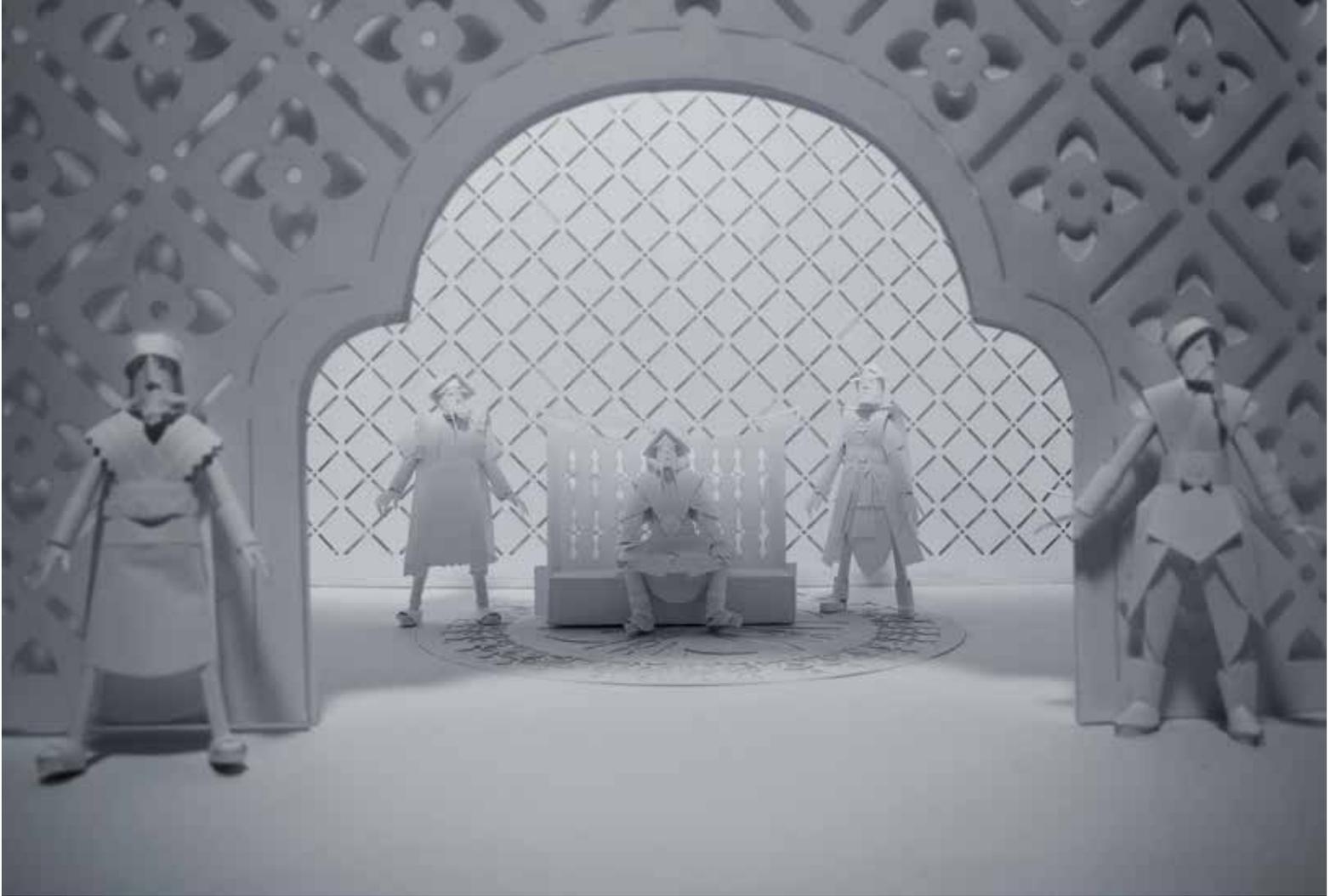
J.R.R. Tolkien's Silmarillion is the core of Middle-Earth saga, The Lord of the Rings. Good vs. Evil is the main conflict in Tolkien's universe however, on moral grounds his characters do not have grey areas, which causes less drama than real life. Hence, Silmarillion Comic Book has a realistic and rational approach to the fantasy world events. Drawing, inking and coloring methods adopt the "grey areas" so, in every single page reader can bond with the characters. In craftsmanship manner, Silmarillion Comic Book contains different artistic styles, such as, watercolor, acrylic, charcoal. All of these finalize with digital touch and become a complete work of art.



Seray Sintaç
My burger store
seraysintac@gmail.com

My project is about creating a new company, which is made organic burgers. The thing is, cooking technique is new and different from the others according to the existing burger stores. All the materials (bread, meatballs, onions, pickels, cheeses) are organic and fresh. The stores is including new cooking system and the foods are not freezing. My target between 16-45 who wants to eat good, delicious and fresh burgers. My target area is near university campuses. Why i made this, because existing food chains are using their materials are frozen and they have same cooking system. I designed brand identity, store decoration, posters, service materials, menu and packaging design for home service.

Projem, organik burger yapılan yeni bir şirket yaratmakla ilgilidir. İşin aslı, pişirme tekniği ve mevcut burger dükkanlarına göre diğerlerinden farklıdır. Tüm malzemeler (ekmek, köfte, soğan, turşu, peynir) organikdir tazedir. Mağazalar yeni pişirme sistemi içeriyor ve gıdalar donmuş değil taze kullanılıyor. Hedef kitlem 16-45 yaş; iyi, lezzetli ve taze hamburger yemek isteyenler. Hedef alanlar üniversite kampüslerine yakını. Bunu neden yaptım, çünkü mevcut gıda zincirleri kendi materyallerini donduruyor ve hepsi aynı pişirme sistemine sahipler. Bunun için marka kimliğini, mağaza dekorasyonunu, afişleri, servis malzemeleri, menü ve ambalaj tasarımını tasarladım.



Şizen Sabahyıldızı Dillere Destan

sizen.sabahyildizi@gmail.com

Dillere Destan, İslamiyet öncesi Türk destanlarını konu alan ve 9 destan için 9 bölümden oluşan, kültürümüzü tanımak ve tanıtmak için yaratılmış bir film projesidir. Her bir destan orijinalinden kısaltılarak özgün bir şekilde yazılmış, profesyonel bir anlatıcı tarafından seslendirilmiştir. Tüm sahne ve karakterler el yapımı olup tamamen kağıttan yapılmıştır.

Dillere Destan (Legendary) is a film project about pre-Islamic Turkish epics which was created to recognize and introduce our culture. It composed of 9 episodes for 9 epics. Each epic written in a unique style, shortened from the original, was voiced by a professional narrator. All scenes and characters are handmade and made entirely of paper.

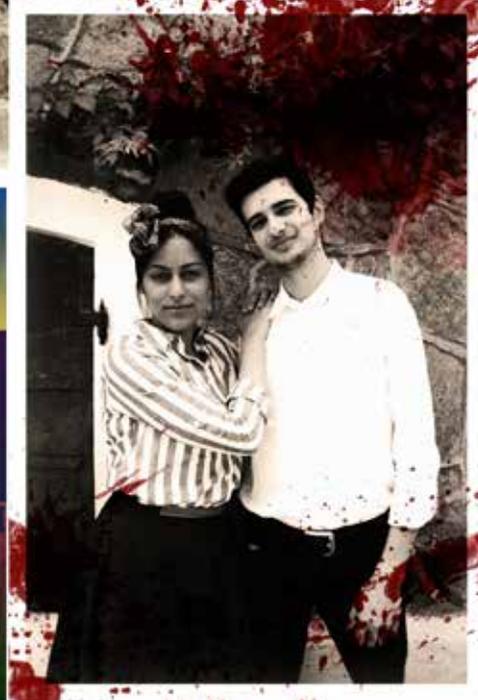
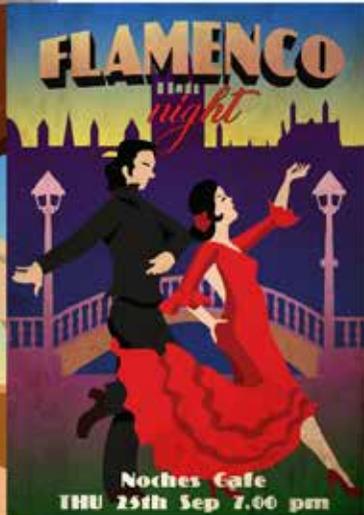
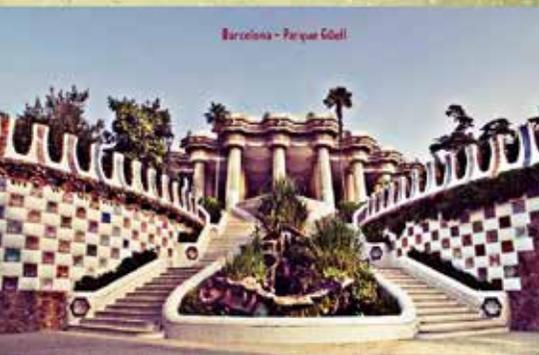
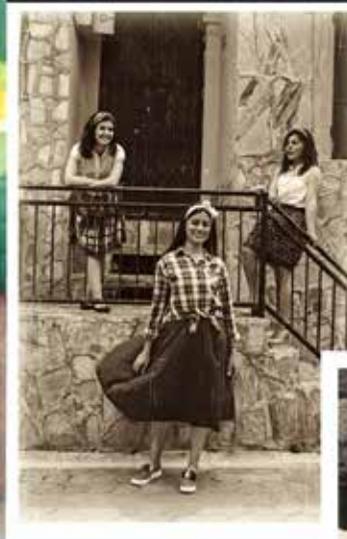
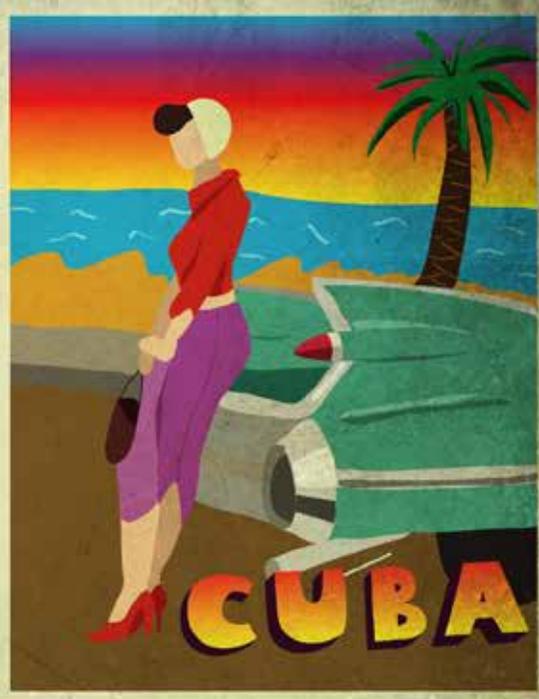


Toygar Aktuğ
Ses, Koku, Fotoğraf - Kemeraltı
toygaraktug@gmail.com

62

Bu projedeki amacım; zamana yenik düşerek kaybolan bir anı yaşatmak üzerinedir. Kemeraltını seçme sebebim İzmir'de bilinen en eski han olması ve dolayısıyla yaşanmışlıkların fazla olmasıdır. Anıları tekrar canlandırırken Kemeraltı'nın bilinen, eski ve günümüze göre hala eski kalabilmiş dükkanlarını seçmeye çalıştım. Çektiğim fotoğraflarda daha çok eski objeler, tabelalar, dükkanın eski hallerinin veya eski sahiplerinin fotoğraflarına odaklandım. Bir an'ı sadece görsellere hapsedemeyerek, fotoğrafladığım yerlerdeki ses kayıtlarını ve kokuları da projeme dahil ettim. Kokuları seçerken tekrar üretebileceğim ve seçilen alanda bulunan en az bir kokuyu projemin altına kokulu baskı tekniği kullanarak uyguladım.

My aim on this project is, to keep alive the moments which decays over time. I choosed Kemeraltı because it is the oldest known inn in İzmir. So it contains lots of memories and experiences in it. While i was recreating the memories, i tried to choose the oldest shops that still remains obsolete. The photographs that i have taken, the old object, signs or the previous owners of the shop are in focus. To avoid detaining the moment in just one visual, I included the sound and the smells of this shop. I recorded the sounds of this places and noted down the smells that i can recreate again by using the scented printing technique.

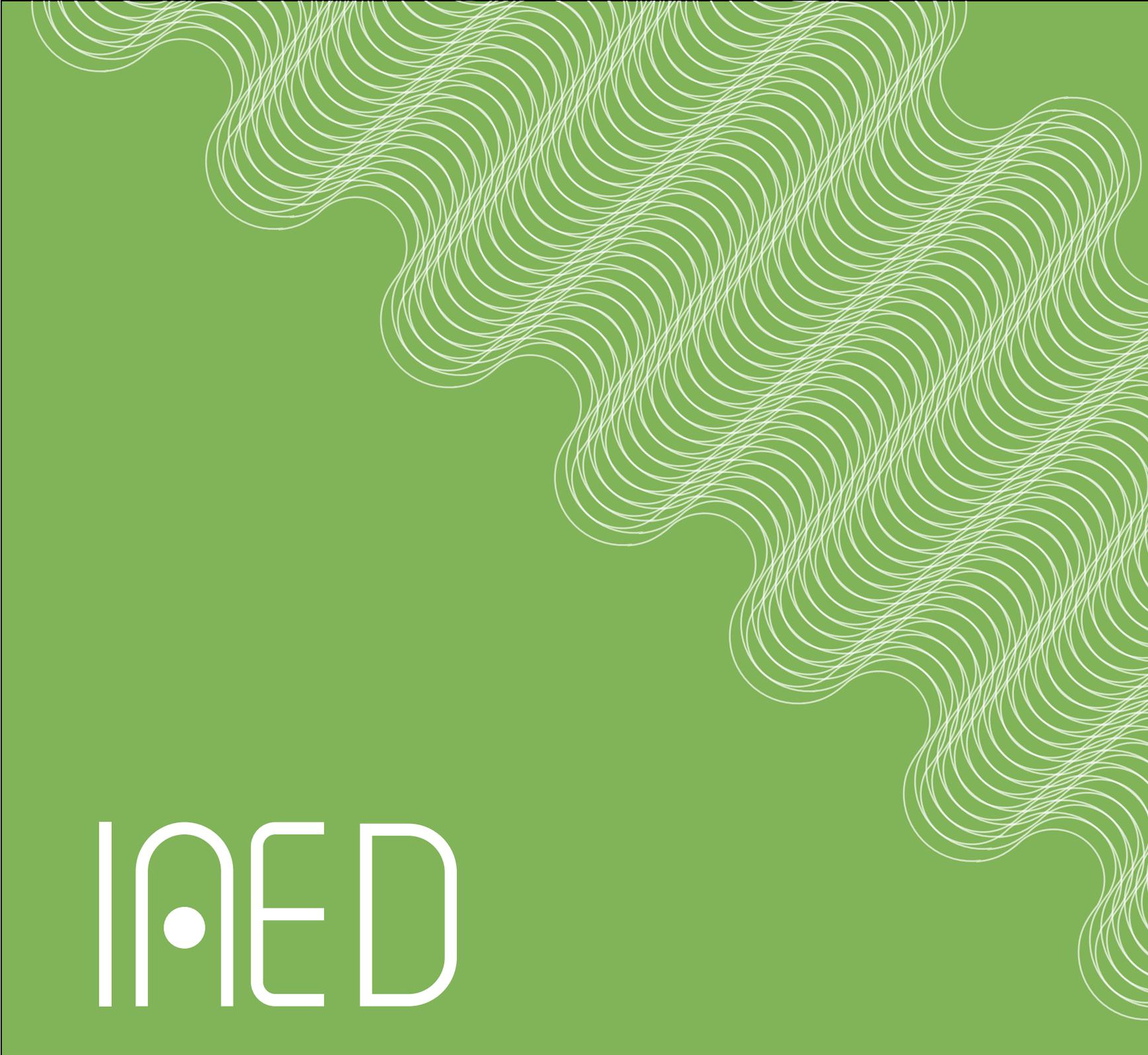


Zeynep Acarlı Distance

zeynepa123456gmail.com

Benim projem Küba Devrimi sırasında İspanya'daki sevgilisiyle kartlaşan Kübalı bir kızın hikayesi. Hem çiftin arasındaki hikayeyi hem de içinde buldukları bağlamı, kartpostal aracılığıyla anlattım. Bunu yaparken 4 senelik tasarım eğitimimde öğrendiğim her şeyi kullanmaya çalıştım. İllustrasyon, kolaj, fotoğrafçılık, tipografi, suluboya ve fotoğraf düzenleme tekniklerini kullandım. Kartpostalın; pul, damga, tarih, adres, el yazısı, kağıt materyal, lekeler ve ön yüzdeki resim gibi tüm unsurlarını da, fikrimi yansıttık ve hikayeyi destekleyecek şekilde kullanmaya özen gösterdim.

My project tells the story of a Cuban girl sending and receiving postcards from his boyfriend in Spain during Cuban Revolution. I told the story between them and the context that they are in using the medium of postcards. While doing this, I wanted to use all the things that I learned during my 4 years of design study. I used techniques like illustration, collage, photography, typography, watercolor and image editing. I care of all the elements of postcard that I am using like stamps, seal, dates, handwriting, address, paper material, stains, front face image also reflects the idea and support my story. I want everyone to enjoy a good story and my artwork as well.

The background of the image is a solid, vibrant green. In the upper right quadrant, there is a complex, abstract pattern of thin, white, wavy lines that resemble a stylized, overlapping wave or a series of concentric, irregular curves. These lines create a sense of movement and depth, filling the right side of the frame. In the bottom left corner, the word "INED" is written in a clean, white, sans-serif font. The letter 'I' is a simple vertical bar. The 'N' is formed by two vertical bars connected at the top by a curved line. The 'E' is a simple block letter with a small white dot positioned in the center of the negative space between the 'N' and the 'E'. The 'D' is a simple block letter with a rounded bottom.

INED

Bu yıl mezun olan öğrencilerimizin ortak özellikleri, sahip oldukları bilgi, altyapı ve örgütlenmenin gücüne inanan yaratıcı, çalışkan, meraklı ve sorumlu bireyler olmalarıdır.

Eğitim hayatları boyunca, mezunlarımız, birçok ulusal ve uluslararası etkinlik, uygulama projesi ve tasarım yarışmasına katılmıştır. Bu yorucu fakat son derece verimli süreci hep beraber deneyimledik. Öğrencilerimizin de projelerimizde yer almaya olan heyecan ve istekleri, bölümümüzün katılımcı yaklaşımını en iyi şekilde yansıtmaktadır. Bölümümüz, artık Uluslararası İçmimar/İç Mekânları Tasarımcıları Federasyonu'nun (IFI) bir eğitim üyesidir; bu öğrenci ve mezunlarımızın da üye olduğu anlamına gelmektedir. Eminim, mezunlarımız, bölümümüzde tanıştıkları ulusal ve uluslararası ağı, kendilerine en yararlı olacak şekilde kullanacaklardır.

Bizim için mezuniyet, küresel İç Mekânlar topluluğunun içindeki uzun süreli bir ilişkinin sadece bir aşamasıdır. Bu yılın mezunlarının, geleceğin çok başarılı İçmimar ve Çevre Tasarımcıları olacaklarından eminim çünkü çok iyi bir temele sahipler. Bu yılki mezunlarımıza meslektaşlarım demekten onur ve gurur duyuyorum.

Doç.Dr. Deniz Hasırcı
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Bölüm Başkanı

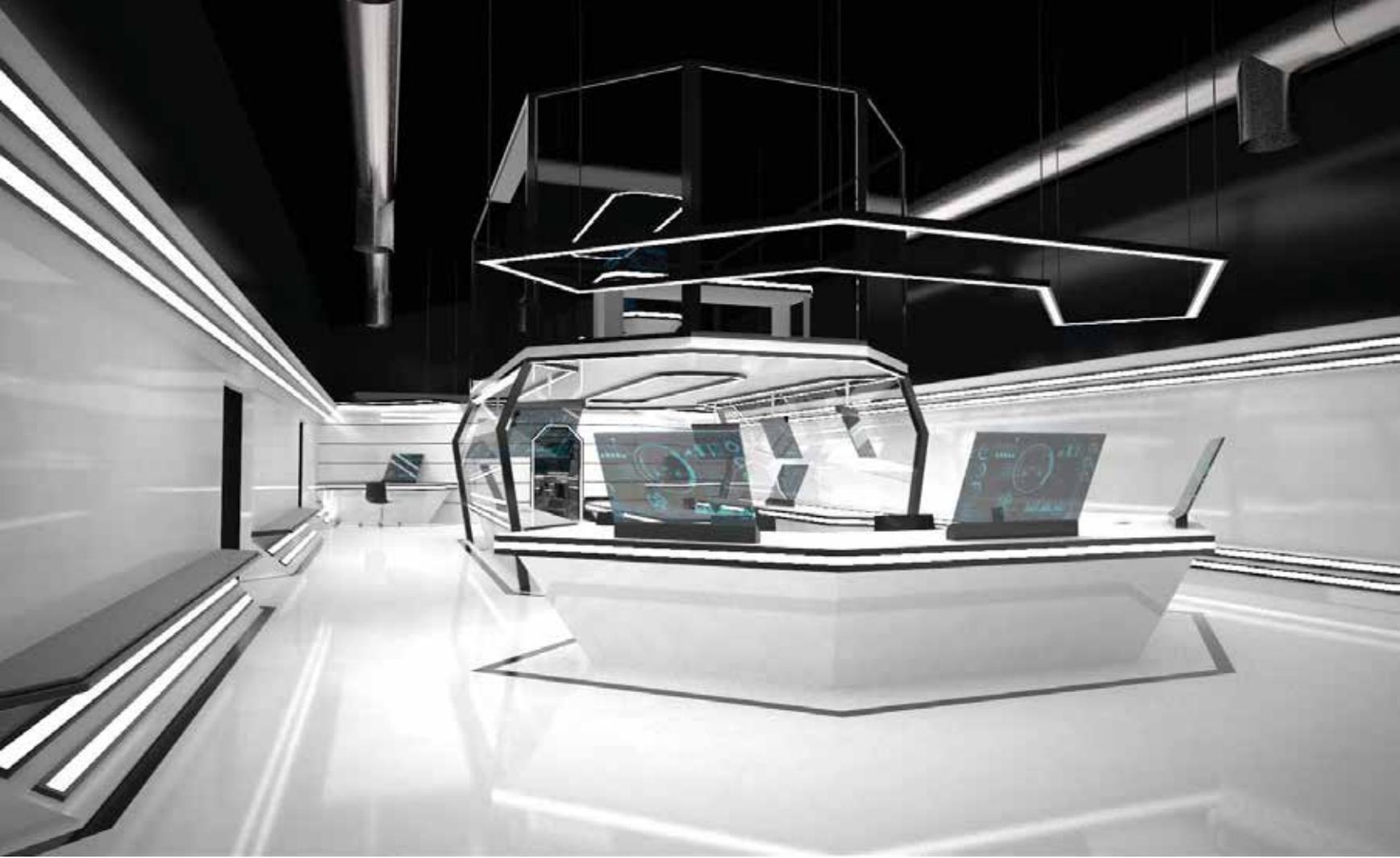
Common characteristics of this year's graduates are that they are creative, hardworking, curious, and responsible individuals who are well aware of the power of their knowledge, background, and connectedness.

Throughout their education, our graduates took part in several national and international events, application projects, and design competitions. We experienced this exhausting, yet fruitful time together. The willingness of our students to take part in these events is a reflection of our department's participatory approach. Our department is now an educational member of the International Federation of Interior Architects/ Designers (IFI), and this means our students and graduates are members as well. I am sure our graduates will use the national and international network they were introduced to in IAED, to its full advantage.

For us, graduation is only a milestone in a long lasting relationship in the global Interiors community. I know that the graduates of this year will be very successful as fine Interior Architects and Environmental Designers, as they have a very good foundation. I am proud and thrilled to call them my colleagues.

Assoc.Prof.Dr. Deniz Hasırcı
Interior Architecture and Environmental Design
Department Head



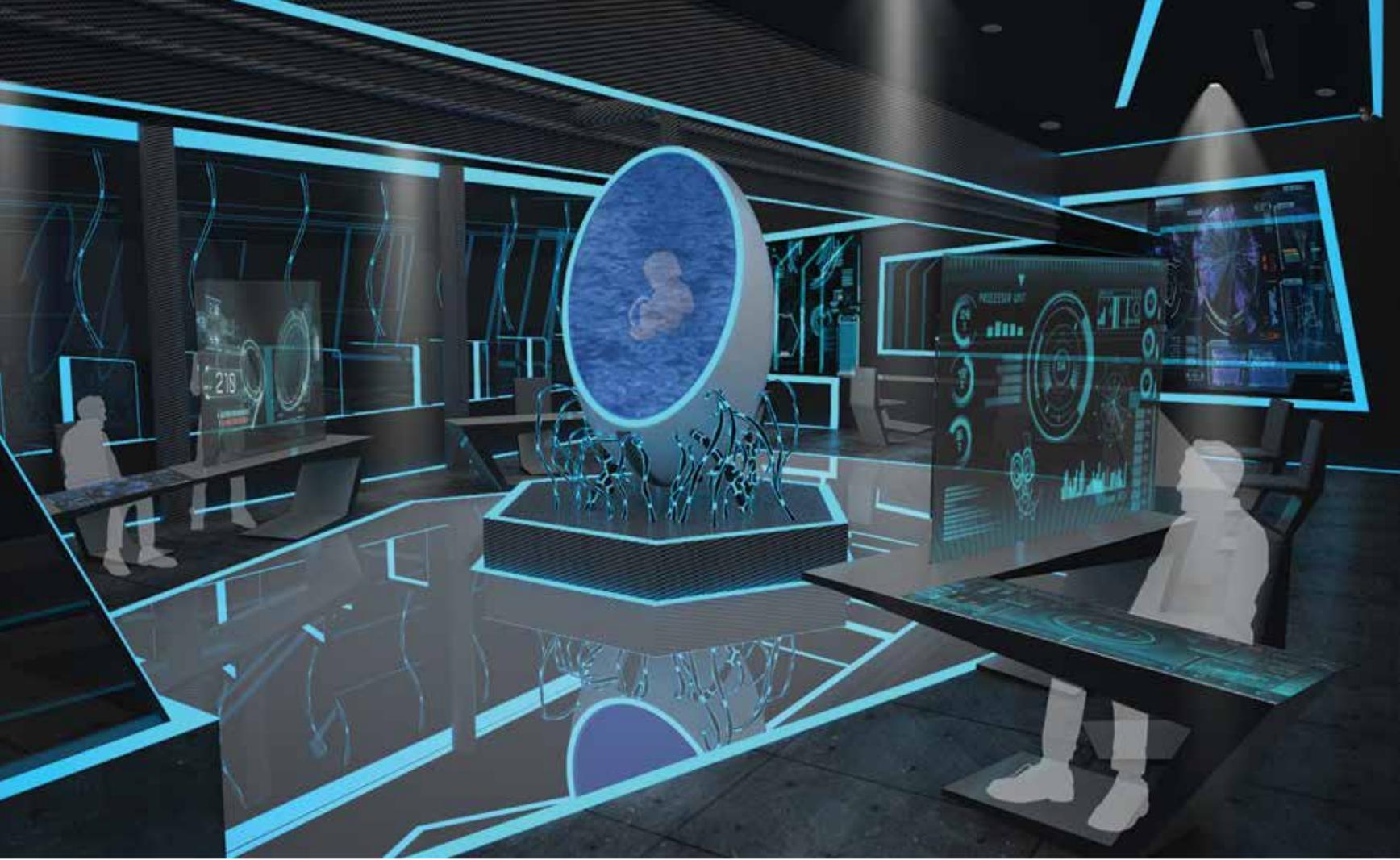


Ahmet Çivi BARLOC - Science Center

ahmetchiwy@gmail.com

BARLOC Bilim Merkezi bilimadamlarının alternatif bir enerji kaynağı bulma üzerinde çalıştığı bir mekandır. Tesis 15-20 bilimadamının aynı anda çalışabilmesine olanak sağlar. Mekanın asıl kullanıcıları Barloc ve onun üniversite yıllarından danışmanı William Luphin'dir. Mekanda kullanıcıların beraber çalışabildiği bir adet ortak çalışma alanı ve bilimsel deneyler için bir adet laboratuvar bulunmaktadır. Ayrıca kullanıcılara bireysel çalışma imkanı sağlamak amacıyla bireysel çalışma alanları da bulunmaktadır. Bu bireysel çalışma alanları ayrıca sunum alanı olarak da kullanılabilir. Tesisde ayrıca bir adet sosyal mekan, yönetici ofisi ve toplantı salonu da bulunmaktadır.

BARLOC Science Center is a space where scientists can work on finding an alternative energy source. The facility is available for 15-20 scientists to work in. The main users of the space are Barloc and William Luphin who is the advisor of Barloc from his university years. There is a common working space where they can work together. There is a laboratory for scientific tests. There are also individual working spaces to provide more private working opportunities. This space can also be used for some presentations. In addition, there is a social space where the users can rest and relax in their break time. On the mezzanine floor, there is an administration office and a meeting room.



Alp Peşteli

2601 - Child Production Centre

pestelialp@gmail.com

'Duygudan Yoksun' bir insan jenerasyonu oluşur 2401 yılında. Yazılım makinaları dünyadaki bütün olayları düzenler ve kontrol altına alırlar. Makinaların hesaplamaları dışında dünyada hiçbir şey çıkmamaktadır. Dünyada ekonomi veya para bulunmamaktadır herşey insanlara fazlasıyla makinalar tarafından sağlanmaktadır. Makinalar anne rahmindeki bebekleri alıp kendi geliştirdikleri sanal rahimlerde büyütmektedirler. 2 Bebek Üretim Merkezi binasının giriş katı gönüllü insan bilim adamlarının çalışma alanı ve alt kat ise bebek evlat edinmek için gelen insanların bekleme ve evlat edinme yeri olarak tasarlanmıştır.

A new generation of 'Feeling-Less' society emerges in 2401. From 2401 and onwards this society grows and breeds. Machinery keeps everything under order and control, nothing derives away from the softwares' calculations. Softwares keep birth under control and they modify every and each offspring's genes in order to promote peak health. The Offspring Production Center building is designed for machinery and softwares to store and grow babies in the most efficient and productive way. The ground floor is designed for voluntary human scientists to monitor baby health in collaboration with the softwares. The basement floor is designed for humans who are willing to adopt babies.



Anıl Arıcıgil Slowmotion

anilaricigil@gmail.com

İç mekanlar 'Architect' adlı film senaryosunda anlatılan ana karakterler profesör ve asistanı için iki aşamada tasarlandı. Zemin kat yaşam alanı; bodrum katının bir bölümü olayların geliştiği laboratuvar olarak ayrıldı. Tasarım dili, çevreleyen enerjiden ilham alınarak iç mekanlardaki geçişlere yansıtıldı. Ferah ve geniş mekanlar elde etmek için basit bir yerleşim planı kullanıldı. İç mekanları ören doğrusal tasarım ve aydınlatma elemanları ve reflektif yüzeyler dinamik bir görünüm katarken kullanılan doğal tasarım elemanları yaşama alanları için gerekli olan sıcaklığı dengeli bir biçimde sağladı.

Interiors are designed in two phases which are living area for main character professor and a lab downstairs for their experiments according to the 'Architect' movie scenario. Inspired by the idea of surrounding energy that connects spaces within the interior. A simple approach is used for layout to provide spacious atmospheres. Use of linear design elements that weaves the spaces and reflective surfaces stir a dynamic environment while natural elements providing comfort and warmth for living areas within a balance.



Aslıhan Doymaz Angel Note

doymazaslihan@gmail.com

"Angel Note" yazdığım senaryoya verdiğim isimle birlikte tasarladığım binaya da hayat katmıştır. İzmir in Basmane semtinde bulunan otel olarak kullanılan Tarihi Paşa Konağı Otelini yazdığım senaryoya göre gözümde canlanan tek yerd. Yüksek tavanlarının ve merdivenlerinin dikey sirkülasyonu olumlu yönde etkilediği, aydınlık ve karanlık alanlarının senaryom da yansıttığım hayatın iyi ve kötü yönlerini mekanıma tasarım olarak yansıtmamda birbir uygun olmuştur. Tasarımda göze çarpan küpler ve küplerin birleşiminden oluşan elemanlar ortama hareket ve anlam katmıştır. Tavanda kullanılan küpler ise yüksek tavanları yaşanabilir duruma getirerek ortama hacim katması amaçlanmıştır.

The name which I wrote " Angel Note ", I have added life to the building in my design. Historical Pasha Konağı Hotel, which was used as the hotel located in the district of Basmane in İzmir, was the only place that came to my mind according to the script I wrote. The high ceilings and stairs have a positive effect on the vertical circulation, and the bright and dark areas are suitable for reflecting the good and bad aspects of life reflected in the scenario as an interior design. In the design, the elements consisting of a combination of cubes have added movement and meaning. The cube used in the pan is aimed to increase the volume of the ceiling by bringing the high ceilings into a habitable state.



Ayşe Zenciroğlu Robotic Scientific Institute

aysezenciroglu1@gmail.com

Bu proje İzmir'in, Çiğli ilçesinde yer almaktadır ve projenin içeriği futuristic iç mekan deneyimiyle ilgilidir. Bu proje robotik çalışmaların yapıldığı bilimsel bir enstitüdür. Bu enstitüde bilim adamlarının ihtiyaç duyduğu, çok amaçlı ve fonksiyonel mekanlar tasarlanmıştır. Bu mekanlardan özellikle Laboratuvar kısmı, bilim adamlarının robot tasarımını gerçekleştirebilmesi için büyük bir rol oynamaktadır. Ortak çalışma alanı, konuşma ve sergi alanı, araştırma alanı ve sosyal alan projenin diğer önemli iç mekanlarını oluşturmaktadır. Projeye genel olarak bakıldığında her mekan birbiri ile etkileşim içindedir çünkü projedeki sirkülasyon alanları iç ve dış mekanlarının birbirine bağlanmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu sirkülasyon alanları aynı zamanda, sosyal etkinlikler ve araştırma projeleri içinde çok amaçlı olarak kullanılabilir. Projenin genel amacı bilim adamlarının gelecekte kullanabileceği iç mekanları tasarlamaktır.

This project is placed in Çiğli, İzmir and the project is based on Futuristic Interior Design. This area is designed as an Institute, which is related to robotic design. In this Institute, there are so many functional spaces for scientists. Especially, Laboratory area plays a significant role for robotic design and other working areas are more common space, which occur from Collective working area, Exhibition and Speaking area, Searching area and Social area for Scientists. In addition, circulation area has important connection between spaces and exterior areas of the building. This circulation area also can be used as social and searching area. The aim of this project is also to create multifunctional spaces for scientists in the future time.



Ayşenur Kızıllarlan Musical Farewell

aysenurkizilarlan@gmail.com

72

Bu şehirde hayatını toplum kurallarına göre yaşamaya adanmış bir insan yaşardı. Bu asosyal insanlar, renksiz ve sıkıcı bir hayat sürdürmekteydi. Çiftçi bir ailenin tek erkek çocuğu olan Avius yaşadıkları kasabadan bu şehire göç etmişlerdi. Aviusun ruhu adeta bedenine sıkışmıştı bu ruhsuz şehir de. Aviusun ruhu şehrin gürültüsü ile besleniyordu. Artık tüm şehiri özgür bırakmaya karar vermişti. Opera binasında düzenlenen müzikal büyük bir fırsattı. Tüm şehir opera binasından yayılan müzikalin notaları ile transa geçmişti. Avius hedefine ulaşmış ve artık tüm ruhları özgür bırakmıştı.

People who have dedicated themselves to live their lives in accordance to society in the city. There are a handful of colorless. Nerdy people, maintaining a life is very not fun. From a small town who is the only son in a family of farmers who migrated to city, Avius, sets out with his family. Avius' soul trapped in his body. Avius grows and time passes, all the noise in the city is fed with spiritual power, that wants to concert the whole city which is so much stronger now.. Almost all the musical notes are free like a bird in the opera house, echoing with the noise of the city. All people now go into a trance with music.



Aysu Bayrak The Game

aysu_bayrak@windowslive.com

Tasarladığım Resim ve Heykel Müzesi başka bir boyuta kapı açan ütopyik bir alandan oluşmaktadır. Eski çağlardan kalma resim ve heykellerin sergilendiği mekanda maksimum 5 kişinin çalışabileceği ortam yaratılmıştır. Mekanda sırasıyla, ilk katta insanların karşılanabileceği bilgilendirme masası, insanların çalışabilmesine imkan sağlayan atölye ortamı, resim ve heykellerin sergilendiği müze bulunmaktadır. İkinci katta ise yönetici odası ve ona eşlik eden sekreter masası bulunmaktadır. En sonda ise sanatçıların konaklayabileceği ve üretim gerçekleştirebileceği tek kişilik atölye ve yaşam alanı tasarlanmıştır.

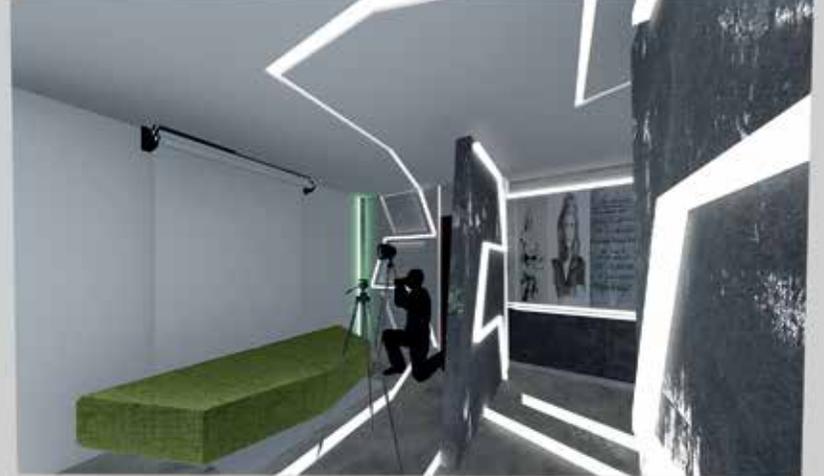
I have designed an utopian area that opens a door to another dimension. The environment where a maximum of 5 people can work in the space where paintings and sculptures dating from the early ages are displayed is created. There are informative tables where people can meet, a workshop environment that allows people to work, a museum where paintings and sculptures are exhibited. Also, there is the executive room and the accompanying secretary desk. At the end, a single workshop and living space are designed, where the artists can live and produce.



Bu proje, Dünya'nın su seviyesinin yükselmesinden oluşan sıkıntıların yaşandığı dönemi konu alan "Conflict" adlı filmin senaryosu göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır. Bu filmin ana sahnesi, mimarlık firması olan bir şirket binasında geçmektedir. Proje ise, senaryo bünyesinde bahsi geçen "Revolve Architecture" şirket binasındaki; atmosferi, aktiviteleri, çalışma alanlarını ve detaylarını yansıtmaktadır. Bu proje içerisinde tasarlanan şirket, ulaşımını feribot ile sağlayan misafirlerini ve çalışanlarını ağırlayabilmektedir. Buna ek olarak, "Revolve Architecture", misafirlerine ve çalışanlarına aktivite ve çalışma alanları sunmaktadır.

Bartu AKARTUNA
Revolve Architecture
bartu.akartuna@gmail.com

This project is designed by taking the scenario of the film "Conflict" into consideration, which takes place in a world suffering from rising water levels. The main scene of this film is taking place in a company building which is an architecture office. Therefore, this project is representing the atmosphere, activities, working spaces, and details of the building within the company called "Revolve Architecture" related to the scenario. The company designed within the project is able to welcome visitors and its staff reaching the building by ferry. Moreover, "Revolve Architecture" is both offering activity areas and working spaces for its visitors and staff.



Begüm Yaman Black Out - Psychiatrist Office

begumyaman@gmail.com

Dr. Abraham çok tanınmış bir psikiyatridir. Ama sıradan bir psikiyatr değildir. Özellikle kadın hastalarını kontrol etmek için bir bilinçaltı tekniği geliştirmiştir. İlk bakışta ofisi normal bir psikiyatr ofisine benzese de aslında bilinçaltı teknikleri girişten başlar. Aynalar ve eğilimli duvarlar onun hastalarını etkileme biçimlerinden biridir. Ayrıca ofisinin ikinci katında gizli bir odası vardır. Ancak hastaları o gizli odayı göremezler. Onları hipnoz ettikten sonra ofisindeki gizli bir kapıdan çıkarır. Odada onları sevgili annesiymiş gibi resmeder ve fotoğraflarını çeker. Dr. Abraham'ın annesi çok genç yaşta gözünün önünde intihar ettiği için bilinçaltında o resimlerle annesini yaşatmaya çalışır.

Dr. Abraham is a well-known psychiatrist. But he is not an ordinary psychiatrist. He develops a subconscious technique for control his patients especially woman patients. His office at first sight a normal psychiatrist office but his subconscious technique starts from the entrance. The mirrors and angled walls is a way to affect his patients. And he has a secret room at second level. But his patients can't see the room. After the hypnose he takes them to the secret room from a hidden door in his office. Furthermore at the secret room he takes their photos like his beloved mother. And he draws them.



Beyza Sarıoğlu Mollia

beyza.sarioglu@hotmail.com

Mollia, her şeyi kontrol eden bir babanın kızı için yaptığı bir kreş. Kızının kendi istediği öğretmenlerle, eğitim şekli ile ve kontrolü altında eğitim görmesini için burayı tasarlar. Mollia'da kız erkek oyunu diye bir ayrım yok. Herkes her oyunu oynayabiliyor ve çoğu oyun tek başına oynamıyor bu da çocuklara birlikte çalışmanın önemini göstermek için tasarlandı. Ayrıca bu kreşte doğa çok önemli bir parça. Her şekilde doğaya ulaşıyor. Girişteki oyuncakçı takip ederseniz sizi bahçeye çocukların ekim yaptığı yere ulaştırıyor. Merdivenden çıktığı zaman da sınıfa ulaşıyor. Bu sınıf normal sınıflar gibi sıra ve masalardan oluşmuyor. Bu alan çocuklara daha yaratıcı ve daha özgür bir alan oluşturuyor.

Mollia is a kindergarten for a father's daughter who controls everything. There is no distinction between girls and boys in Mollia. Each one can play with all toys. Moreover, lots of toys should be played together. The design shows the importance of working with together for children. Besides, this crate is a very important piece of nature, all the way reaches the nature. If you follow the toy in the entrance, it will bring you to the garden where the children work. When you step out of the stairs, you can reach the class. This class does not consist of rows and tables like regular classes. This creates a more creative and free space for children.



Burak Akten V Brothers

burakakten3@gmail.com

Projeye başlarken ilk önce bir film senaryosu hazırladım. Bu film senaryosunda Vlad ve Vassili adında iki kardeşe yer verdim. Gene aynı senaryoda ; aynı kardeşler hayatlarının büyük bir çoğunluğunu mafya için çalışarak geçiriyorlar. Ben de bu kardeşlerin kalacağı villa tipi evin iç mekanını tasarladım. Villa çeşme de bulunmaktadır. İçinde ortak olarak yaşacakları bir alan , bir sauna , atış alanı , iki yatak odası , dua odası ve ana koridor bulunmaktadır. Her bir kardeşin kendi kişisel zevk ve hobilerine göre aynı yatak odası tasarladım. İç mekanda genel olarak soğuk ve ciddi etkiyi yaratması için beton ve siyah parlak epoxy kullandım.

When I started this project I first created a movie scenario. In this scenario two brothers named Vlad and Vassili are the protagonists. In the same scenario these two brothers spent the vast majority of their lives working for the mafia. Therefore, I have designed the interior of the villa type house, in which these brothers reside. The villa is located in Çeşme. It is equipped with a room for a common life-zone, a sauna, a shooting range, two bed rooms and a praying room. I have designed the two bed rooms according to the personal likings and hobbies of the two brothers. In the interior I have used beton and black and bright epoxy to create a cold and serious ambience.



Büşra Doğan Alternation

busradogan5@hotmail.com

78

Doktor Bernard bir sosyo biyologdur. Nesli tükenmekte olan hayvanları korumak için çalışan bir araştırma grubu kurmuştur. Hayvanlara zarar veren insanları nesli tükenmekte olan hayvanlara çevirerek yeni bir eko sistem oluşturmayı hedeflemektedir. Bu araştırma öncelikle, bir kadın ve iki erkekten oluşan üç denek üzerinde test edilecektir. Bayraklı'da bulunan Ege Perla'dan iki daire seçtim. Bu daireler, Dr. Bernard ve araştırma ekibinin projeleri üzerinde çalışmalarını için tasarlandı. Bir dairede çalışma alanı, toplantı alanı ve laboratuvar bulunmaktadır. Diğer daire, doktor için yaşam ve dinlenme alanı olarak tasarlanmıştır.

Dr. Bernard is a sociobiologist. He established a research group that work for protect the endangered animals. He aims to create a new eco system by turning people who are harming animals into endangered animals. This research will be first on three human subjects that consist of a woman and two man. I chose two apartment from Ege Perla that located in Bayraklı. These apartments designed for Dr. Bernard and his research team for working on their project. There are working area, meeting area and laboratory in one apartment. The other apartment is designed as a living and resting area for the doctor.



Cansu Sariözkan In My Head

sariozkancansu@gmail.com

In My Head, ressam bir şizofreni hastasının iç dünyasından yola çıkılarak tasarlanmış bir yaşam alanıdır. Duvarlarda eğimli ve parlak yüzeylere, mobilya tasarımlarında ise yumuşak dokulara ve keskin hatlı olmamalarına ağırlık verilerek tasarlanmıştır. İç mekanın daha ferah görünmesi için parlak ve açık tonlar kullanılırken, karakterin iç dünyasındaki karmaşa eğimli duvar yüzeyleri ve eşyalarla gösterildi. Eşyalarda ve yer yüzeylerinde kontrastı göstermek için koyu tonlar uygulandı. Tüm alanlar geniş ve ferah tutuldu. In My Head, ressamın hem sanatını devam ettirebileceği hem de korkularına yenik düşmeden yaşayabileceği bir yaşam alanıdır.

In My Head, based on the inner world of a schizophrenic painter and designed on the basis of her living space. The walls are designed based on curved and shiny surfaces, and the furnitures are designed based on soft tissues and not sharp surfaces and corners. The interior has more bright and light tones to make it look more spacious when using the character's inner turmoil shown with inclined wall surfaces and equipment. Equipment and floor surfaces, dark tones was applied to show the contrast of her inner world. All areas are large and spacious. In my head was designed both for the painter can do and continue her art, and was designed for living without fear in her living space.



Damla Güler Chalet

damlaguler00@hotmail.com

80

Chalet bir gerilim senaryosu için tasarlanan bir mekandır. Tek bir kullanıcı için tasarlanmış olan Chalet, normal bir evde bulunması gereken alanlar ile senaryo gereği gizli geçişlerden ve gizli odalardan oluşmaktadır. Evin giriş katında mutfak, salon ve banyo bulunurken, gizli bir kapı ile geçiş yapılan bodrum katta ise çalışma odası, yatak odası ve gizli oda yer almaktadır. Aynı zamanda seçilen binanın bir dağın eteğinde konumlanması, senaryo ve tasarımın ilişkilendirilmesinde yardımcı olmuştur. Tasarımın amacı, kullanılan materyal ve formlar bakımından geleceğe yönelik iç mimari çalışmalarını senaryoya uygun bir şekilde uygulamaktır.

Chalet is a house which is designed for a thriller scenario. Chalet, which is designed for a single user, consists of the areas that need to be in a normal house and also the secret passages and the secret rooms. There are a kitchen, a living room and a bathroom at the ground floor of the house; and a study room, a bedroom and a secret room are located on the basement floor. Passage to the basement floor is provided with a secret door. At the same time, the location of the selected construction which is at the mountain helped to relate the scenario and its design. The aim of the design is to apply the future interior architectural works in accordance with the scenario in terms of used materials and forms.



Damla Koru Re-born

dml-94-koru@hotmail.com

Bir tanrı ve bir insanın dünyadaki yaşadığı mücadeleyi anlatmaktadır. Mekan Konak Pier'de geçmektedir. Bir sergi salonunda karşılaşan Pan ve Red için macera başlar. Yer altı dünyasında yaşayan Pan mitolojik bir canlıdır. Her tanrı bir gün dünyadaki ruh eşini bulmak zorundadır. Ruh eşlerini bulmaları için sadece bir tanrının günü olarak açılan kara delik bu gün ise Pan için açılacaktır. Pan için kara delik açılmıştır ve dünyada serbest kalır. Panın ruh ikizi olan Red arkadaşları tarafından dışlanan bir çocuktur. Pan ve Red karşılaşır ve dost olurlar. Fakat Pan dostluğunu hiçe sayıp Redin ruhunu kendi bedenine hapsedmek zorundadır ve Pan dostluğa ihanetten cezalandırılır.

It describes the struggle of a god and a person in the world. The adventure starts for Pan and Red encountering in the segment hall. Pan lives in the underground World and is a mythological creature. Each god has to find a soul mate in the world one day. The black hole that is opened only as a god's day to find their soul mate is pity for Pan today. A black hole has been opened for Pan and it is free in the world. It is a child who is excluded by Pan's soul mate Red's friends. Pan and Red are encountered, and became friends, but Pan must abandon his friendship and imprison the Red soul in his own body, and Pan is penalized.



Damla Şen Sunconscious

damla.sen1@hotmail.com

Subconscious, üst katı yaşam alanı, alt katı mimarlık ofisi olarak tasarlanmış iki katlı bina projesidir. Tasarımdaki genel konsept bilinçaltının katmanlarıdır. Bu konsept, üst katta farklı yüksekliklerdeki asma katlarla ve zemindeki seviye değişiklikleriyle, alt katta ise zemin ve tavandaki seviye değişiklikleriyle sağlanmıştır. Binanın çok geniş olmaması sebebiyle ağır plan uygulanmıştır. Zemin ve tavandaki seviye değişiklikleri farklı alanlar yaratmıştır. Işıkları konseptle uygun olarak seviye farklılıklarını vurgulamak ve tasarımdaki doğrusalığı sağlamak amacıyla çizgisel olarak tasarlanmıştır. Genel olarak materyalde dürüstlük benimsenmiştir. Su tasarımsal öge olarak kullanılmıştır.

Subconscious is a two-storey building project designed as an upper floor living area, lower floor architectural office. The concept of the design is 'layers of subconscious'. On the upper floor, this concept achieved with mezzanines at different heights and level differences on the floor, on the lower floor it achieved with level differences on the floor and the ceiling. Open floor plan implemented because the building is not very spacious. Level differences on the floor and the ceiling created different subspaces. Lightings designed linearly to emphasize level differences according to the concept and to ensure linearity in the design. In general, material honesty has been adopted. Water used as a design element.

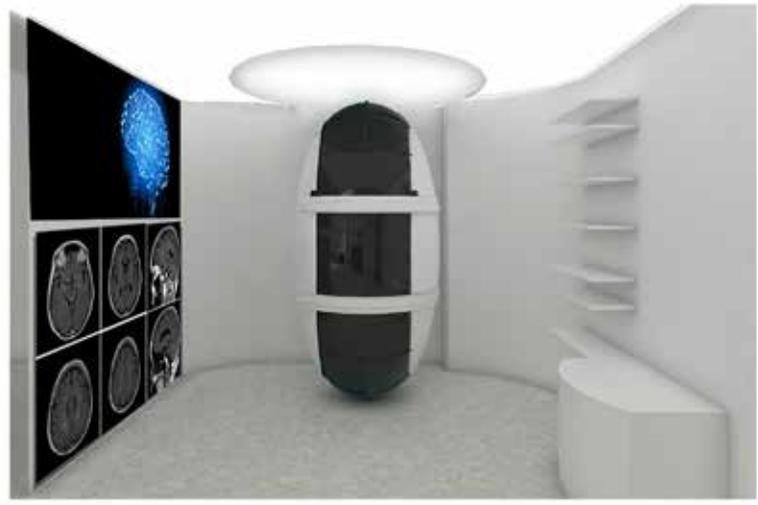


Derya Ay Miracle on the Street

deryaay_93@hotmail.com

Filmim animasyon filmidir, birbirinden çok farklı iki topluluğun bir mucize ile birleşmelerini anlatmaktadır. Filmde 4 ana karakterim vardır. Ana karakterlerim açığı bir Fare, meditasyon yapan bir Boğa, yıldızları gözlemleyen bir Hindi ve kimsesiz bir Çocuktan oluşur. Filmimin ana teması orman hayatı ile şehir hayatının birleşmesi olduğu için tasarımımda da bu birleşimi yansıtmak istedim. Tasarıımımda yansıtmak istediğim ana fikir bu iki farklı yer birbirlerinden çok zıt fakat aynı zamanda birbirlerini tamamlıyorlar.

Miracle on the street is an animation film that have the story of two communities and how they integrate with a miracle. In the first community, animals are the main characters such as Uncle Yogi (bull), Uncle Hams (rat) and Grandpa Hinduvi (turkey) and they live in the forest. The humans which is the other community, live in a town. A natural disaster brings them together, however their integration happens with a miracle. An orphan girl convinces animals to help humans after the disaster and this makes the little orphan girl miracle. That miracle teaches them the importance to give a second chance to everybody.



Dilara Doğru Not Me

dilaradogru94@gmail.com

Projemizde düşsel ve geleceğe yönelik içmimarlık çalışmaları yapılarak aynı bina içerisinde, duvarla bölünerek ve farklı amaçlara göre iki farklı alan yaratılmıştır. İlk alanda beyin ve sinir cerrahisi kliniği, diğer alanda ise başroldeki doktorun ailesiyle beraber yaşadığı evi tasarlanmıştır. Bu alanların girişleri farklıdır, fakat klinikteki genel hücre konsepti eve de yansıtılmıştır ve iki alanda da giderek yok olmuştur. Ayrıca klinikte hijyen açısından, alanlar duvarlarla ayrılmıştır ve farklı kullanım amaçları olmasına rağmen hepsinde aynı renk ve konsept kullanılmıştır. Böylece bütünlük sağlanmıştır. Renklerde de hücreden ilham alınmıştır. Ev bölümünde ise, renkler daha çeşitli olmasına rağmen yine az renk kullanılarak sade ve fonksiyonel bir tasarım yapılmıştır.

In our project, two different areas were created in the same building, divided by walls and according to different purposes, by carrying out interior and interior studies for dream and future. The first area is the brain and nerve surgery clinic, and the other area is the house where the lead doctor lives with his family. The entries in these areas are different, but the general cell concept in the clinic is reflected in the house, and both areas are gradually disappearing. This concept has been used on some walls, floors and furniture to ensure continuity. Also, in terms of hygiene in the clinic, the areas are separated by walls and the same color and concept are used in all, although they have different purposes. Thus, integrity is achieved.



Dilek Akkaş Love in the Shadow

dilekakkas93@gmail.com

Bir senaryo oluşturulmasıyla başlanılan bu proje, senaryonun gereksinimleri doğrultusunda geliştirilmiştir. Senaryom animasyondur. Evleri koruyan 20 cm boyunda "tektorlar" vardır. Koruduğu eve taşınan "ROJA" ve bir sesle tektorumuz meraklanır. Başından çeşitli zorluklar geçtikten sonra eve ulaşır ve sesin kaynağını bulur. Hayranlıkla dinlerken daha yakınlaşmak ister ve eve girer. Beyaz tuşları olan kocaman siyah piyanoyu görür. Mumların yanından geçerken küçük bedeninin gölgesi duvara yansır ve Roja'nın gölgesi onu fark eder. Ama bedenlerin bundan haberi yoktur. Gölgelemin buluşamadığı zamlarda bedenler mutsuz oluyor ve Tector kendini Roja'ya göstermek zorunda kalıyor.

This project, which started with the creation of a scenario, has been developed in line with the requirements of the scenario. Scenario is animated. There are "Tektors" in 20 cm length protecting houses. Tector is curious, Roja moving home and a voice. After passing through various difficulties from the beginning, he reaches home and finds the source of his voice. In admiration religions like to get closer and enter the house. He sees a huge black piano with white keys. As you pass by the candles, the shadow of the small body, Roja's shadow, catches his shadow. But the bodies do not know about it. When the shadows can not meet, the bodies become unhappy and Tector has to show himself to Roja.



Ebru Baş Lost Time

bass.ebruu@gmail.com

86

Bu projede, geleceğe yönelik bir yaşam alanı tasarlanmıştır. Projede kullanılan yapının seçiminde, yapının konumu, tarzı ve modern mimari yapısı etkili olmuştur. Bu fütürist atmosferi yaratmak için, köşeli ve geometrik mobilyalar yerine kıvrımlı mobilyalar kullanılmıştır. Uyumu ve tarzı açısından, mekanın genelinde corian kullanılmıştır. Ayrıca mekanları daha geniş ve kullanışlı hale getirebilmek için, bazı mobilyalar çift fonksiyonlu tasarlanmıştır. Atmosferin bütünlüğü ve mekanın kendi içinde uyumu açısından, tavanlarda kıvrımlı hatlar ve led aydınlatma kullanılmıştır.

In this project, a futuristic living space is designed. The choice of the structure used in the project was influenced by the location, style and modern architecture of the building. To create this futuristic atmosphere, curved furniture is used instead of square and geometric furniture. In terms of adaptation and style, corian has been used throughout the project. In addition, some furnitures are designed to be dual-functional in order to make the spaces wider and more convenient. Curved lines and LED lighting are used in the ceilings for the integrity of the atmosphere and the self-harmony of the space.



Ebru Özalp Astral Travel Scientific Centre

c.ebruoalp@gmail.com

Galactic express: courage pursue filmi için tasarlanan bu proje fütüristik tasarlanmış gizli bir bilim merkezidir. Bu proje; astral seyahat ve ileri teknolojinin bir araya gelmesi ile oluşacak bir bilim merkezinin tüm iç mekan gereksinimleri karşılayacak şekilde tasarlanmıştır. Projenin genel amacı, bilimadamları için astral seyahat ile keşfedilmesi planlanan başka bir gezegenin keşfi sırasında gereken bütün bilimsel ortamı sağlamaktır. Bu proje bünyesinde hiç diğer bir kullanıcı olan denekler içinse; merkez dışına hiç çıkmadan tüm sosyal gereksinim ve sağlık ihtiyaçlarını giderebilecekleri iç mekanlar da projenin en önemli kısımlarını oluşturmaktadır.

This project, designed for the galactic express: courage pursue film, futuristically designed as a secret scientific center. This project is designed to satisfy all the indoor requirements of a scientific center that will be formed by the combination of astral travel and advanced technology. The general aim of the project is to provide the whole scientific environment needed for discovery of another planet that is planned to be discovered by astral travel subjects. For other users of this project as subjects, the interior spaces where all social and health needs can be satisfied without leaving the center, are the most important parts of the project.



Ece Nur Oral Experiment Z

ecenuroral2@gmail.com

88

Son sınıf projemiz bir film senaryosu yazarak ve afişini tasarlayarak başladı. Filmin geçeceği sahnelerdeki ana mekanları tasarladık. Son adımda bu sahneleri bir binaya yerleştirdik ve teknik çizimlerini ve 3 boyutlu tasarımını yaptık. Benim senaryomda bir kız kurtulmaması gereken bir kazadan kurtuluyor ve uyanığında psişik güçler kazanıyor. Bir enstitüye giriyor ve burada deneylere ve bazı ilaçları almaya mecbur kalıyor. Hikayede de görüldüğü gibi laboratuvarlar ve deney odaları mekandaki önemli yerler. Ayrıca deneklerin odaları, zaman geçirdikleri ortak alan ve yemek yeme, dış dünyayla iletişim kurma gibi ihtiyaçlarını giderdikleri başka bir alan daha tasarlanarak projeye eklendi.

Our senior year project began with writing a scenario and designing a film poster. We designed the main space that film in. In the last step we placed the scenes in a building and we draw technical drawings and 3D design. In my scenario a girl is surviving from an accident that she should not. When she woke up she sees she gained some psychic powers. She joins an institution and be forced to take many experiments and drugs. As shown in this short story the medical laboratories and experiment rooms are important areas. In addition the subject's rooms, an area to spend time and a room to eat and to communicate with the outside the designed and added to the project.



Ecem Tokgöz

Boomerang Child Healthcare Centre

ecemtokgoz@yahoo.com

Boomerang filmindeki on beş yaşında yıllardır uygun ilik nakli için bekleyen kız çocuğunun tedavi gördüğü özel sağlık kliniği kanserli çocukların durağan yaşamlarını daha renkli bir hale getirmek için tasarlanmıştır. Sağlık merkezi çocukların monoton iyileşme süreçlerinden zevk almalarını sağlayacak şekilde dizayn edilmiştir. Saatlerce süren uzanarak serum ile görülen tedavi, Boomerang Sağlık Merkezi'nde sinema odası olarak uyarlanmıştır. Çocukların çizgi film seyrederek, tavandan sarkan renkli ve parlak şişelerle tedavi olmalarına yardımcı olmaktadır. Tasarlanan oyun alanları da kendilerini yormadan, sağlıklarına zarar vermeden hareket edebilmelerine ve eğlenmelerine olanak sağlamaktadır.

The private clinic centre from the movie boomerang, where a fifteen years old girl is waiting for a proper marrow to be transplant for years, is created for children with cancer to make their depressing process more colourful. The Healthcare Centre is designed in a way where they can enjoy and have fun while getting their monotonous treatment. The boring process of laying down to get medical liquid for hours is transformed in Boomerang as a cinema where they can enjoy watching cartoons while getting serum from suspended shiny bottles. The playgrounds in addition, allow them to move and play without using much of effort which may trigger their health problems.



Ege Dumanoğulları Voodoo

egedumanogullari@gmail.com

Voodoo isimli film senaryosunda hayatları ve hayata bakış açıları farklı olan aile bireylerinin yaşadıkları ev, farklı ruh hallerini barındırmaktadır. Karakterlerin yaşadıkları iç mekanlar ruhlarını ve karakterlerini etkilemiş ve ev ile aralarında duygusal ve karakteristik bir bağ oluşmuştur. Karakterler arasında ki zıtlıklar yaşam alanlarındaki ışık, malzeme ve dekoratif elemanlarla yansıtılmıştır. Bu tasarım zıtlıkları mekanın dış elementlerine de yansıtılmıştır. Zıtlıklar iç ve dış mekanda korunmakla beraber ortak alanlarda daha dengeli bir tasarım hakimdir.

The film named voodoo is based on a two brothers which have different life view and styles. Interior spaces that brothers live affect their souls and emotions and it binds them. The contrast between characters is reflected by light, material and design itself. This design also reflects the contrast in exterior. The contrast is preserved in interior space and exterior but there is balance in common spaces.



Elif Şufta The Dark

elif.sufta@hotmail.com

Bu projede, insanların alışık olduğunun dışında bir gece klübü tasarlandı. Çoğu gece klübünde bistrolar çoğunlukta, localar azınlıktadır. Bu projenin ana hatları insanların rahatı ve konforundan yola çıkılarak şekillenmiştir. Kademeli oturma düzenleri, insanların birbirlerinden rahatsız olmayacağı ve birbirlerinin görüş açılarını engellemeyecek düzeyde tasarlanmıştır. Geniş ve aşağıdaki kademede bar, hem sıkışıklığı engeller hem de oturanların açısını kesmez

In this project, a night club is designed besides the one that people are accustomed to. Most of the nightclubs have more bistros than the locals. The main lines of this project are shaped by way of people's rest and place. The gradual seating layouts are designed so that people are not disturbed by each other and do not interfere with each other's views. The large, low-level bar prevents both the tightness and the angle of the occupants.



Emine Çilek
House of Creator
e-cilek@hotmail.com

92

Bu projede ev hem toplantı alanı hemde tek kişinin yaşaması için tasarlanmıştır. 488 m2 alana sahiptir ve betonarme bir yapıdır. Evin merkezinden üst katlara dağılımı sağlayan tek bir rampa tasarlanmıştır. Rampayla farklı yüksekliklerdeki ofis ve yatak odasına çıkılmaktadır. Yaşam alanında alışılmışın dışında ve mekanın tasarım diline uygun mobilyalar tasarlanmıştır. Evin tasarımında gri renk skalası kullanılmıştır. Yatay bahçe kullanımıyla alan desteklenmiştir.

In this project, the house is designed for both the meeting area and the life of one person. It has a 488 m2 area and is a reinforced concrete structure. A single ramp is designed to provide distribution from the center of the house to the upper floors. The ramp raises the office and bedroom at different heights. In the living area, the furniture is designed according to the current exterior and design language. The area is supported with horizontal garden.

Enchanted

Cova 2.0

where magic happens



Ezgi Burulday

The Enchanted Garden

ezgiburulday@hotmail.com

Farklı kültürlerle bağlantı kurup, geleneksel hamur işi ve içecekleri öğrenebileceğiniz; aynı zamanda hikayecilerin en özel şovlarına katılabileceğiniz bir mekan hayal edin. Enchanted Garden, İtalya'daki Nolo bölgesinde kurulan; hızlı kahvecilik, yemek atölyeleri ve hikaye geceleri gibi aktivitelere sahip çok amaçlı bir pastane. Kuruluş amacımız olan "İnsanlar arasında köprüler kurmak" sloganına dayanarak, Nolo bölgesindeki 7 kültürü bir araya getirebileceğimiz bir mekan yaratmak istedik. Böylece Avrupa, İslam, Japon, Çin, Meksika, Mısır ve Hint kültürleri aynı çatı altında toplanmış oldu. Program olarak ise hafta içinde her gün, farklı bir kültür ve tat için ayrıldı. Gelin ve yeni bir deneyim için bize katılın!

Imagine a place where you can connect with different cultures, learn traditional pastries and beverages while joining the most exclusive shows of storytellers. Enchanted Garden is based on Nolo region in Milan/Italy is a multi-purposed patisserie that has features like fast-coffee, cooking workshops and story-nights. Our purpose is to create bridges between people so, we wanted to realize a space that combines 7 cultures that exists in Nolo region under the same roof; European, Islamic, Japanese, Chinese, Mexican, Egyptian and Indian. During a week, every day scheduled for different culture and taste. Come and join us for a new experience!



Fatih Kurt

Anatolian Palace Restaurant & Casino

fatih@abamensucat.com.tr

Bina Torbalıda bulunan Key Museumdan bir alanın içine tasarlanmıştır. Ana girişi restoran olup gizli bir girişle büyük bir kumarhaneye açılmaktadır. Bina konsept gereği klasik tarzda tasarlanmış olup, 1940 - 1960 arası dönemi yansıtmaya çalışılmıştır. O zamanın tasarımları şimdiki zamanın getirdiği yenilikler ile harmanlanıp dizayn edilmiştir. Restoran kısmında zenginlik katması açısından altın kaplama elemanlar, eskitmeler, işlemeli kartonpiyerler ve gücün göstergesi olarak arslan heykelleri kullanılmıştır. Mekana sıcaklık katması açısından asansör kompozitleri kırmızı tasarlanmıştır. Kumarhane kısmında yine eskitme duvarlar, koyu renk zemin ve tavan kombinasyonu yapılmıştır.

The building was designed into an area of Key Museum in Torbalı. The main entrance is a restaurant and opens to a large casino with a secret entrance. The building concept was designed in a classic style and it was tried to reflect the period from 1940 to 1960. At that time the designs were blended and designed with the innovations of the present time. In terms of adding richness to the restaurant, gold-plated elements, antique pieces, embroidered papier-mache and sculptures of lions are used as indicators of power. The elevator composites are designed in red in terms of room temperature. The casino also has old walls, dark floors and a combination of ceilings.

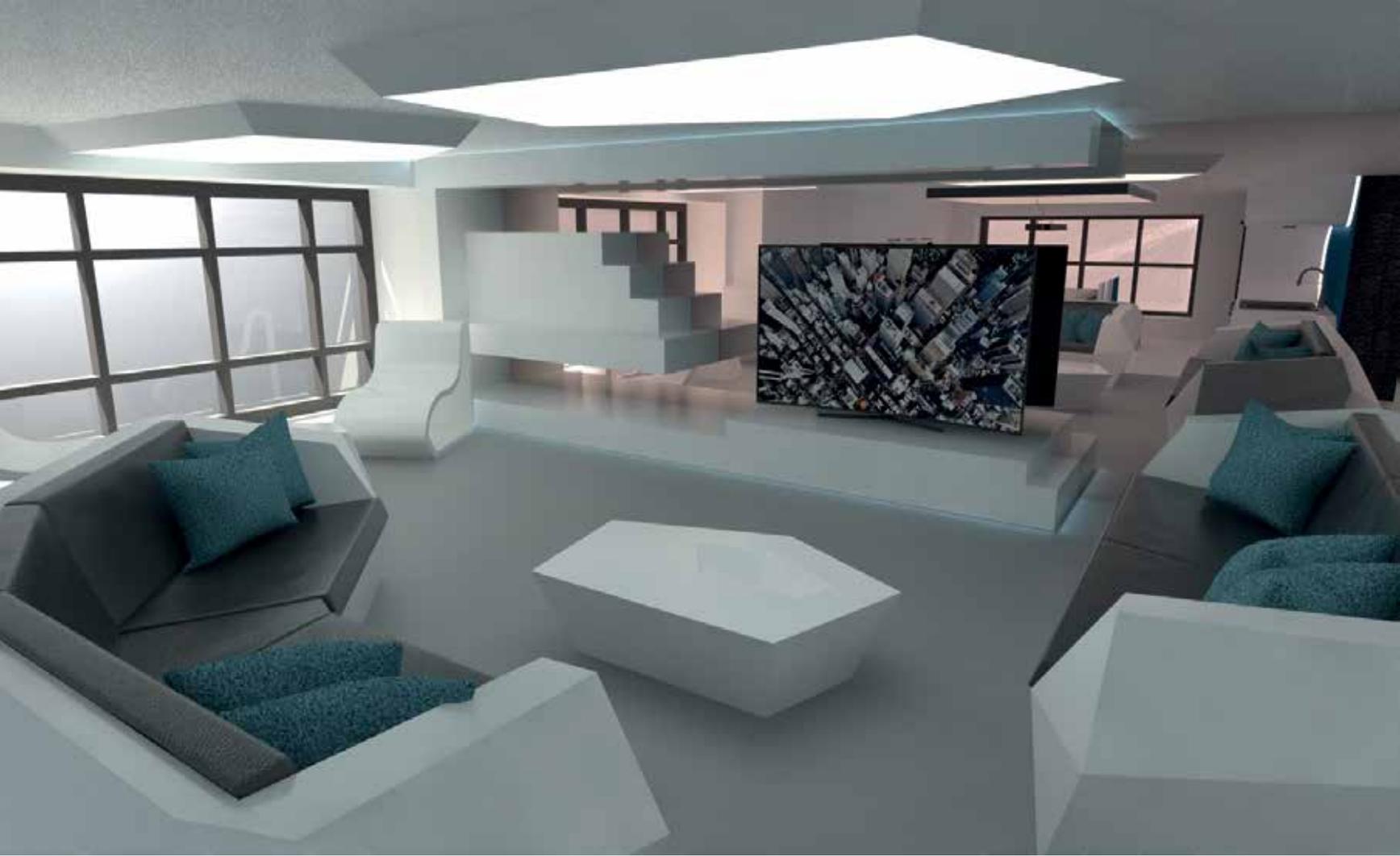


Gamze Tokgöz The Home Truth

gamzetokgoz34@hotmail.com

The Home Truth bir çiftin serüvenli hayatına tanıklık eden ve sahiplik eden evdir. 140m2 olan bu ev iki yatak odası, bir banyo, bir oturma odası, ve bir oyun odasından oluşmaktadır. Bu ev renkli bir hayata uyum sağlayabilecek şekilde tasarlanmıştır. Salonu ve teras kısmı bu evde parti verilebilecek şekilde tasarlanmıştır. South american tarzını yansıtan bu ev, renkleriyle ve mobilyaların şekilleriyle uyum sağlanacak şekilde tasarlanmıştır.

The Home Truth is the house that witnesses and owns a couple's adventurous life. This 140m2 house consists of two bedrooms, a bathroom, a living room, and a playroom. This house has been designed so that it can adapt to a colorful life. The hall and the terrace are designed to be partying in this house. This house, reflecting South American style, is designed to fit in with the colors and shapes of the furniture.



Gizem Arslan Testing Laboratory for Plants

gizemarslang@gmail.com

Senaryomda Ellen isimli bir kız var. Ellen, bitkiler konusunda uzmandır. Her biri farklı özellikteki yüz kişi ve Ellen'i başka bir gezegene gönderdiler. Bu gezegen de Ellen tropik bir alan yapmak istiyor. Bu yüzden orada bir araştırma alanı olmalıdır. Ellen araştırma ve deney için burada olacak. Bu merkezin amacı, bilimsel araştırmaları desteklemektir. Bitkilerin her birinin üreme tekniği ve üreme alanı olacaktır. Bu bina Güzelbahçe'de bulunmaktadır. Güzelbahçe'yi seçmemin nedeni; şehir merkezinden uzakta bir yer olmasıdır. Ellen yalnız yaşayacak ve çalışacaktır. Bende bu mekanı Ellen için tasarlayacağım.

There is a girl named Ellen in my scenario. She is a specialist about plants. One hundred people and Ellen are sent the other planet. She wants to make a tropical area in this planet. So, there has to be a research area in there. Ellen will be here for research or experimentation. The aim of this center is to support scientific research. Each of the plants will be the breeding technique and field. This building is located in Güzelbahçe. The reason for choosing Güzelbahçe as place; it's a place far away from the city center. I will design this place since Ellen will work and live alone.



Gizem Yıldırım

The Narrater

gizemyildirim.de@gmail.com

Bu projede tasarım, altı yaşındaki agorafobik bir erkek çocuğunun bireysel alanındaki temel ihtiyaçlarına göre yapılmıştır. Çocuk dışarıya çıkamadığı için iç mekanda kum havuzu, basketbol sahası ve iç bahçe gibi tasarlanmış alanlar kullanılmıştır. Senaryoya göre en çok kullanılan alan olan yazma alanı çocuğun rahatça kullanabileceği boyutlarda ve temel renklerde yapılmıştır. Mekanlarda sürekliliği sağlamak için, alanlar duvarlarla ayrılmak yerine renk ve malzemelerle kimliklendirilerek birbirinden farklılaştırılmıştır. Renk ve malzemeler, ayırt edilmesi kolay ve eğlenceli bir skalada seçilmiştir. Yerden tavana kadar olan pencereler dış mekan ile iç mekânın bütünleşmesini sağlamaktadır.

In this project, the design was based on the basic needs of an agoraphobic male child of six years old in his individual area. Since the child could not go out, the interior was designed with areas such as sand pool, basketball court and interior garden. The writing space, which is the most used area according to the scenario, is made in the sizes and basic colors that the child can use comfortably. In order to maintain continuity in spaces, spaces are differentiated from each other by identification of colors and materials, rather than being separated by walls. The colors and materials were chosen on an easy to distinguish and enjoyable scale. The windows from the floor to the ceiling provide the integration of the exterior with the interior.



Gözde Akbal
Out of My Mind
gozdeakbal@gmail.com

Lucas başarılı ve tanınmış bir mimardır. Zamanla şizofrenik belirtilerle mücadele etmeye başlar, gerçek hayatı ile kurgusal hayatını ayırt edemez ve hayali arkadaşıyla yaşamaya başlar. Lucas'ın abisi birkaç kez Lucas'ın kendi kendine konuştuğuna tanık olur ve onu akıl hastanesine yatırmaya çalışır. Bunun üzerine Lucas'ın hayali arkadaşı abisini öldürmesi gerektiğini söyler ve Lucas abisini öldürür ve gömer. Lucas abisinin mezarının üstüne bir ev inşa eder ve orada yaşamaya başlar. Projede dikkat çeken şey evin strüktürünün, iç duvarlarının ve diğer objelerin eğimli olmasıdır. Bütün bu eğimler adamın dünyasındaki karmaşayı temsil eder.

Lucas is a successful and well-known architect. He struggles with schizophrenic symptoms over time, he could not distinguish her real life and fictional life and he begins to live with his imaginary friend. His brother is a witness to talking Lucas himself several times and tries to institutionalise him. Thereupon Lucas's imaginary friend tells him to kill his brother and he kills his brother and buries. He builds a house and he starts to live there. What attracts attention in the project is that the structure of the house, its walls and other objects are inclined. All these slopes represent the chaos in the man's world.



Gülizar Özel

Dancer

gulizarozel@hotmail.com

Dans devamlılık ve devam eden hareketlerden oluşmaktadır. Dans, serbest stile, karmaşık hareket ve rahatlama moduna bağlıdır. Dolayısıyla konsept loft dizayndır. Loft dizayn endüstriyel malzemelerden oluşmaktadır. Evin genel tasarımı borulardan oluşmaktadır. Borular, TV ünitesi, merdiven, aydınlatma, kitap rafı, ceket askısı ve ayakkabı raflarını oluşturmaktadır. Dans stüdyosunda ise hareketli duvarlar vardır. Duvarlar, pencerelerin önünde ayna panellerini oluşturur.

The dance is continuity and ongoing on movements. The dance is connected to freestyle, complex moves and relax mode. So the concept is loft design. Loft design consists of industrial materials. I used pipes. Pipes become tv unit, stairs, lighting, bookshelf, coat hanger and shoe rack. In the dance studio, there are moving walls. The walls are mirror panel in front of the windows.

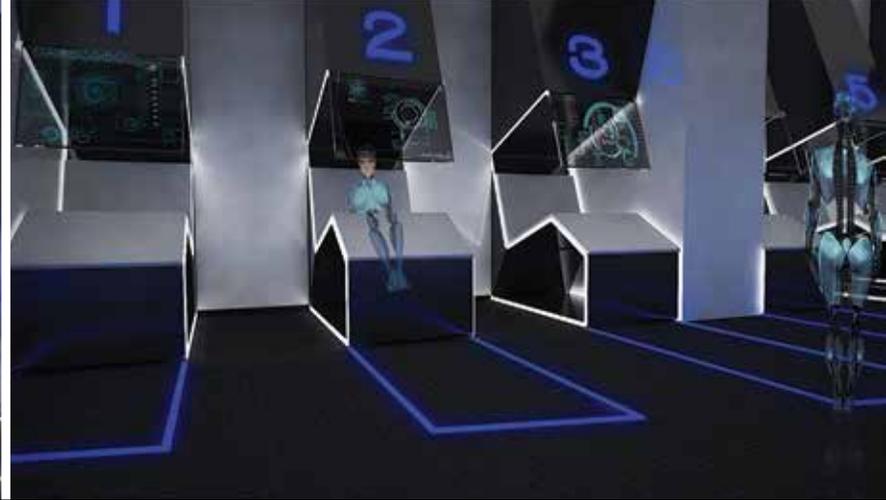


Hatice Çamlı ADEM - Future Design Center

haticecml19@gmail.com

Mekan insanların yönetici olarak eğitildiği bir eğitim merkezidir. İlk olarak, mekan senaryoda ki ana bilgisayarın mekanik yapısını temsil eden bir görselden esinlenerek tasarlanmıştır. Mekanda olan seviye farklılıkları ilerleyen zamanı temsil etmesi için tercih edilmiştir. Giriş ve asma katta, yerlerde mavi çizgiler bulunmaktadır. Ana bilgisayarda ki kabloları temsil eden mavi çizgiler bulunmaktadır. Bu çizgiler yerden duvara, duvardan da sonsuzluğa uzanmaktadır. Mekanda üçgen alanlar bulunmaktadır çünkü senaryoda hapsedilmiş insanları temsil eden ağaçlar bulunmaktadır. Aynı zamanda, mekanda yapay suların olduğu alanlar bulunmaktadır çünkü senaryoda insanlar sudan oluşmaktadır.

The space is an educational center where people are educated to be administrators. The space is designed by inspiring from a visual that represents the mechanic structure of the main computer from the scenario. The level differences are preferred to represent the flowing time. On the ground and mezzanine floor, there are blue lines. These lines are representing cables from the main computer. These lines are continuous from the ground to the wall, from the wall to the eternity. The space includes some triangular areas because, there are trees which are the representation of the imprisoned people. The space includes artificial water because the people are made of water in the scenario.



İdil Koç Aleph - AI Research Laboratory

koc_idil@hotmail.com

Radyoaktivite dünyayı yaşanılmaz hale getirir, Mars'a bir toplu göç projesi planlanır ve orada yeni bir yerleşim inşa edilir. Bilim insanları, düşüncelerini ve eylemlerini kontrol etmek için halkın zihinlerini androidlere aktarırlar. Yarattıkları yapay zekaların doğal ihtiyaçları olmaması onları tükenmez bir işgücü yapar. Bilim insanları, yeni dünya yaratılırken androidleri işçi olarak çalıştırırlar. Bina, Mars'ta inşa edilen yapay zeka araştırma laboratuvarlarından biridir. Androidlerin yaşadığı bodrum katı; çalışma, uyku (sarı), beyin yıkama ve etkileşim alanlarına ayrılır. Androidler her gün çalışma ve bakımdan oluşan bir döngü yürütürler. Zemin katında ise bilim insanları yaşar ve androidleri kontrol eder.

After the radioactivity makes earth inhabitable, a mass migration project is lead to Mars where a new settlement will be built. The scientists transfer the minds of the public into androids in order to control their thoughts and actions. The AI don't need to eat, breathe, rest, which makes them an infinite labour force. The scientists make them work as technicians for them while the new world is being built. The building is a one of the AI research laboratories on Mars. The basement is inhabited by the AI; divided into zones of work, hibernation, brainwashing and interaction . They carry out a loop each day consisting of work and maintenance. The ground floor is where the scientists live and control the AI.



İrem Akbaş Factory 28

iremakbas22@gmail.com

Factory 28, kurmaca bir ülke olan Desperos için tasarlanmış bir iş ve yaşam kompleksidir. Desperos halkı, doğanın tahrip edildiğine, bu sebeple güvende oldukları bu yaşam kompleksinin dışına çıkmamaları gerektiğine inandırılmışlardır. Factory 28'de işçiler gün boyu fabrikada çalışır ve mesai bitiminde tek kişilik yaşam alanlarına yönlendirilirler. Kompleks binada ulaşım yürüme bantlarıyla sağlanır ve kişiler kendilerine çizilen rotanın dışına çıkamazlar. Her gün önünden geçtikleri sosyal alan ise işçilerin ancak verimli çalıştıklarında ulaşabildikleri bir ödül niteliğindedir. Factory 28 halkı güvende olduklarına inandıkları bu binada, aslında seri üretim sisteminin ürünlerinden birine dönüşmüşlerdir.

Factory 28 is one of the working and living complexes designed for a fictional country named Desperos. Citizens of Desperos are forced to believe that the nature is destroyed, so they live in these complex buildings where they are safe. All the citizens work in the factory all day long and at the end of their shift, they are directed to private single rooms. In the building, transportation is provided by moving walkways and workers follow the route specified for them by directors. The social space they pass by every day is a reward which they can get only if they work efficiently. Even though citizens believe that they are safe in Factory 28, in time they become ordinary products of an assembly line.



Kübra Karahan The Mind Reader

karahan.kubra@hotmail.com

Bu mekan teknolojinin en ileri olduğu dönemlerde, özellikle insanların aklından geçenleri okumak üzerine yapılan çalışmalarıyla bilinen bilimsel bir merkezdir. Bu merkezde, üretilen ürünlerin tanımları, deneyimlenmesi için özel alanlar bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, çalışanların bulunduğu açık ofis, üst katta ise üst düzey yöneticilerin bulunduğu odalar ve toplantı salonları bulunmaktadır. Monochrome görünümündeki bu mekanda, sınırlar içinden elektrik geçen çerçevelerle belirlenmiştir.

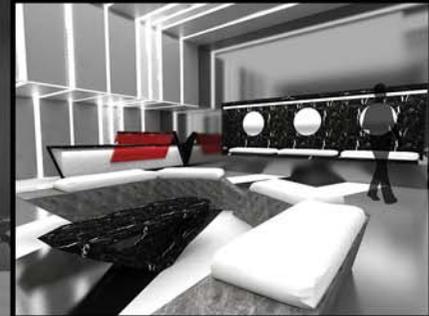
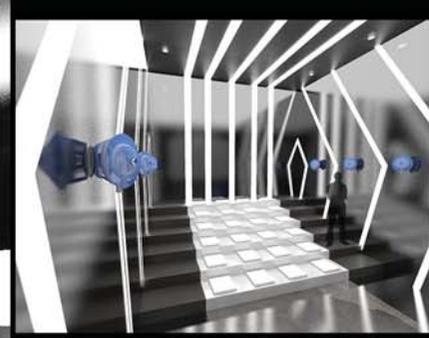
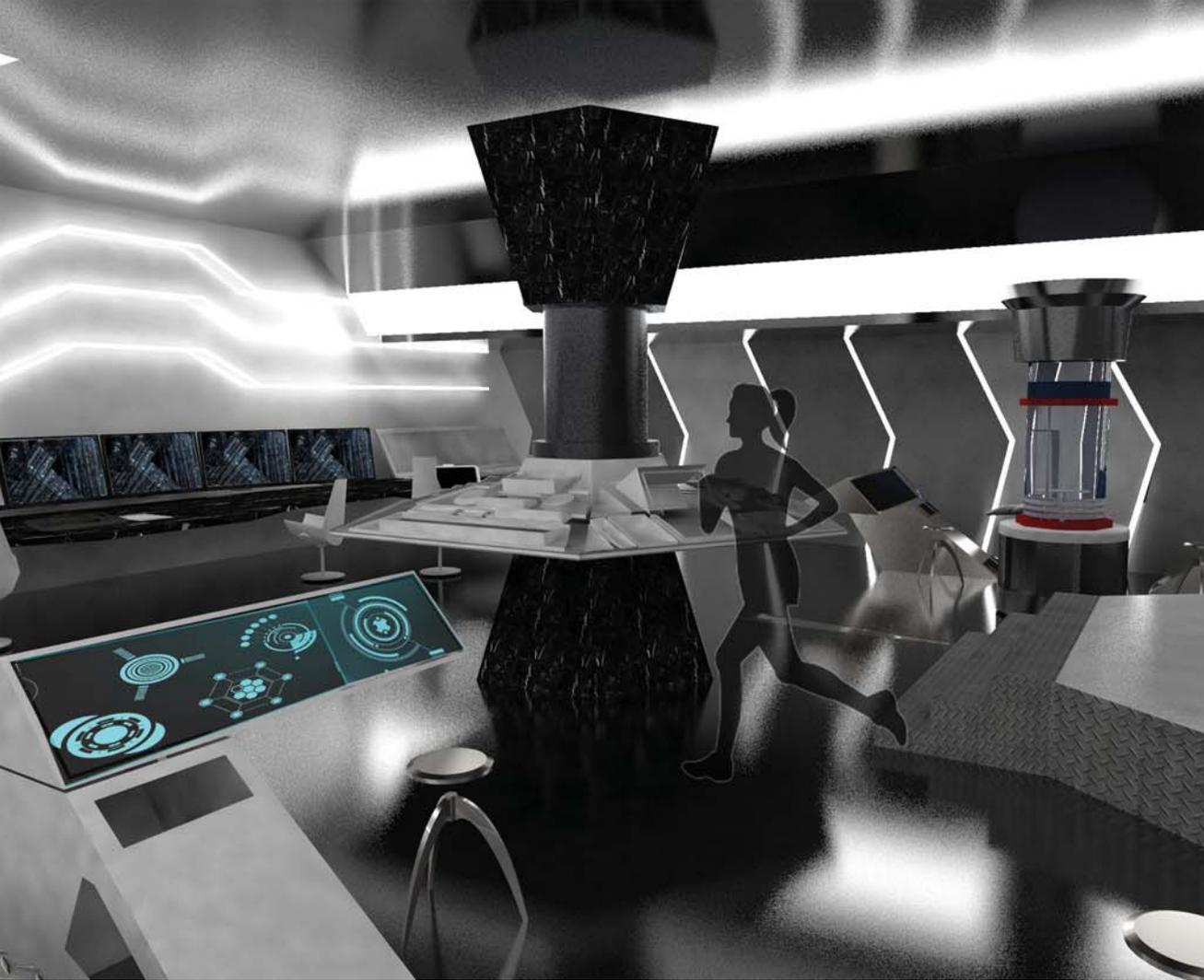
This space is a scientific center known for its work at the most advanced times of technology, especially when people work on reading through the mind. In this center, there are special areas for the presentation and experience of the products. In addition, there is an open office where employees are located, and on the upper floor there are rooms and meeting rooms where the managers are located. In the monochrome view, this space has been defined as the frames passing through the borders.



Melis Dedeoğlu
Mental Clinic_MC
mel1993is@gmail.com

Bu proje, kapsamlı bir özel psikiyatri kliniğidir. Klinikte psikiyatristler, doktorlar, hemşireler ve hasta bakıcılar bulunur. Klinikte 3 yataklı hasta odası, 1 acil müdahale odası, wc'ler, 2 x-ray ve tomografi odası mevcuttur. Yeme-atıştırma, dinlenme, oturma ve rehabilitasyon-tedavi alanları 1460 metrekare bir alan içerisinde mevcuttur. Kot farkları yaratarak dalgalanan özel taşıyıcı ahşap zemin tasarlanmıştır. Sebabi klinikteki hastaların kafalarındaki dalgalanmaları hissettirmektir. Bu alanda özel tasarlanan 3 adet büyük insan heykeli bulunmaktadır. Bu heykellerde hastalar için oldukça ilgi çekicidir. Son olarak bu kot hareketlerine yeşil alanlarda eklenerek tasarım tamamlanmıştır.

This project is a private psychiatric clinic. Located sea side. Clinic has psychiatrists, doctors, nurses-nursing assistants. Patients can be kept under surveillance for 2-3 days for inspection and examination. Clinic has 3 bed patient, 1 emergency, WC's, 2 x-ray and tomography rooms. Eating-snacking, resting, sitting and rehabilitation-treatment areas are available within an area of 1460 square meters. Special wooden floors are designed. The reason is to make the patients in the clinic feel the waves in their heads. There are 3 large human sculptures specially designed in this area. These sculptures are very interesting for patients. Finally, the design was completed adding green spaces.



Merve Karabay ZUMBAT Medical Institution

mervekarabay@hotmail.com

Zumbat Tıp Kurumu, suç kapasitelerini araştırarak suçluları tedavi etmek için tasarlandı. Senaryoya göre, kurumun şehir merkezinde olması gerekiyor, ancak her türlü fiziksel veya görsel erişim engellendi. Proje için seçilen alan merkezi konumu nedeniyle Alsancak Tren İstasyonu. Tutukluların ve deneylerin gizliliği ve güvenliği önceliğe sahiptir. Lineer aydınlatma elemanları, doğal aydınlatma kaynağı olmadığından alanlara yön vermek için kullanıldı. Yansıyan yüzeyler ise ışığın yansımanın etkisini düzeltmek için kullanıldı.

Zumbat Medical Institution is designed in order to cure criminals by searching their capacity of crime. According to the scenario, the institution is supposed to be located on city center, but any kind of physical or visual access is avoided. The chosen space for the project is Alsancak Train Station due to its central location. Privacy and security of both prisoners and experiments are given priority. Linear lighting elements are used to give direction to the spaces since there is no natural lighting source. Reflected surfaces are used to straighten the effect of reflection of light.



Muhammed M. Demircan The Choice

muhammeddemircan@gmail.com

Projem bir film senaryosu ile başladı. Önce senaryoyu oluşturdum ve senaryonun posterini hazırlayıp bir sunum yaptım. Senaryom kısaca; bir adamın yaşamının, hayatına giren kadınlar tarafından nasıl değiştiğini ve adamın tercihlerinin, yaşamı üzerindeki etkilerini anlatıyor. Sonra senaryonun geçeceği mekana karar verip mekanı, üç boyutlu tasarlamaya başladım. Mekan seçiminde, mekanı; senaryo ile ilişkilerini, verilmek istenen mesajı uygun materyallerle harmanlayıp bunu projeme yansıtmaya çalıştım. Tasarım aşaması tamamlandıktan sonra üç boyutlu görseller üzerinden projenin detaylı teknik çizimlerine başladım. Son olarak da mekana ait plan, kesit, görünüş, elektrik planı, ıslak hacim çizimleri ve mekana özgü belirleyici detayları çizip materyal listeleri oluşturup projeyi sonlandırdım.

Project started with a film script. I made a script first and made poster for the script and made a presentation. Shortly the scenario is about a life of a man and a woman who enters his life, how his preferences changes man's life. Later I decided the area that movie will go on and started to design space in three dimensions. While choosing the place, I tried to relate the script to emphasize the desired message to the appropriate material on the project. After that, I started technical drawings. Finally, I made the plan, section, appearance, electricity plan; bathroom detailed drawings specific details of the plan and made a material list then finished the project.



Nazlıcan İstanbul Another Me

istanbulnazlican@gmail.com

Benim senaryomda Jany ve Sam adında iki çocukluk arkadaşının aşkından fakat ilerleyen zamanlarda kızın yaşadığı travmalardan dolayı şizofreni olmasından bahsediliyor. Jany hem kendi yaralarını sarmak için hem de onun gibi yetişen çocukların yaralarını sarmak için pedagoğ olmuş. Sam ile Jany evlilik hayalleri kurarken Sam işi gereği yurtdışı seyahatlerine gidiyor fakat dönüşte hava şartlarından dolayı uçağı düşerek hayatını kaybediyor. Jany 1 sene boyunca tedavi edilip doktorlar tarafından uyutuluyor ve 1 yılın sonunda Jany artık göremediklerini görüp duymadıklarını duyuyor. Yaşamının ve yaşatmanın ne kadar önemli olduğunu hiçbir hastalığın bir insanı yenemeyeceğinin mesajı verilmiştir.

In my scenario, I mention about Jany and Sam who are childhood friends and lovers. Jany is 28, has a traumatic childhood. Jany prefers to be pedagogue. On the other hand, Sam is a pilot that travels abroad often. One day Sam again goes abroad but because of weather conditions he has a plane crash and dies. After Jany learns the truth, she has traumas again and get diagnosed with schizophrenia. She has one year of treatment and after that she starts to act normally. She sees and hears what she doesn't. She knows that any disease cannot beat a human and she understands the importance to live and keep somebody alive...



Bu proje İtalyanın Milano şehrindeki North Loreto semtinde yapılmıştır. Projenin içeriği kentsel dönüşümü ile ilgilidir. Bu proje geçici süreliğine yapılmış bir projedir. Eskiden var olan ama önemini ve işlevini yitirmiş mekanlara yeniden hayat vermek için yapılmıştır. Proje adını Bistro ve stage (sahne) kelimelerinden alır. Projenin fikri film seti arkası görüntüler ve yaşam tarzından geliyor. Bu nedenle bir süre dünyaca ünlü film setlerinden oluşturulmuş mekanlar var. Bu film setlerinin kimisinin içerisinde filmler izleniyor ve kimilerinde ise yemek ve içecek servisi yapılıyor. Bu projenin temel amacı insanlara set arkası yaşam deneyimini yaşatmak ve film kültürünü aşılaktır.

It is a project made in Milan-North Loreto / ITALY. The project is about urban regeneration. This project had to be temporary in an existing space. These spaces were unused or lost their value by time. For that reason we wanted to create and give life to this area. The name " BISTRAGE " is coming from Bistro and Stage. Our concept in this project is Behind the scenes back stage. So we have many different movie sets which are used as film watching rooms and bistro eating drinking areas. In this project the aim was giving people experience of backstage while they are passing their time in this space.

Nikol Naz Lebbink
Bistrage

nikol.lebbink.95@gmail.com



Nursen Özyavuz Curative Nutrition Center

nursenozyavuz@hotmail.com

Şifalı Beslenme Merkezi, bir gıda mühendisine ait olan, hastalık çeşitlerine göre doğal bitkilerden üretilen şifalı yiyeceklerin ve kürlerin yapıldığı bir merkezdir. Müşteriler, yemek istedikleri bitkileri dallarından koparıp ve görevliye iletir. Böylelikle şehrin yapaylığı içinde hem doğal hayatı deneyimlemiş olur hem de hastalıklarına ilaç yerine doğal çözümler bulur. 70 kişi kapasiteli mekan; 1 adet bitki barı, çeşitli oturma gruplarından oluşan bir yemek alanı, 1 mutfak ve 2 tuvaletten oluşmuştur.

The curative nutrition Center is a center of healing food and cures produced by natural vegetable based on a variety of diseases belonging to a food engineer. The customers pull the plants they want to eat from the pot and deliver them to the employee. In this way, the natural life is experienced in the artificiality of the city and natural solutions are found instead of medicines for their diseases. Capacity of 70 people; there are 1 plant bar, a dining area consisting of various seating groups, 1 kitchen and 2 toilets.



Özlem Damla Günhan Cosima Company

damlagunhan@gmail.com

Cosima bilimsel araştırma kurumudur. Bu kurumda insan varoluşu, genetiği ve biyoteknolojik araştırmalar yapılmaktadır. Şirket toplamda 660 m² den oluşmaktadır. Kurumda bekleme alanları, laboratuvar, kontrolz merkezi, uygulama alanı, dinlenme alanı, ortak çalışma alanı, lobi ve kayıt alanı, özel ofis ve tuvaletler bulunmaktadır. Şirketin amacı insanlara hastalısız, tamamen sağlıklı bir gelecek sağlamak için çalışmaktır.

Cosima is research center and a scientific institution. In this institution, they make researches about human beings, genetic and bio technologic works. The company consists of 660 m² in total. There are waiting areas, laboratory, check-up center, application area, relaxation area, common working area, lobby and registration area, private office and toilets. The company aims to work to provide people with a disease free, healthy future.



Pelin Haser

The Last Human: EDUARDO

pelin_haser@hotmail.com

Mekânlar sürekli olarak varlığımızı sarmalar. Biçim ve nesneleri görerek mekânın içindeki ve dışardan gelen etkileri hissederiz. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği tamamen toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Bu mekâna baktığımızda geleceğin elektronik çağından tamamen sıyrılmış, organik oluşumlu materyallerle desteklenmiş olduğunu görüyoruz. Mekân kafe olarak tasarlanmıştır. Çok özellikli olmayan fakat geçmişten gelen bir insanın gelecek çağı kabullenmeyip elektronik uzay çağına karşı durup organik oluşumlu, kendi hikayesiyle özdeşmiş bir mekân görmekteyiz.

The spaces constantly surround us. We are feeling the influences both inside and outside the space by seeing shapes and objects. Its visual form depends on the boundaries of light quality, dimensions and scale that are completely defined by the elements of total form. When we look at this place, we see that the futuristic electronics are totally stripped away, supported by organic material. It has a kitchen, a washbasin, a dressing room for the staff, and a bathroom, bar, sitting areas and garden. We see a space that is not a multi-feature but a person from the past who does not accept the future, stands against the electronic space age and is identified with his organic story.



Sedef Şen

TIN - Living Design Project

sdf_sn@hotmail.com

TIN, bir ailenin insanlığı kurtarmak için araştırma yaptığı bir yaşam alanıdır. İç mekan konsepti bölmeler, seviye farklılıkları ve alternatif dolaşım alanları tarafından desteklenen platform tasarımından ilham alır. Mekanlar arasında görsel bir iletişim yoktur. Bu yüzden insanlar kendilerini yalnız hissederler ve bu gizem yaratır. Bir sürü parlak malzeme tipinin kullanılması bu durumu artırır. Dahası, eğrisel ve açısız kenarlar birleştirildiğinde birbiri arasında bir denge gösterir. Ayrıca, belirsizlik duygusu nedeniyle dolaşım alanlarında monokrom renkler vardır. Her mekan çekici renkler kullanarak kendi hikayesini anlatır.

TIN is a living space project where family are researched to save the humanity. The concept of interior inspires from platform design which is supported by partitions, level differences and alternative circulation areas. There is no visual communication between spaces. That's why, People feel alone and it creates mystery. Using lots of shiny material types increase that situation. More, combining curvilinear and angular edges show a balance between the each other. Additionally, there is a monochromatic colors in circulation because of feeling of uncertainty. Each space explain it's own story with using attractive colors.



Selen Saruhan

Behind The Darkness

sselensaruhan@hotmail.com

Senaryo 23. Yüzyılda 3. Dünya Savaşı sonrası geçmektedir. Tasarladığım Pan isimli şirket insan gücünü kullanarak enerji elde eden bir şirkettir. Örneğin ilk 5 katta bisiklet çevirerek güç sarf ediyorlardır. Pan isimli şirketin her 5 katında bir mekanlar değişmektedir. En son kat ana laboratuvarların bulunduğu tüm binanın kontrol katıdır. Her kata sadece belirli insanların girebildiği bu şirkette her şey üst düzey teknoloji düşünülerek tasarlanmıştır.

The scenario is after the 3rd World War in the 23rd century. The Pan-name company I designed is a company that uses the human power to generate energy. For example, the first 5 floors are powered by cycling. Every 5th floor of the Pan-named company is changing. The last floor is the control floor of the entire building where the main laboratories are located. Everything is designed with high-level technology in mind for every company that only certain people can enter.



Sude Boynikar 6E Hostel

sude.boynikar@outlook.com

Bir senaryo hazırlamamız ve projemizi bu senaryoya göre tasarlamamız istendi. Senaryoda işinden memnun olmayan bir iç tasarımcı vardır. Kız bir trafik kazası geçirir ve arafa düşer. Arafta kendini duygular ve tasarım arasındaki bağlantıyı keşfedeceği bir hostelde bulur. Senaryodan yola çıkarak tasarladığım bu hostel, İzmir'in merkezinde, turistik açıdan mükemmel bir yer olan Basmane'de yer almaktadır. 6E's Hostel, gezginler, öğrenciler ve turistler için düşük bütçeli konaklamalar için tasarlanmıştır. Amaç, ziyaretçilerin diğer gezginlerle kaliteli zaman geçirebilecekleri bir alan yaratmaktır.

We were asked to create a scenario and design our project according to this scenario. There is a interior designer who is not satisfied with her current job. She had an accident and went to the limbo. During this limbo she finds herself at a hostel where she would discover the link in between emotions and design. According to this scenario I designed a hostel. This hostel is located in the center of Izmir, Basmane where is a perfect destination for tourist. 6E's Hostel is designed for travellers, students and tourists with low budgets. The aim was to create a space where visitors can spend quality time with other travellers.

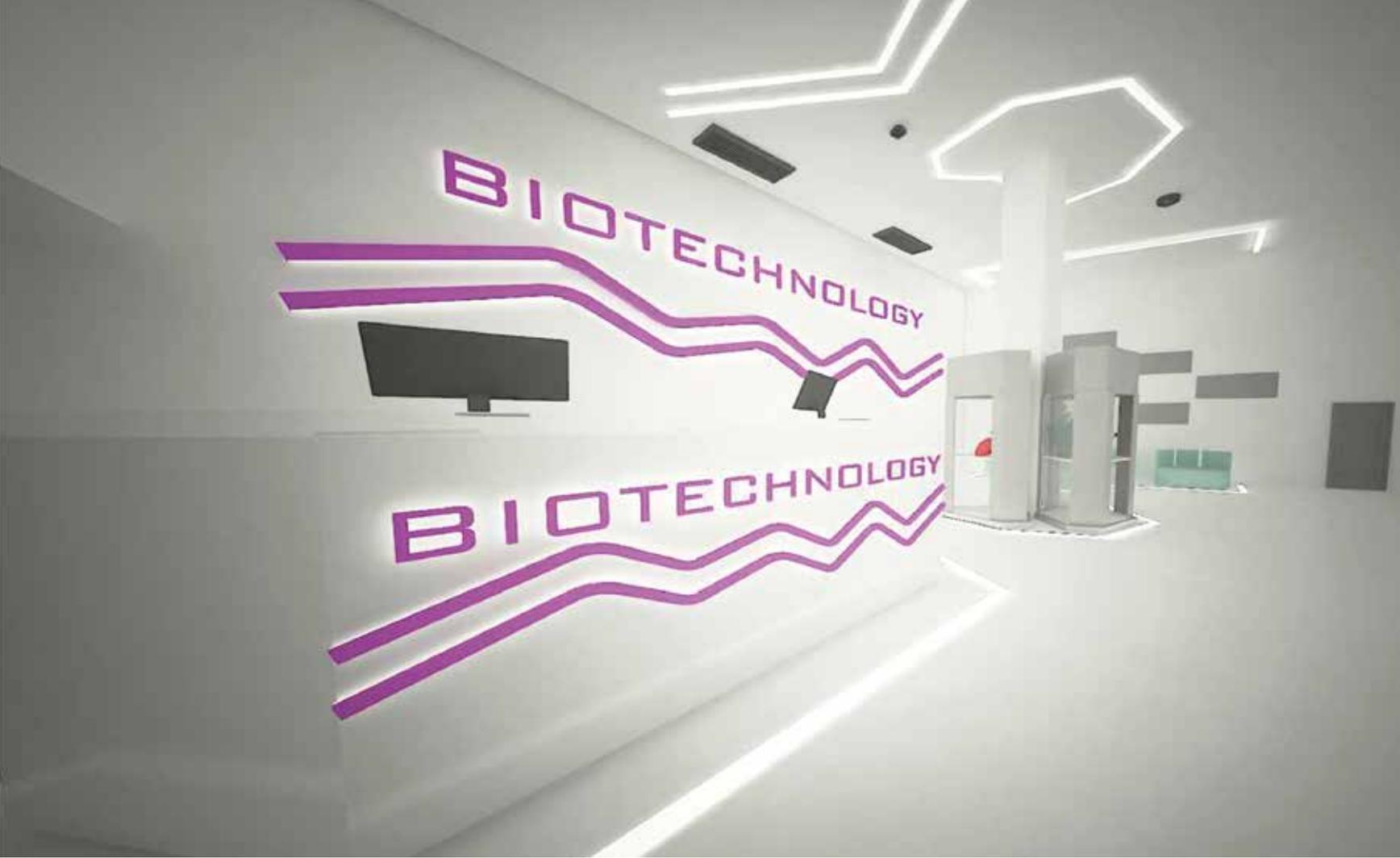


Tahir Tolga Ergenç Destiny Earthquake Department

tolgaergenc8@gmail.com

Proje film senaryosuna dayanmaktadır. Öncelikle, film senaryosu yazıldı ve film posteri tasarlandı. Konsept aşamalarından sonra filmde geçen bir mekan tasarlanmak için seçildi. Deprem departmanı depremi ve olası etkilerini engellemek için çalışan bilim insanları için tasarlandı. Açık ofis, laboratuvar, sosyal alan, kütüphane, amfi ve rahat çalışma alanı gibi farklı alanlar bulunmaktadır. Bu alanları birbirinden ayırmak için farklı renkler kullanıldı. Gri boyalı metal elemanlar farklı alanlarda depremi çağrıştırmak için kullanıldı. Bu soyutlanmış elemanlar led aydınlatmalarla birlikte kullanılarak depreme rağmen umut fikri yansıtıldı.

Project is based on a film scenario. First, the scenario was written and film poster designed. After this conceptual part, space from that film was selected and designed. Earthquake department is designed for scientists who are working to prevent earthquakes and its damages. There are different facilities like open office, laboratory, socializing space, library, lecture hall and relaxation space. To differentiate these spaces different colors were used. Gray painted metal elements were used in different spaces to reflect the idea of earthquake. These abstract forms were used together with led lighting to reflect the idea of hope.



**Tansu Sungur
Petunia**

tansusungur@gmail.com

Meteorite will hit to the world. This meteorite has a grater impact than hiroshima bomb. Scientists were destroyed with the nuclear bomb to stop this meteorite. The impact of the explosion pieces falling into the world caused to radiation and toxic waste. Earthquakes and toxic waste created by the explosion destroyed the world ground. Land became unusable. So that the flying cities are built. Bio Technology company is a laboratory. 2 genetic enginier work genetic modification and organ transplants to humans froms pigs and petunia is discovered by scientists. Monochromatic colors are used. Pink color represents to petunia.

Büyük bir göktaşı dünyaya çarpacaktır. Bu göktaşının hiroshima bombasından daha güçlü bir etkisi vardır. Bilim adamları bu göktaşını durdurmak için nükleer bombayla yok eder. Göktaşı parçalarının dünyaya düşmesi radyasyona ve toksik atıklara neden olur. Patlama sonucu oluşan depremler ve zehirli atıklar dünya zeminine zarar verir. Arazi kullanılamaz hale gelir. Böylece uçan şehirler inşa edilir. Bio Technology şirketi bir laboratuardır. 2 genetik mühendisi domuzlardan insanlara organ nakli için çalışma yaparlar ve bilim adamları tarafından petunia keşfedilir. Monokromatik renkler kullanılmıştır. Pembe renk petunia bitkisini temsil eder.



Tuğçe Ağ Praus' Apprentice

tugceag1@gmail.com

Projenin teması yazdığım film senaryosuna dayalıdır. Film olağandışı bir bilim adamının akıl hocasının aslında kendisi olduğunu, zamanda yolculuk yapıp zaman makinası hakkında onu eğittiğini keşfetmesini konu alıyor. Mekan konsepti 1900 lerin başı "steampunk" konseptine dayanmaktadır. Mekanda oldukça fazla el yapımı eşya ve yama bulunmaktadır. Bu fikir bu bilimadamının kendi evinde daha fazla zaman geçirdikçe mekanlara kendi tasarımlarını uygulamasına dayanıyor.

Project's theme is based on the movie script that I wrote. It's about the incredible journey of an extraordinary scientist who discovered, his mentor was actually himself, and that he created a time machine, traveled in time and taught his young self the ways of creating a time machine. The concept is based on early 1900's steampunk style. There are lots of makeshift elements in all spaces. The idea is that he adds to his living space as he spends more time in his property.



Bu proje lise zamanlarında tanışan bir dev çift için tasarlandı. Bu karakterler benim yazdığım film senaryosunda yer alan hayali karakterlerdi. Senaryoda, insanlar nükleer savaş yüzünden mutasyona uğrarlar. Mutasyondan sonra, Ronald bi dev, Flora ise cüceye dönüşür. İnsanları iyileştirmek için beraber çalışmaya karar verirler. Liseden kalma aşkları yeniden canlanır. Ama biri dev diğeri cüce olduğu için hayatları çok zordur. İksiri bulurlar ve ilk Flora dener. Ve o da deve dönüşür. Beraber yaşamak onlar için daha önemli olduğundan riske girmezler. Bu projede, Beraber yaşayabilecekleri ergonomiye sahip bir ev tasarladım. Ayrıca beyaz püskürtme betonu kullanarak mağara görünümü yarattım.

Yasmina Yılmaz
Abnormality Cave House
yilmaz.yasmina@gmail.com

This project is designed for two giants who are couple that met in collage times. They are fictional characters that play a part in the scenario which I wrote. In the scenario, people have been mutated because of the nuclear war. After the mutation, Ronald is a giant, but Flora is a dwarf. They decide to work together to rehabilitate people. Their love starts to revive. But since one of them is a giant, other is a dwarf, life is very difficult. They found the formula. She sneak the poison and becomes a giant. Living together is more important for them. So they do not take a risk. In this project, I design a home which has suitable ergonomy for them. Also, I create an appearance like cave with using white shotcrete.



Zeynep Eylül Erdem MODS - Education Center

zeynepeylulerdem@gmail.com

Mekan, yeni kurulan devlet sistemi içinde oluşan gizli bir örgüte aittir. Yeni sistemin yok etmek istediği geçmişe karşılık bu örgüt, bu binada edebiyat, sanat vb. alanlarında eğitim vermektedir. Mekan, örgütün merkezini temsil etmekte olup çeşitli konuşmalar ve toplanma amacı ile oluşturulmuştur. Malzeme seçimleri yapılırken, örgüt üyelerinin kendilerini ev ortamında hissetmelerini sağlamaya dikkat edilmiştir. Çünkü senaryoya göre, üyeler günlerinin birçok kısmını bu merkezde geçirmektedir.

The space, within the newly established state system belongs to a secret organization that occur. This organization, provides literature, art etc. training in this building against to the new system. This image represents the center of the organization and it is created purpose of the various speeches. When making material selections, the members of the organization to make them feel themselves in their home environment has been noted. Because according to the scenario, members undergoing a large portion of the day at this center.



Bu proje, Mentor adlı film senaryosunda yer alan Harold adlı karakterinin yaşama ve çalışma alanıdır. İç mekandaki duygular Harold adlı karakterin iç dünyasında yaşadığı karamsarlık duygusunu ve yalnızlığını yansıtmak amacıyla tasarlanmıştır. Kullanılan imajlar bu filmde kullanılan farklı mekanlardan alınmıştır. İç mekanların vermiş olduğu geniş ve ferah hissi karamsarlık hissini yansıtmaması için koyu renklerle harman olup, düzenli ve modern bir şekilde harmoni oluşturmuştur. Tasarlanan ev gelecekte yer aldığı için, modern ve teknolojiyle birlikte birleşip ev sahibine sunulmuştur. İç mekamlarda bulunan sabit mobilyalarla birlikte, ev içerisinde bir bütünlük sağlanmıştır.

This project is representing the living and working areas of the character 'Harold' within the scenario of the film called 'Mentor'. The senses of the interiors are designed to reflect the pessimism and loneliness of the inner world of the main character. The images used are representing the scenes within the film. The interiors are designed with dark colors in harmony with a modern and organized look since the interiors' capacious and spacious properties aim to reflect the pessimism. This designed house takes place in the future where the effects of technology can be realized a lot, and is brought into use to its owner. The fixed furniture used within the interiors has formed an integrity with the house itself.

Ziver Burak Çeliktaş
Mentor

ziverceliktas@gmail.com





ARCH

Mimarlık Bölümü Mezuniyet Projeleri yoğun bir stüdyo çalışmasının sonucu olarak "Akış" genel teması çerçevesinde tasarlanmıştır. Bu genel temadan yola çıkarak öğrenciler Eleştirel, Kentsel ve Teknolojik Pratik grupları olarak üçe ayrılmış ve bu gruplarda "Akış" ile bağlantılı Mekansal Politikalar, Dayanışma ve Eko-Köy alt temaları benimsenmiştir.

Grup 1, Eleştirel Pratikler Grubu, "Mekansal Politikaların" çok katlı binaların oluşumuna etkilerini incelemiştir. Çok katlı binalar fazla miktarda finansal ve doğal kaynak kullanan yapılar olarak; çevresel, demokratik, estetik ve sosyal kaygıların aynı anda bir araya geldiği lokasyonları tanımlar. Bu gruptaki öğrenciler projelerindeki alan seçimi, program ve proje amaçları dahil tüm gereksinimlerini kendileri belirlemiş ve form ve mekanın mevcut güç sistemleriyle ilişkisini sorgulamışlardır.

Grup 2, Kentsel Pratikler Grubu, "Dayanışma" temasını, küresel mülteci krizinin kentsel karmaşasına bir katman daha eklediği, Basmane semtinde incelemiştir. Bu gruptaki projeler insancıl mimari ve mimarın sosyal sorumluluğunu sorgulamış, kentsel ve mimari ölçekte Basmane'deki sosyal birlik, sosyo-mekansal ve fiziksel değişimi kullanıcı odaklı projelerle ortaya koymuşlardır.

Grup 3 Teknolojik Pratikler Grubu, "Eko-Köy" temasını, Bornova'nın Karaçam Köyü'nde incelemiştir. Projeler, tasarımın yoğun kentleşmeye alternatif oluşturduğu bir anlayıştan yola çıkarak yapılmış ve toplumsal yaşantı için daha sürdürülebilir yeni anlamlar tanımlamaktadırlar. Öneriler ekolojik tasarım temasını kentsel, mimari ve mekansal yönden sorgulayarak doğal ışığın ve havalandırmanın olduğu kadar yeterli derecede gölgeleme ve soğutmanın da yönlendirdiği tasarım stratejileri geliştirmişlerdir.

Yrd. Doç. Dr. Aslı Ceylan ÖNER
Mimarlık
Bölüm Başkanı

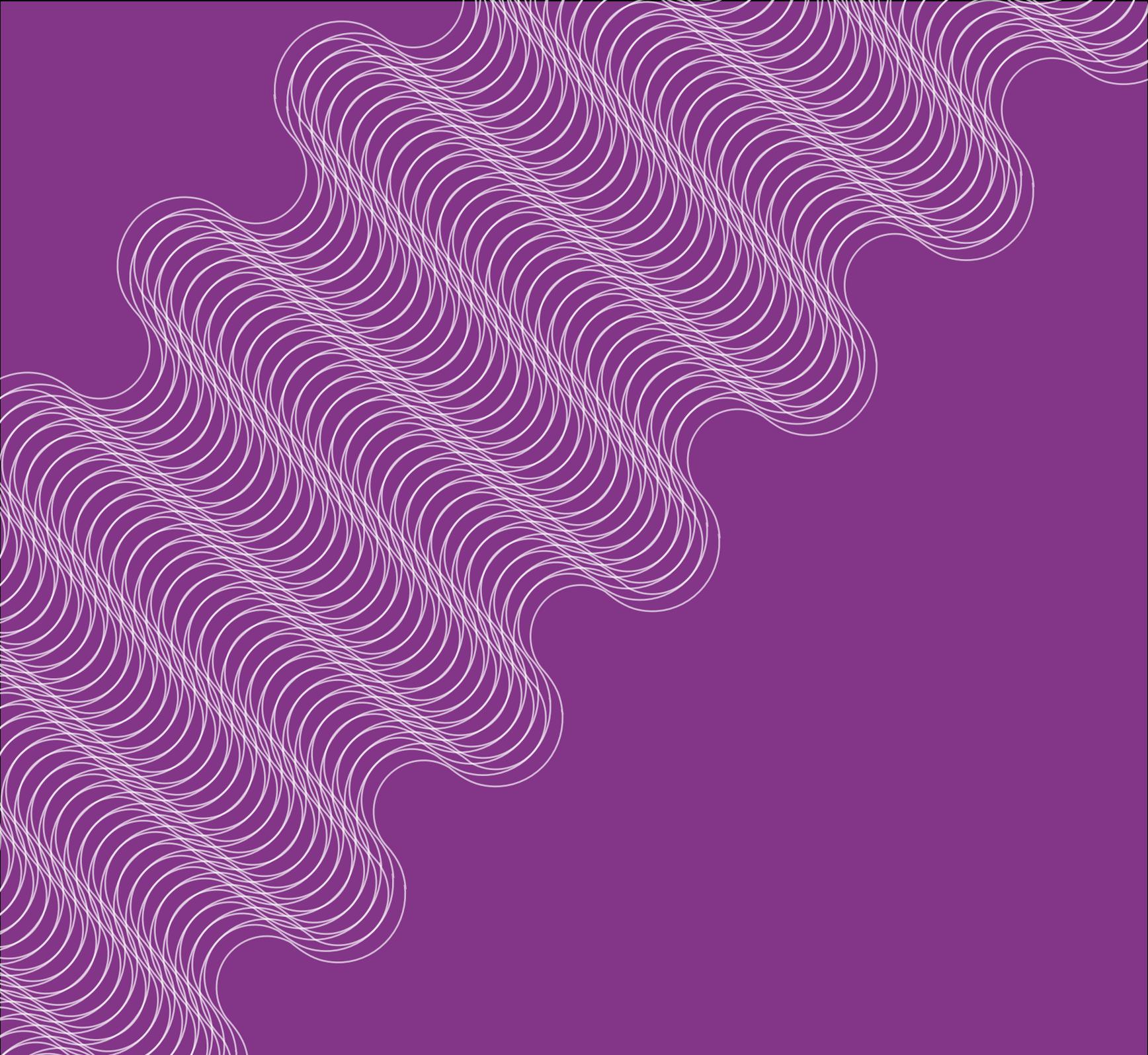
Graduation Projects in the Department of Architecture are the results of an intense studio work organized around the concept of "Flow" subdivided into three units including Critical, Urban and Technological Practices with the corresponding themes of Spatial Politics, Solidarity and Eco-Village.

Unit 1, Critical Practices, explored how "Spatial Politics" impact the development of high-rises, which bring together important financial and natural resources and appear as intensive localizations of environmental, democratic, aesthetic, and social concerns. Students determined the project requirements themselves from site selection to programming and project objectives, while attempting to interrogate the relation of form and enclosure to extant systems of power.

Unit 2, Urban Practices, explored the theme of "Solidarity" in the historic Basmane District of Izmir, in which the global refugee crisis has introduced another layer of complexity in urban life. The projects question humanitarian architecture, the social responsibility of an architect and develop user-focused urban and architectural proposals around social cohesion as well as socio-spatial and physical transition taking place in Basmane.

Unit 3, Technological Practices, explored the theme of "Eco-Village" in the Karaçam Village of Bornova. The project imagines a design as an alternative to mass urbanization. It aims to define new ways of community living in a sustainable manner. The proposals question the ecological design theme from an urban, architectural and spatial point of view and develop design strategies for the exploitation of natural light and ventilation, appropriate shading and cooling.

Yrd. Doç. Dr. Aslı Ceylan ÖNER
Architecture
Department Head





Aycan Duman Art and Craft Production Tower

aycanduman999@hotmail.com

K. Marx'ın anlayışına göre bir işte çalışmak en büyük sevinçlerimizden olabileceğidir. Ancak Marx, zanaatkarların çalışırken birbirlerini görmeleri gerektiğini yazmıştır. Bu durum modern dünyada nadirleşme başladı. Bu problemin büyük bir bölümü modern çalışmanın özelleştirilmiş olmasıdır. Modern çalışma, yabancılaşmaya yol açar. Diğer bir deyişle, kusursuzca yapabileceğimiz işle, o gün yarattığımız arasında büyük bir kopukluk oluşmaktadır. Projenin asıl amacı, daha iyi kalitede benzersiz ürünler üretmek için, sanatçılara ortak yaşam alanı ve çalışma alanları sunan, bir üretim kulesi yaratmaktır.

One of Marx's greatest insights is that work can be one of the sources of our greatest joys. But in order to be fulfilled at work, Marx wrote that, workers need to see themselves in the object they have created. But this is increasingly rare in the modern world. Part of the problem is that modern work is incredibly specialized. Modern work leads to alienation. In other words a disconnection between what you ideally do and create all day. Therefore, the main objective of the project is creating a production tower for artists and craftsmen with living and common working areas in order to produce unique products in better quality.



Ayhan Özvural Another Panel on the Grid

ayhanozvural@hotmail.com

Arazimiz olan "Basmane", şehrin merkezinde yer almaktadır. Bir çok insan bu arazinin yüksek bir yapıya uygun olmadığını düşünmekte. Çevredeki yapıların durumu ve karakterinin yüksek bir yapıya uygun olmamasının yanı sıra, günümüzdeki yüksek yapılara olan bakış açısı da göz önüne alındığında bu durum hiç te şaşırtıcı değil. Benim bakış açımdan gökdelenlerle ilgili en önemli problemlerden biri, gökdelenlerin sadece en zengin kesime hitap etmesidir. Bana göre gökdelenler gelir eşitsizliğinin bir sembolü olmamalıdır. Konsept toplumun her kesimini davet edecek şekilde yeniden tasarlanıp yüksek katlı yapıların algılanış şeklini yeni bir seviyeye çıkartmalıdır.

The site "Basmane" is located at the heart of the city. A lot of people think that this site is not suitable for a tall structure. Actually it is not surprising that people are thinking in this way because the context of the environment is not matching with the current understanding of highrise building. From my point of view one of the most important problem of the skyscrapers is that they appeal only to the wealthiest part of the society. For me skyscrapers shall not be a symbol of wealth inequality. The concept should be redesigned to invite all parts of the society and change the vision of the highrise building concept in to a different level.



Berna Aydın Syria Root's Tower

ba.bernaaydin@hotmail.com

Suriye köklü kule Suriye Halep üzerinde bulunmaktadır. Suriye iç savaşa sahip bir ülkedir. Pojenin ana noktası olan ülke genelinde birçok göçmen görebiliyoruz. bu proje, kayıp göçmenlerin geri alınması üzerine kurulmuştur. Suriye kökünün adı, kulenin geleneksel konut tipolojisinden geldi. İki şeyi birleştirir; eski geleneksel konut tipolojisi ve kule tipolojisi. Ve ayrıca site iki şeyle bağlantıyor; mevcut binalar ve yıkılmış binalar. Kulenin formu site bağlamından gelir, bunları bir bina içinde sarmış durumda. Cephesi sıcak iklim nedeniyle dinamik güneş paneli ile kaplıdır. Batıdan doğuya doğru rüzgar yönünde 2 ana girişe sahiptir ve tüm kule boyunca havalandırma sağlanmaktadır.

Syria Root's Tower is located on Aleppo, Syria. Syria is well knowing country with civil war. And we can see many immigrants around the country that is the main point the project. It has been formed on take back of the lost immigrant people. It combined two things; old traditional housing and tower typology. Also, site is tie to two things; existing building and demolished buildings. So form is come from the site context. The tower is wrapped these things in one building. Facade is covered by dynamic sun panels because of the hot climate. Also, it has 2 main entrances with wind directions it supply air ventilation throughout the whole tower.



Burak Karakızlı Arrival

burakkarakizli@gmail.com

128

Eğer Arrival filmi izlediyse zamanın doğrusal olmadığını, bir dairesel bir döngü içinde olduğunu fark edeceksiniz. Bu bağlamda, Arrival projesi mimari de doğrusallık kavramını sorgular. Yapının dışındaki Süperstrüktürü, modüllere dubainin zor iklim şartlarında konfor sağlarken, modüller de aynı zamanda yapının ortasındaki kamusal alanlara konfor sağlamaktadır. Ek olarak modüllerin mükemmel dolu boş ilişkisi, rastlantısallıkla birlikte yapının iç mekan kalitesini artırarak, modüllerin birbirleri arasındaki parametric formal anlayış ile birlikte mimaride doğrusallığı sorgulamaktadır.

If you have watched the movie arrival, you will figure out that the time is not linear but it is circulating. In that respect, The project arrival is questioning the linearity with the help of form, solid-void spaces and structural systems and etc. in architecture. The superstructure on the outside provides comfort to the modules and the modules provides comfort to the public spaces in the building. Also the amazing outcome of the random solid void relationships and the parametric relationship between the modules are very much questioning the linearity in architecture.



Can Uslusoy Vertical Horizon

canuslusoy@gmail.com

Vertical Horizon projesinde yapının çevresiyle bağlamsal bir ilişki içerisinde dikey kamusal alan yaratması amaçlanmıştır. Eski fuar alanı olarak bilinen kamusal park ve nüfus yoğun Basmane bölgesi arasındaki geçiş etkisini arttırmak amacıyla araziye bazı müdahalelerde bulunulmuştur. Projenin ilk aşamasında Basmane bölgesini distopic bir yaklaşımla değerlendirip, kamusal park alanı için son derece ütopyik bir alan değerlendirilmesi yapılmıştır.

Vertical Horizon Project bases on an idea of creating vertical public areas while considering the contextual speciality. Site has been situated at the center of the city and has a quality of transition between huge public park (Old Fair) and highly populated Basmane region. In order to reveal the relation between these focal points some dramatic adjustments has been applied to the site. At first stage of the project, definition of the over populated Basmane region linked to a dystopic city formation. On the other hand, local public park has been considered as a heavenly utopic region for urban life.



Didem Özşınlak Coffee Tower

didem_ozsnlk@hotmail.com

Dünyanın en fakir ülkeleri arasında bulunan Afrika'nın Burundi eyaleti geçimini çifçilik ile sağlıyor. Bunun %80'i kahve üretimidir. Kahve üretimi Burundi'nin en önemli geçim kaynağıdır. Ancak teknolojileri yeterli olmadığı için üretim yapılamıyor. Bu gökdelenin amacı ekonomik kalkınma sağlamaktır. Kulede kahve ağaçları yetiştiriliyor ve kahve üretimi yapılıyor aynı zamanda çifçiler için yaşam alanı da bulunuyor. Burundi mimarisine uyum sağlaması için kulede bambu kullanmayı önerdim. Bir ağacın büyümesi 20-120 yıl sürerken bambu sadece 3 yılda büyüyor. Ayrıca ağaç gücüne ve sertliğine sahip oluyor. Bu da bir ormanı kurtarmak anlamına geliyor.

Among the poorest countries in the world, Africa is providing the livelihood of the province of Burundi with farming. 80% of this is coffee production. Coffee production is Burundi's most important source of income. But the technology is not enough. The purpose of this skyscraper is to provide economic development. The skyscraper has a tree breeding, production and living area. I suggested to use bamboo on the tower so that it could fit into Burundi architecture. Bamboo grows in just 3 years, while a tree grows 20-120 years. This means saving a forest.



Ece Duran A Skyscraper Full of Roommates

eceeduran@gmail.com

İçinde yaşadığımız ev tipolojileri hayatımızda büyük bir etkiye sahiptir. Bu tipolojilerde aramıza örülen duvarlar bir araya gelmemizi zorlaştırırlar. Birçoğumuzun apartmanlardaki hareketi sadece yaşadığı kat ve zemin kat arasında sınırlıdır. Bunlar göz önüne alınarak bu projedeki öneri, aramızdaki "duvarları" parçalayarak boşlukları birleştirmek ve bizi daha fazla bir arada tutan mekanlar üretmektir.

Home typologies that we live in has big impact on our lives The walls between us do not allow us to get together enough. Only movement in the buildings that has vertical circulation is between the floor people live in and the ground floor so the proposal was breaking some parts of walls in between us in order to integrate spaces. This system is questioning new possible social models by creating free spaces that hold us more together.



Ecem Kundakçı Vertical Park

ecmkndkc.94@gmail.com

Günden güne azalan doğal alanlar, ağaçların tahribatı ve betonlaşmanın çoğalması insanların psikolojisini bozmaktadır ve onları monoton bir yaşama sürükler. Bu distopyaya göre gelecekte doğal alanların tahribatı daha da artacak ve insanlar daha mutsuz bir hal alacaklardır. Bu proje insanları betonlaşan çevrelerinden ve monoton hayatlarından uzaklaştırıp onları doğayla buluşturmayı ve doğal aktiviteler yapmalarını sağlamayı amaçlıyor. Bu bina insanların değişik bitki türlerini tanıyıp onları korumaları , ekim dikim yapmaları için olanak sunuyor. Ayrıca içersindeki doğal alanlarla doğa sporları yapıp doğayla iç içe olmalarını amaçlıyor.

Reduction of natural areas , destruction of trees and increase of the concrete is disrupting people's psychology. According to this dystopia, the destruction of natural areas in the future will be further increased and people will become more unhappy. This project aims to remove people from their concrete surroundings and their monotonous life, to make them meet nature and to do natural activities. This building allows people to recognize different types of plant and protect them, planting seeds. It also aims to make nature sports with natural areas inside and to be nested with nature.



Esin Karaaslan Vertical Nolli

karaaslanesin@gmail.com

Proje tasarım alanı İzmir/Basmane olup , tasarım fikri , taban alanında geçirgen ve ulaşılabilir kısımları temel alan Nolli Map konsepti üzerine kurulmuştur. Projede amaçlanan ,sadece taban alanında değil , dikey kütlede de herkes için geçirgen ve ulaşılabilir mekanlar kurgulamaktır.Mimari program , politik ve ekonomik güçlerin mimari yaratıma etkisi göz önünde bulundurularak , mülkiyet kavramını içerdiğinde en az taşıyan sanat üretimi ve bilgi alanları üzerine odaklanmıştır. Kütle dikeyde ikiye ayrılarak , katlarda birlikte çalışabilen iki farklı program ; kütüphane ve sanat merkezi önerilmiştir.

The main idea of project come from the concept of Nolli map which based on permeable and porous spaces for public in ground level of urban. The main purpose of project to create this permeability not only ground floor but also in vertical direction. Architectural program was decided as library and art center with considering political and economical power relations with architecture and concept of property. The mass was divided two part in vertical and to aim these two different program works with together in horizontal and vertical.



Hande Kocabaş Skeleton

handekocabas@hotmail.com

İzmir'de yer alan Skeleton projesinde kemik yapısı ele alınmıştır. Günümüzde artan linear olmayan popülasyon Manuel Delanda'nın çizgisel olmayan tarih adlı kitabından esinlenilmiştir. İnsan kemiğinin yapısı düşünülerek aşağıdan yukarıya doğru incelen sütrüktür yapı ile büyüyen modüller oluşmaktadır. Yaşam modülleri nüfus kümelenmesi ve büyümesini belirtmektedir. Sürekli değişen grup, aile büyüklüğüne uyum sağlayacak şekilde yaşayan ve çalışan varlıklar için tam hacmi ve organizasyonu sorunsuzdur. İç içe geçmiş yapısı, yaşayan bölmelerin ana kuleye ait cephe yapısına bağlanmasına, dolayısıyla bütünsel bir estetik yaratmasına, dışarıdan güçlü, içeride büyümlü olmasına izin verir.

Skeleton is a project located in Izmir. Manuel Delanda who has a thousand years of nonlinear history' that give about how population is growth nonlinear. The smooth is the exact volume and organization of space for living entities that accommodate for ever-changing group/family size through time. Modules are defined dedicating to living areas and inducing population cluster and growth. Its intertwining structure allows living pods to be connected to the façade structure of the main tower coherently, creating an integral aesthetic, looking strong and grounded on the outside, magical on the inside. Yielding varioufaçade openings, internal volumes and forms for different types of spaces.



Hande Özyaman Shelter for Survival

hndozyaman@gmail.com

Hayatta kalmak için en önemli şeyler barınak, besin ve sudur. Bu fikir, konut, tarım alanları ve yağmur suyundan faydalanabilen bir gökdelen tasarlamak için çıkış noktası olmuştur. Basmane yoğun bir iş merkezidir ve bölgede konut yetersizliği vardır. Ayrıca Basmane artan bir nüfusa sahiptir. Bu nüfusu beslemek için şehir merkezlerinde de tarım yapmak gerekir. Gökdelen, bitkilerin gün ışığından daha iyi yararlanabilmesini sağlayan teraslardan oluşmuştur. Sakinlerinin özel bahçeleri olduğu gibi kamusal bahçeler de bulunmaktadır.

Shelter, food and water are the most important things to survive and that is the starting point for designing a skyscraper which includes housing and agricultural areas and may harvest rainwater. Basmane is a dense business district so there is lack of residential buildings and it has an increasing population. To feed that population we need farming in cities. The skyscraper consists of terraces for the plants to benefit more from the daylight. It has public gardens as well as private gardens for its residents.



Kanykei Abaskanova The Hong Kong Pixel Home

kanykei.abaskanova@gmail.com

Proje sitesi, Hong Kong, Çin'in en yoğun bölgelerindeki Sai Ying Pun'da bulunmaktadır. Şehrin kalabalık nüfusu nedeniyle inşaat için neredeyse hiç yer yoktur. Büyük Gökdelenler, Hong Kong'un tüm topraklarını doldurmuştur. Proje sadece 100 m²'lik bir alanla sınırlıdır. Ayrıca, Hong Kong'da birçok gökdelenler tipik ve alışık formu geliştirdiğini görebiliyoruz. Birçoğu büyük ve şekil olarak dikdörtgen şeklinde inşa edilmiştir. Bu proje ise çevresel, kültürel ve resmi çabalara aktif katılımı teşvik ederek Hong Kong'daki yerleşmiş çevreden uzak durmayı hedefleyebilir.

Project site locates in Sai Ying Pun in the densest region in Hong Kong, China. Because of overpopulation in the city there is almost no place for construction. Huge Skyscrapers occupied the entire territory of Hong Kong. Project is limited to a single area of just 100 m². Also we can see that in Hong Kong, many skyscrapers have developed a typical language of forms. Many of them are large and rectangular in shape. And this project could be aimed at standing out of the established environment in Hong Kong, promoting active participation in environmental, cultural and formal efforts.



Nevzat Kuru #Chip Tower

nevzatkuruieu@gmail.com

Dante'nin Cehennem yapısı günümüzün gelişmekte olan teknoloji takıntısıyla yeniden yorumlanarak ve mekanlaşma çabası ile yapı haline getirilmiştir. Dijital dünyanın temelini oluşturan I/O kod yapısı kullanılarak açık(1) ve kapalı(0) mekanlar olarak yeniden tanımlanmıştır. Ayrıca bu kodlamaları yaparken 'Cell Automata' sistemi bölge ihtiyaçlarına göre yapay zeka tarafından kodlanan ve zaman içinde değişebilen küp hücreler oluşturulmuştur. Bu hücreler bir araya gelerek daha büyük mekanları oluştururlar aynı zamanda yapay zeka tarafından daha önceden kodlanan algoritma neticesinde yapının mekan kalitesi ihtiyaca bağlı olarak değişebilir.

Dante's Hell structure was reinterpreted and metamorphosed with today's emerging technology. The code I/O that forms the basis of the digital world has been re-defined as open (1) and closed (0) spaces. In addition, when doing these coding, using the 'Cell Automata', cube cells which are coded by artificial intelligence and changed over time were created according to the needs of the region.



Nurşah ACAR

Vertical Forest in Asansör

n_acar1993@hotmail.com

Zamanla nüfus ve yoğunluk birçok sebeple artmaktadır. Bunun sonucunda şehir içinde birçok betonarme bina artmakta ve yeşil alanlar azalmaktadır. Şehir içinde insanların yeşili hissedebilecekleri ve rahat zaman geçirebilecekleri yerler azalmaktadır. Genellikle bir kutu gibi betonların arasında sıkışmış bir yaşam sürdürmektedirler. Yeşili hissetmek ve rahatlamak için şehir dışına gitmeyi tercih ederler. Bende şehir içinde bu olanağı sağlamak için projemi kentleşmenin çok olduğu İzmir- Asansörde dikey bir orman olarak tasarladım. Güneş ışınlarını kullanabilmek için paneller, yağmur suyunu kullanabilmek için bir sistem tasarladım. Kamusal alanlarda ve bir kısım konutlarda ormanı hissedebilecekleri diğer kısım konutta ise tarım yapabilecekleri hem kendi besinlerini üretebilecek hem de doğayı hissedebilecek şekilde tasarladım.

Over time, population and density are increasing for many reasons. As a result, many reinforced concrete buildings in the city are increasing and green areas are decreasing. There are fewer places in the city where people can feel green and have a good time. They usually live a life like a box stuck between concrete. They prefer to go out of town to feel green and relax. I have designed this project as a vertical forest in İzmir-Asansör, which is a city with a lot of urbanization. I designed a selfish structure. Public spaces and part of housing like a forest. Other part of housing like a farm.



Selin Paçacı SKY FOREST

selinpacaci@gmail.com

Projenin önermiş olduğu program insanların yaşamlarını sürdürdükleri ve aynı zamanda doğanın vermiş olduğu imkanlar ile tarım ve çiftçilik yapabilecekleri bir dikeysel yeşil alan yaratmaktır. Binanın bulunmuş olduğu Basmane arazisinde zorunlu olan günlük çalışma rutinlerini gerçekleştiren insanlar yaşamaktadır bunun haricinde doğa ile iletişime geçebilecekleri aynı zamanda kendi besinlerini kendileri üretebilecekleri bir yaşam alanı sunuyor.

Building program has two part, first one is housing area,second part is garden area where people can farming. Basmane,İzmir.According to the social analyses, people who are passing time there, continue their life with dailiy monoton routine, they have to adapt this facts of life.People who passing time in this area need nature.So, building program reflect reflect us this contrast part, housing part continuous with more randomly, it reflect natural progress.



Serkan Aldemir
NH2R

serkan.aldemir@gmail.com

140

İzmir'in tarihi hakkında bir anlatım yapacak olsak muhtemelen Basmane -Çankaya aksı ana başlıklardan birisi olurdu, Konak üzerinden sahile doğru şehrin değişen çarşı ve alışveriş kavramı. Günden güne yeni yapılarla birlikte şehrin değişen ölçeği, yine bu aks üzerinde Çankaya'ya ulaşıldığında kendini hissettiriyor. Ölçek tartışmalarında son nokta 'gökdelen' tabir edilen yüksek yapılar. Peki, şehrin bu tartışma götürmez dokusu içerisinde nasıl bir yapı abartıdan uzak, 'uyumlu' bir şekilde planlanabilirdi, çalışmalarımız doğrultusunda bu sorulara yanıt aramaya çalıştık. Ve temelde iki ana bina, yaklaşık 26000 m² ofis yapısı üzerinde farklı büyüklüklerde çatı katları ve apartman blokları ile toplamda 33 kata ulaşan yaşam alanları yapı içerisinde yer aldı.

The relation between Cankaya and Basmane district such an explanatory path on history of Izmir, through the town center Konak transformation of retail business. Even scales were increasing in last decades, former center of trade contain merely a couple multistory buildings. On the other hand, we are able to see averagely ten story buildings in Cankaya and last example of them will be the high-rise at 'Basmane pit'. Therefore, the aim of this investigation was design of a subculture within this 'boundaries'. Two main blocks, around 26000 m² for offices, above it 33 floors for housing with flats, lofts and maisonettes.



Sevgi Tosun Slimfit Highrise

sevgitosun93@hotmail.com

Bayraklı'da yer alan arazide konumlanan bu tasarım, çok katlı yapılarıdaki yapılabılır alan oranının yüksek olmasını ve yataydaki yapılaşma genişlemesini eleştiren bir projedir. Dar yapılabılır alan izdüşümü ve geniş sosyal&yeşil alan izdüşümü temeline dayanarak tasarlanmıştır. Ayrıca, bu yapı güneşliğini maksimum derecede almayı ve doğal havalandırma sağlamayı vaadeden bir tasarıma sahiptir. Slimfit fikri ve diagrid cephe, yapıyı kendi kendine yetebilen bir yapı olmak konusunda desteklemiştir. Son olarak, bu yapıda paylaşımlı mutfak ya da bekleme alanı içeren, hem konutlarda hem de ofislerde metrekaşe kazancı sağlayan bir alternatif yaşam alanı tasarlama örneğini görmekteyiz.

This project located in Bayraklı and it is basically a criticism of the huge built area ratio in high rise buildings and also against to expanding of horizontal settlement. This project based on the idea of small built area footprint with a huge social&green area. Also, this building promises to maximize taking daylight and natural air ventilation. Slimfit idea supported this design about being a self sufficient structure. Diagrid-double facade and the gap in the entrance creates air ventilation. Lastly, there is an alternative living area design example that includes shared spaces such as kitchens or waiting rooms in both the houses and the offices to create a gain in terms of squaremeters.



Utku Akçay The Temple

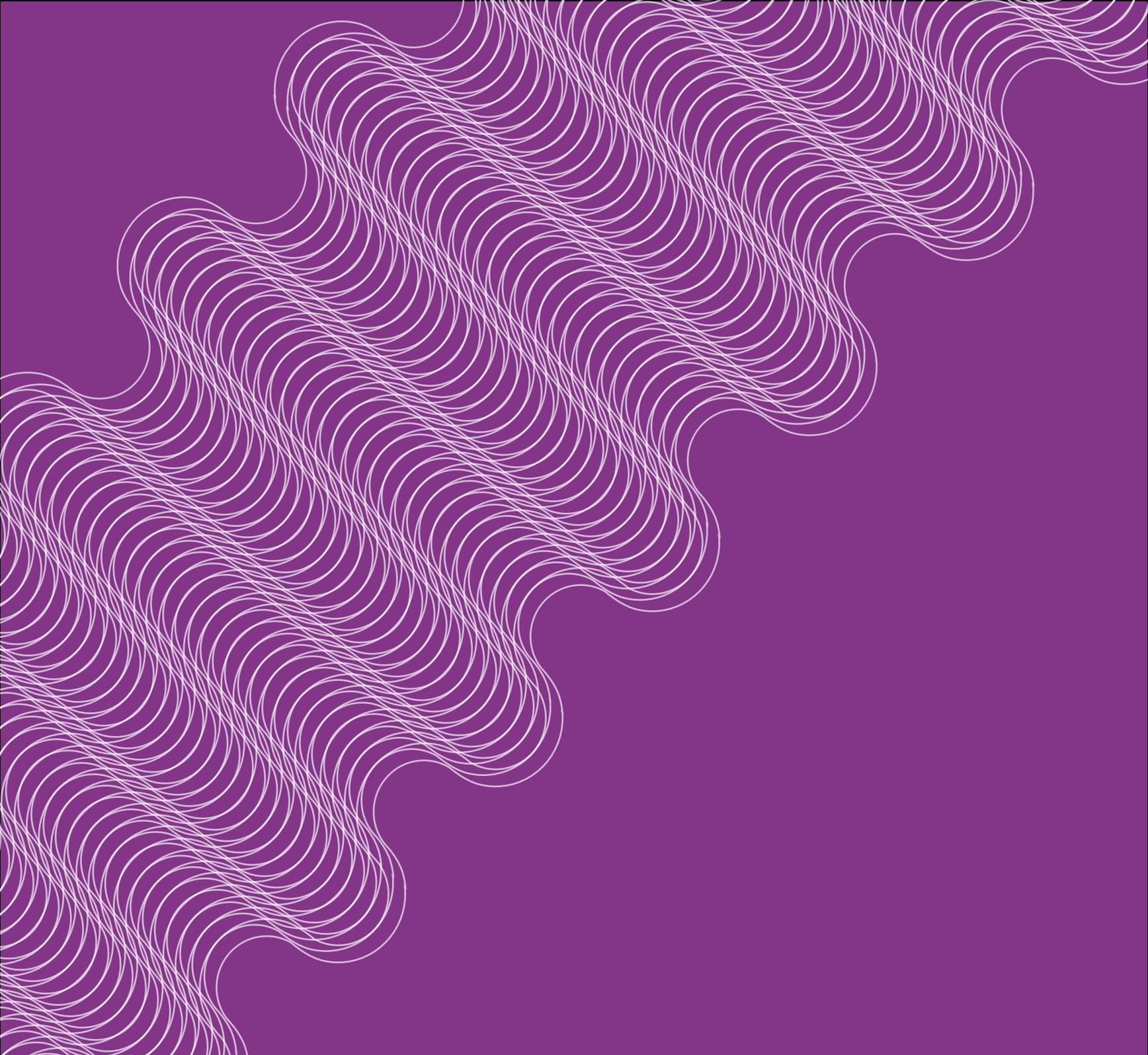
utkuakcay@gmail.com

142

Ritüeller ve toplumun birbirine olan sosyal bağı insanlar için ne kadar önemli olsa da kapitalist sistemin gereksinimleri insanları gitgide daha bireysel kıldığı ve kariyerlerin daha spesifikleştiği için bu kavramlar ikinci plana atılmıştır ve toplumsal ritüeller gitgide azalmıştır. Proje bu bağlanma ihtiyacının algılandığı ve bu ihtiyacın "Tapınaklar" tarafından dağıtıldığı bir ütopyayı incelemektedir. Tapınaklar kapitalist sistemde toplum için bir araya gelme alanları olarak işlevselleştirilmiştir.

Although rituals and social connection to the community are essential for the basic human life this need has been thrown back to the second plan by the needs of capitalist system as the society became more and more individual, jobs became more specific thus communal rituals declined rapidly. The project examines an utopia where the need of connection has been acknowledged and supplied by the "Temples" which function as a gathering space for capitalist era.







A.Kaan Doğru Seramik-Cam Merkezi/Point Cera-Glass

a.kaandogru@gmail.com

Ana konsepti dayanışma olan proje kültürel, tarihi ve sosyal açıdan zengin bir skalaya sahip olan Basmane'de kamusal bir mekan olarak tasarlandı. Bir çok farklı malzemenin bir araya gelmesiyle oluşan cam, farklılıklara sahip olmanın zenginlik olabileceğini göstererek projeye ilham olurken, benzer şekilde kültürlerin de farklılıklarla var olduğunu hatırlattı. İnsanların ortak işlerde bir arada çalışması ile kişiler arası diyalog eksikliğinin giderilmesi ve bu sayede toplumda empati olgusunun gelişimine katkı sağlayacak faaliyetlerin gerçekleştiği, seramik ve cam konusunda eğitim, üretim ve ticaret olanağı sağlayan sosyal bir mekan tasarımı hedeflendi.

The project, whose main concept is solidarity, is designed as a public space in Basmane which has a very rich scale of culture, society and history. What inspired the design was glass that consists of a variety of materials reminding that cultures exist due to differences. In the project it was aimed to create a social space that allows production and trade as well as providing education in the area of ceramic and glass. Moreover, it helps to improve the empathy skill in the society by giving people the chance to work together and overcome the lack of interactive communication.



Binnaziye Kandemir

Tastes of Basmane / Basmane Tatları

binnazkandemir@gmail.com

146

Yıllardır Basmane farklı kültürleri bir arada tutmuştur. 20. yüzyılda Yahudilere ev sahipliği yaparken, günümüzde Suriyelilere ev sahipliği yapmaktadır. Basmane garının bu ev sahipliğinde payı büyüktür. Farklı kültürlerin tek bir çatı altında toplamak için, kültürlerin ana unsurlarından biri olan "yemek kültürünü" ele alarak bir proje tasarladım. Bu sayede farklı insanlar farklı yemek kültürlerini tanıyacaklar. Ziyaretçiler tadım müzesinde ki gibi dolaşıp yemek yiyebilecekler ve eğitimlere katılma imkanı bulabilecekler.

For many years, Basmane has kept different cultures together. While hosting the Jews in the 20th century, it is home to the Syrians today. Basmane Station has a big share in this hosted place. I designed a project to collect different cultures under a single roof by considering one of the main elements of cultures as "food culture". In this way, different people will recognize different food cultures. Visitors will be able to walk around and eat as much as they can in the tasting museum and participate in trainings.



Deniz Orhan

Basmane Asma Bahçeler / Hanging Gardens of Basmane

denizarch8@gmail.com

Basmane'de yaşayan birçok çocuk doğru eğitim sistemini bekliyor. Çünkü birçok okul çocukların isteklerini karşılamıyor. Bu yeni okulda amaç çocuklara teknolojisiz eğitim vermek. Çocuklar uygulayarak öğrenme ilkesini benimseyecek. Bu okul sadece mülteci ya da yerel çocuklara eğitim vermeyecek. Okul her çocuğa eğitim verecek. Projenin ön tarafında büyük bir yeşil alan var. Bu alan çocukların tarımı faaliyetlerini öğrenebilmesi için tasarlanmıştır. Bu yeşil alan aynı zamanda arkadaki binayla entegre olmuş durumdadır. Aynı zamanda proje, kafe, tiyatro salonu ve çocuklar için oyun alanı önermektedir. Projenin lokasyonu nedeniyle, proje sadece çocuklara değil, gerek yerli halk gerek ziyaretçiler için iyi tasarlanmış bir halka açık kamusal alanlar sunmaktadır.

In Basmane, there are many children who waits for the correct education system however, schools around Basmane doesn't answer all needs of children. The school's aim is to give non-technology education. Children will be able to learn by doing. This school isn't only for refugee or local children, it welcomes every children. At the front side of the project, there is a huge green area for children to learn farming activities. This green area is also integrated with the behind structure. There area also cafes, theatre hall and playground for children. Due to the location of the project, the site doesn't only service to children, it also provide a well-qualified public space for locals.



Doğa Tatlıdil

Connected Souls_Psychotherapy/Bütünleşmiş Ruhlar_Psikoterapi

dogatatl@hotmail.com

Projenin başlangıç noktası, uyum sorunları üzerinde farklı kimliklerle işbirliği yaparak 'Dayanışma' sağlamaktır. Bu proje mülteci çocuklar için tasarlanmıştır. Proje arazisi Basmane'de bulunmaktadır. Analiz sonuçlarına göre en önemli husus Basmane ilçesindeki aidiyet duygusudur. Bu sorunu çözmek için, bu proje çocuklara daha huzurlu ve eğitim ortamı yaratacak bir psikoterapi merkezi önermektedir. Binanın programı, yardım, entegrasyon, yeniden yerleşim ve kültürel çeşitlilikten oluşan dört temel çekirdekten oluşmaktadır. Bu projenin amacı, mülteci çocuklarına eğitim ve kültür vererek daha bilinçli hale getirmek ve bu terapi merkezince kendilerine aidiyet hissi vermektir. Ayrıca, psikolojik davranışsal sorunları olan çocuklar için güvenli ve besleyici bir ortam sağlamak bu sorunu çözebilir.

The initial point of the project is providing 'Solidarity' by collaborating different identities in adaptational problems. This Project is designed for refugee children. The Project site is located in Basmane. According to analysis, the most important issue is sense of belonging problems in Basmane district. To solve this problem, this project proposes a psychotherapy center where create more peaceful and educational environment area for children. The building program is consist of four main cores which are relief, integration, resettlement, and acculturation. The aim of this project is to make refugee children more conciously by giving them education and our culture and also provide them sense of belonging by this therapy center. Besides, providing a safe and nurturing environment for troubled children with mental health and behavioral problems can solve this problem.



Elif Geylani

Unity in Diversity / Farklılıktaki Bütünlük

elifgeylani@gmail.com

Starting with the slogan “solidarity with production”, the project proposes a textile and fashion design academy in Basmane which is disclosing the potentials of different ethnics, the strength of various colors and the importance of each knot while creating the whole. Since Unity in Diversity aims a collective production, it welcomes all cultures with two inviting axis of public space and intersection of those axis creating the heart of the project where theatre / fashion show takes place, without destroying any existing tree in the site. Through the fashion axis, the visitors will be able to experience the magical process of string being transformed into fabric, just like colorful individuals creating the society.

“Üretimle elde edilen dayanışma” sloganıyla başlayan proje, Basmane’de, farklı etniklerin potansiyelini, renk çeşitliliğinin gücünü ve bütünü oluşturan her bir ilmeğin önemini açığa çıkaran moda ve tekstil tasarımı akademisi önerir. Kolektif üretimi amaçlayan Farklılıktaki Bütünlük çeşitli kültürlerden ziyaretçileri var olan ağaçlara zarar vermeden tasarlanan iki davetkar kamusal alanla karşılayıp “kesişim noktaları” olan tiyatro / gösteri merkezinde buluşturur. Moda eksenini boyunca ziyaretçiler her bir iğnenin kumaşa dönüşümünün büyüleyici sürecini deneyimleyebileceklerdir, tıpkı bireylerin toplumu oluşturduğu gibi.



Elif Karasu

Birlikte Yaşam / Close-Knit Homes

elfkarasu@hotmail.com

“Birlikte Yaşam” İzmir’in Basmane bölgesinde göçmenlerin adaptasyon sürecine katkı sağlamak amacıyla, içerisinde eğitim birimleri, atölyeler ve çeşitli sosyal mekanları barındıran, uygun ücretli yaşam birimlerinden oluşan bir konaklama merkezidir. Yapı, sosyal farklılıkların mimariye yansımalarının açıkça görüldüğü bir noktada olmasından dolayı, yatay ve düşey elemanların harmonik bir şekilde birbirine entegre edilmesiyle oluşmaktadır. Hem bölgedeki farklılıklar temsil edilmiş, hem de birliklilik betimlenmiştir. Dayanışmanın önemini vurgulayan ortak kullanıma açık atölyeler ve tasarlanmış olan yeni akslarla ulaşılan kamusal plazayla kültürel farklılıkların bölgeye zenginlik getirmesi sağlanmıştır.

“Close-Knit Homes” is a accommodation center consisting of affordable living units with educational units, workshops and various social places, established for contribute to the adaptation process of immigrants in Basmane region of İzmir. The structure has been located at a point where the architectural reflection of social differences is clearly seen, it has been created by integrating the horizontal and vertical elements harmoniously. So, both the differences in the region are represented and the association is described. The region has been enriched through the communal workshops emphasizing the importance of solidarity; a public plaza, accessible with newly designed axes, and cultural differences.



Emine Nur Demiran

Geçici Mülteci Evi ve Entegrasyon/ The Temporary House of Immigrants & Integration

e.nur_dmrn@hotmail.com

Basmane'de geçici mülteci evi ve entegrasyon alanıdır. Bu bina kortejo tipolojisinden esinlenerek tasarlanmıştır. Bu yapı üç ana bloktan oluşmaktadır. Kamusal ve özel alanlar vardır. Bu yapıdaki iki ana iç avlu bulunmaktadır. Biri özel diğeri ise kamusaldır ve Anafartalar caddesi ile birleşmektedir. Bu bina tek bir çekirdeğe sahiptir. Sirkülasyon tek bir çekirdekten kolayca sağlanmaktadır. Bina fonksiyonlarına kolay erişim için, binanın ana girişi çekirdek ile aynı bloktadır. Zemin katta kolonadlı bir yapı vardır. Kamusal alan olarak kullanılan Emniyet otelinin zemin katı, önerilen yapının zemin katıyla birleştirilmiştir. Binanın güney cephesinde güneş kırıcılar kullanılmıştır.

The temporary house of immigration and integration in Basmane. This building was inspired by cortejo typology. There are public and private spaces in this building. Also, there are two main courtyards that one is private and other is public and connect the Anafartalar street. There is one core for circulation which is supplied only one core easily. The building's main entrance is in the same block as the core for easy access to the building functions. the building has a colonnaded structure on the ground floor. The ground floor of the Emniyet Hotel which is used as a public space, is combined with the ground floor of the proposed building. Also, sunshade was used on the south side.



Fevziye Culha

Mikro-kent: Han/Micro-city: Khan

fevziye.culha@hotmail.com

Basmane bölgesi Kemeraltı, Alsancak, Kadifekale gibi farklı özellikteki bölgeleri arasında hem bir geçiş hem de bağlayıcı bir alandır. Tarihi yapıların yanı sıra, çeşitli mutfak kültürleri, geleneksel el sanatları, ve tekstil ile ilgili atölyeler ve dükkanlar da bölgeye değer kazandıran özellikler arasındadır. Anafartalar Caddesi üzerinde bulunan arazide, tarihi ve kültürel değerlerle ilişkiyi korumak ve güçlendirmek için, bu değerlerin de tasarımın sunduğu deneyimlerin bir parçası olması amaçlanmıştır. Bölgenin kentsel ölçekte potansiyelleri ve dokusuyla ilişkilendirilen HAN projesi mikro-kent olarak fonksiyon kazanmıştır. Hem de, bu proje Konak Meydanı'ndan Basmane Garı'na kadar uzanan deneyim rotasının omurgası haline gelmiştir.

Basmane region is a transitional and connector area between different regions such as Kemeraltı, Alsancak, Kadifekale. In addition to historical buildings, various culinary cultures, traditional handicrafts, and textile-related workshops and shops are among the properties that make the region worthwhile. It is aimed that these values are part of the experience that design has to offer in order to protect and strengthen the relationship with historical and cultural values on the ground on Anafartalar Caddesi. The KHAN project, which is related to the potential and texture of the region at urban scale, has gained a function as a micro-city. Moreover, this project has become the spine of the experience route from Konak Square to Basmane.



Gülşah Kızılkoca

Dokuma Atölyesi/ Weaving Atelier

kizilkocagulsah@gmail.com

Basmane farklı kültürleri barındırmasından ve merkezi konumundan dolayı İzmir'in en önemli yerleşim yerlerinden biridir. Farklı kültürlerin ve milletlerin bir arada yaşaması ile mimarlıkta 'dayanışma' Basmane için önemli bir kavramdır. Bu projenin amacı Basmane'nin eski bir kültürü ve önemli bir geçim kaynağı olan dokumacılığı, göçmenlere iş imkanı sunarak tekrar yaşatmak, çevrede bulunan dokuma atölyelerine katkı sağlamak, tarihi Kemeraltı pasajlarının yanı sıra modern bir pasaj ve alışveriş ortamı yaratmaktır. Proje Tarihi Kemeraltı Çarşısına yakınlığı ile önemli bir tekstil ağı oluşturmaktadır. Bina programında dokuma atölyeleri, eğitim atölyeleri, sergi alanları ve alışveriş alanları bulunmaktadır.

Basmane is one of the most important settlement of İzmir because of its location and contains different cultures. Solidarity in architecture is an important term for Basmane according to coexistence of different cultures. This project aim is to revive the old weaving culture of Basmane which is an important source of income, providing job opportunities for immigrants and contributing to the lost value of surroundings fabric ateliers. Creating modern passage and shopping spaces as well as Kemeraltı historical passages. The project has an important textile network with the proximity to Historical Kemeraltı Bazaar. The building program will consist weaving ateliers, exhibition and shopping spaces.



Hazal Şahin

Mulier; Sosyal Kadın Akademisi / Mulier; Social Academy For Women

hzi.shn@gmail.com

Kadınlar için dayanışma; Basmane yerli ve yabancı göçlerin etkileri nedeniyle farklı bir kimlik taşımaktadır. Kadın haklarının ihlali, eğitimsizlik ve işsizlik gibi küresel sorunlar Basmane’de de mevcuttur. Atoerkillik egemen olduğu bu bölgede, genç nüfusta dahi okuyup yazamayan, aile şiddeti gören, herhangi bir çalışma alanı bulunmayan kadınlara yönelik tasarlanan Sosyal Kadın Akademisi, kadınların sosyal destek alması, eğitim verilip sonrasında iş istihdamı sağlanması ve bu kadınların 0-6 yaş aralığındaki çocuklarına gün içerisinde vakit geçirmesi için mekanlar oluşturulmuştur. Aynı zamanda kadınlara kısa süreli sığınma amaçlı yaşam alanları tasarlanmıştır.

Solidarity for Women. Although Izmir is being shown as a civilization city, Basmane has a different identity due to the influences of domestic and foreign migrations. Global problems such as violations of women's rights, unemployment and education problems are also present in Basmane. Women's Social Academy, which is designed for women who do not have any work fields, who can not read or write even in the young population, where patriarchy prevails, aims to provide social support for women. Spaces designed for women to take support, to provide employment after the training, and to spend time during the day for children aged 0-6 years. At the same time, there is short-term living areas.



Kaan Can

International Children House / Uluslararası Çocuk Evi

kaanieu@gmail.com

Basmanede çok sayıda farklı kültürlerden evsiz çocuklar var. Onlar için uygun bir yer yok. Bu proje evsiz çocuklar için tasarlandı. Evsiz çocuklar farklı ülkelerden Basmaneye geldiklerinde, bazı problemlerle karşılaşılıyorlar. Örneğin, evsiz çocuklar izmir şartlarına adapte olamıyorlar. Farklı dil ve kültürden dolayı farklı ülkelerden gelen çocuklar problem yaşıyorlar. Eğer bu uluslararası çocuk evine gelirlerse, daha yaşanabilir alanlara sahip olacaklar. Okul öncesi eğitim alacaklar ve okula gitmeye teşvik edilecekler. Onlar için oyun alanları tasarlandı.Farklı kültürden çocuklar arasında dayanışma olacak. Sonuç olarak, herşey evsiz çocukları adapte etmek ve onları kazanmak için tasarlandı.Çocuklar bizim geleceğimizdir.

There are too many homeless children who are from the different cultures in the Basmane. There is no suitable areas for them. This project was designed for the homeless children. For example, they can not adapt the conditions. They are tended to commit a crime because of the some problems such as different language and culture. If they come to this international children house, they will have more livable areas. They will get preschool educational and they are encouraged to go to the schools. Play areas were desgined for children. There will be solidarity between children who are from the different cultures. Children are our future.



M. Can Önder
Eat, Play, Get United

ccan_onderr@gmail.com

Proje Basmane bölgesinde yer almaktadır. Dayanışma temalı proje gündemle doğrudan ilgili. Tarihten bu güne Basmane bir çok göçmene ev sahipliği yapmıştır. Göç beraberinde entegrasyon ve barınma gibi zorlukları da beraberinde getirmiştir. Bu durum göçmenler için olduğu kadar yerel halk için de geçerlidir. Proje dayanışma ve entegrasyon yaratmak adına insanlara müzik ve mutfak sanatları eğitimi vermeyi ve projeye dahil olarak eğitimini tamamlayan öğrenciler tarafından organize edilen festivallere ev sahipliği yapmayı amaçlamaktadır. Bu tür organizasyonlar daha çok insana ulaşmayı kolaylaştırmakta yararlı olabilir çünkü insanların kaynaşması için eğlence en kolay ve hızlı yöntemlerden biri olabilir.

The project located in Basmane area. Theme of the project directly related with the actual agenda, "solidarity". From the history Basmane area had so many immigrant as now. Migration bring so many challenge and problems with itself such as integration, shelter. It also related with the locals who live in areas like Basmane. The project aimed to give music and culinary education to the people and host events or festivals which organized by students to create integration and solidarity with each other and with local people easily because entertaining is one of the easiest way to integration for the people.



Melisa Öztürk Olfactive / Kokusal

melisaozturkk@gmail.com

Basmane, İzmir'in en göç alan bölgelerinden biri olup çeşitli etnik gruplara ev sahipliği yapmaktadır. Dolayısıyla bu geçiş bölgesinde yaşamak, birçok sosyokültürel sorunu da beraberinde getirmektedir. Bu sorunlardan biri de kadınların yaşam kaliteleri ve kamusal hayata katılımlarıdır. Bu nedenle, kadınlar için bir dayanışma platformu sağlanması ve böylece hayatlarının iyileştirilmesine katkıda bulunulması projenin odak noktası olmuştur. Bunun için yemek, kültürel etkileşimi sağlamak ve diğer bölgelerden insanları basmaneye davet etmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Proje esas olarak kadınlara yaşam alanları ve kamuya yeme-içme- toplanma platformu sunmaktadır.

Basmane is one of the most migrated regions of Izmir and it host to different ethnic groups. So living in this transition region brings with it many sociocultural issues. One of these is the quality of life of women and their participation in public life. So providing a solidarity platform for women and contributing to improving their lives has been the main focus of the project. For this, food has been used as a tool to ensure cultural interaction and also to invite people from other regions to the site. Project mainly offers living spaces for women and also offers eating-meeting platform for the public. commodo



Muhammed Özen Sanat Kampüsü/ Art Campus

ozenmuhammed@outlook.com

Basmane, göçler nedeniyle çok katmanlıdır. Bu durum bir sürü soruna neden olur. Projenin amacı, dayanışmayı güçlendirmek ve bu sorunları çözmek için, topluma sanatı geri getirmektir. Basmane, adeta açık hava müzesidir. Projenin amacı bir Sanat mahallesi yaratmaktır. Ayrıca, üretken ve kültürel bir bölge oluşturmaya çalışmaktadır. Sanat, topluluğun ekonomik, kültürel ve sosyal açıdan bağ kurmalarında yardımcı olur. Projenin konsepti, bir sanatçının paletinden oluşan bir eserdir. Bölge halkı sanatçı, ve renkler ise Basmane halkıdır. Projenin kalbi Basmane Topluluğu'nu yöneten ve eğiten Sanat Kampüsü'dür. Mimari programı yerel Basmane Gunleri faaliyetlerinden gelmektedir.

Basmane has a multi-layered character, because of the immigrations. This situation causes lots of problems. Project is bringing art to community to strengthen solidarity and solve problems. Basmane is like an open-air museum. The proposal is the creating an Art district. It try to establish a productive and cultural district. Art help to bond with their community in economic, cultural and social aspects. The concept of the project is that an artwork from an artist's colorful pallet. In Basmane, community is the artist and the colors are the Basmane community. Heart of the project is Art Campus which is managing and educating the Community. Its architectural program co ming from local Basmane Gunleri activities.



Özge Demirci

Basmane'de Bilgi Alanı/Knowledge Hub In Basmane

ozgeedemirciii@gmail.com

Proje, Basmane'deki eğitim seviyesinin artırılması ve orada yaşayan genç nesli üniversiteye teşvik amacıyla oluşturulmuştur. Yapılan analizlere göre, 15-25 yaş grubunda ki insanlar Basmane'ye gelmeyi tercih etmiyor. Proje, bu sorunun çözümünü amaçlıyor. Bu bölge de bulunan oteller bölgesinin varlığından yararlanarak Basmane'ye Turizm ve Otelcilik bölümünün açılmasını öneriyorum. Ayrıca proje alanındaki yollar bina ile entegre edilerek, yapının önünde ki plazayı oluşturuyor. Anafartalar ve Fevzi Paşa sokak aksları bir patika ile birbirine bağlanmıştır. Buradaki amaç, Fevzi Paşa sokağındaki insan yoğunluğunu Anafartalar'a kadar çekerek, Basmane bölgesini canlandırmaktır.

The project was designed to increase the level of education in Basmane and young generation who live in Basmane was designed to encourage university education. According to analyses, people aged 15-25 do not prefer to come to Basmane. The project aimed at solving this problem and bringing together young generation. Due to, there are hotel zones, I suggest to design a tourism and hotel management. In addition, in the project area were integrated with the building and was created plaza. Anafartalar and Fevzi Paşa axes were connected to each other with pathway. The aim is to attract the human population on Fevzi Paşa Street to Anafartalar and revitalize the Basmane region.



Selin Gürsoy

Women's Solidarity

selingursoy@outlook.com.tr

160

Türkiye Orta Doğu'daki göçmenler için her zaman bir varış noktası olmuştur ve Basmane bu durumun göstergesidir. Bir toplanma noktası olarak önerilen proje, farklılıkları bir ağaç gibi bir araya getirir. Dayanışmanın ana düşüncesi gelir seviyesini arttırmak ve kadınlara oraya gitmelerine sebep olacak bir yer sağlamaktır. Bütün proje kadınları iş yaşamına ve sosyal yaşama katmak açısından önemlidir. Kadınların dayanışması çevrenin temiz, güvenli ve canlı tutulmasını sağlayacaktır. Dayanışma adı altında, kadınlar işçilerden çok çevrenin bir parçası olacaktır ve sunulan proje sosyalleşme, eğitim, sağlık ve sosyal hizmetler açısından fırsatlar sağlayacaktır.

Turkey has always been a destination for immigrants in Middle East and Basmane is a representative of this situation. The proposed project as a meeting point helps to gather differences in Women's hand like a tree. The main solidarity idea is increasing the level of income and providing a place that has a reason for women to go there. The whole project is important to integrate into women to business and social life. Women's collaboration to be kept clean, safe and alive. Under the name of solidarity, women will be the part of the environment more than workers because the proposed project gives opportunities for socialization, education health and childcare.



Selis Sert kidZONE / Çocuk Merkezi

selis.sert@hotmail.com

Günümüzde tarihi kent merkezi Basmane birçok probleme sahiptir. Bu problemlerin en önemlisi, çocukların eğitimsizliğidir. Projenin amacı çocukların bilişsel fiziksel ve sosyal duygusal gelişimini, refahını destekleyen mekansal kompozisyon yaratmaktır. Çocuk psikolojisinin ilk algıladığı hacim küp ve kübik formlardır ve çocuk oyuncaklarından Lego küp şekline en güzel örnektir. Bundan dolayı projenin konsepti legodur ve mekansal kompozisyonda iç içe geçmiş kübik formlardan oluşmaktadır. Her bir kübik form farklı bir etkinliği tanımlamaktadır. Bu etkinlikler bilimsel, sosyal, fiziksel ve sanatsal etkinliklerdir.

In Izmir the historic center of the city Basmane has many problems today. The most important of these problems is the lack of education of children. The purpose of the project is creating spatial composition that supports children's cognitive physical and social emotional development, wellbeing. Cube and cubic form that psychology of child perceives first volume and Lego is the best example of child toys for cubic form. So project concept is a lego and form spatial components are created with interlocking cubic forms. Each cubic form defines a different activity. These activities are scientific, social, physical and artistic activities.



Sertaç Karadağ Food Production Hub / Yemek Üretim Merkezi

sertackrdg@gmail.com

Basmanede farklı kültür ve farklı yaş gruplarında göçmenler bulunuyor. Göçmenlerin eğitim ve iş problemleri var. Bu proje eğitim ve iş sıkıntısı olan göçmenler için tasarlanmıştır. Özellikle kadın ve çocuklar bu merkezde bulunuyor. Eğer çocuklar yemek üretim merkezine gelirse ilgi alanlarına göre eğitim alabilecekler, örneğin resim, çizim ve dil eğitimi gibi. Çocuklar eğitim görürken ailelerinde bu merkezde çalışacaklar. Kamusal alanlar avlu, pazar alanı ve arka bahçe göçmen ve yerlilerle arasındaki etkileşime destek olacak. Farklı kültürdeki çocuk ve yetişkinler birbiriyle burada dayanışma içinde olacak.

There are too many immigrants who are different cultures and different ages located in the Basmane. They have some problems such as education and business. This project was designed for immigrants who need education and business. Especially women and children located the hub. If children come this food production hub, they will take education according to their interest such as painting, drawing and language. While they taking education their family work in kitchens and serving area. Public spaces which are courtyard, bazaar area and backyard support interaction between immigrants and natives. There will be solidarity between children and adults which have different cultures.



Sıla Bozdeveci Urban Heterotopia

silabozdeveci@gmail.com

Kentsel heterotopyalar, iktidar ilişkilerini ve sosyal düzenin eleştirisini içinde barındırır. Toplumsal ilişkilerin kurulmasına olanak sağlayan bir etkinlik mekânı, bir bölge, bir kolaylaştırıcıdır. Tıpkı şehirler gibi münakaşalıdır. İnsanların ve mekânların normalleştirilme süreçlerini ters yüz eden ve ötekiliği kucaklayan bir özgürleşme mekânı önerir. Kültürel değişime kucak açan etkinliklere ev sahipliği yapar. Kamusal alanın oluşumunda Foucault'un heterotopik mekân tanımlarından ilham alarak; çelişen gerçeklerin, birbirine benzemeyen sistemlerin bir arada bulunmasına olanak sağlayan, mekânı kullanıcılarının işbirlikçi bir şekilde tasarladığı, kendi kuralları ile yönetilen bir sistem önerisidir.

Urban heterotopias contain criticism of power relations and social order. It is an activity space, a region, a facilitator that allows the establishment of social relations. They are controversial just like cities. It suggests a place of liberation that reverses the processes of normalization of people and spaces and embraces "others". It hosts events that embrace cultural exchange. Formation of public space is inspired by Foucault's definition of heterotopic space; it is a proposal of a system and rest of the space is open to design by its users in a collaborative manner, which allows the conflicting facts, systems that are not similar to each other to coexist.



Simge Sahin

MekHAN: Eğitim Merkezi / The Public Gathering and Education Center

simgeesahin@gmail.com

Halk toplanma ve eğitim merkezi han tipolojisinden esinlenerek inşa edilmiştir. Bu bina hem çoktan yerleşmiş göçmen kadınların hem de İzmirdeki kadınların kendilerini geliştirmeleri ve dayanışma için tasarlanmıştır. Bu binada sokağın karakterini bozmamak adına zemin katta etkinlik alanları bulunmaktadır. Ek olarak, üst katta eğitim alanları ve 2.katta çocuk yuvası bulunmaktadır. Ayrıca, han tipolojisinden esinlenerek bu binaya modernistik bir tasarım uygulanmıştır. Bunun yanında, arazide bulunan eskiden kalmış tarihi duvarlar binaya entegre edilmiş ve koruma altına alınarak vurgulanmıştır.

The public gathering and education center was inspired by the khan typology. This building is designed both for the already displaced migrant women and for the women in the Izmir to develop themselves and be in solidarity. This center has event-facility areas on the ground floor in order to keep the character of the street. In addition, there are education areas at upper floor and kindergarten area at second floor. Also, inspired by the khan typology, a modernistic design has been applied to this building. Besides that, the historic walls that remained on the ground were integrated into the building and protected and emphasized.



Umur Şiyar Özer

Life Healthcare Center in Basmane - Hayat Sağlık Merkezi

siyar_1992@hotmail.com

Sağlık hayatımızdaki en önemli olgudur. Basmane’de çok fazla yardım bekleyen hasta insan var. Onlar sadece sağlıklı olmak istiyor. Göç hareketinden dolayı, onların bazı hastalıkları var; Parazit, Anemi, Hepatit B ve Ç, Kadın Hastalıkları, Psikolojik Problemler..ve biz İzmir’de hayatı onlarla paylaşıyoruz. Onları dışlamak en kolay, acımasız ve insalık dışı bir yol. Bu yüzden, birlik içinde onları ve ayrıca İzmir’lileri tedavi etmek için Basmane’de bir hastane projesi öneriyorum. Bu Türklerin, Suriyelilerin ve diğer farklı uyruklu vatandaşların arasında bir dayanışmadır. Bu hastane gerçekten ihtiyacı olan bütün insanlara servis edilecek.

Health is the most important thing in our lives. In Basmane, there are too many unhealthy people who wait help. They only need to be healthy. Because of the immigration, they have some sicknesses; Parasite, Anemia, Hepatit B and C, Gynaecological diseases, Psychological Problems.. and we share life with them in İzmir. To exclude them is the easiest, out of humanity and pitiless way, so I propose a hospital project in Basmane to cure them and also İzmir citizens by collaborating. This is the solidarity between medical people of Turkish, Syrian or any nations. This hospital will serve all people who really need this curation.



Veysi Tümeni

Çocuklar için Refah Kompleksi / Welfare Centre for Children

veysitumenci@gmail.com

Suçlu çocuk yoktur, suçta itilmiş çocuk var. Basmanede bir çok problem var ama büyük sorun, bir yerde suç işleneceğinde çocukların o suçta itilmesidir. Projenin amacı çocuklar ve suçun arasında engel olmaktır. Bu merkezde, 6-12 yaş grubundaki tüm çocukların gelişimine, eğitimine ve adaptasyonuna yönelik programlar bulunmaktadır. Ek olarak merkezde sanat alanı, eğitim alanı ve spor alanı mevcuttur. Diğer yandan; Küçük çocuklar için adaptasyon problemlerini önlemek için bir aile merkezi var. Orada, aileler çocuklarını beklerken, ailelerin bir şeyler üretilip satabilecekleri alanlar bulunuyor. Birlikte, tüm dünyadaki güvenliği artırabiliriz !.

There is no guilty child, there is child who pushed into crime. There are a lot of problems in Basmane, but the biggest and most important problem is that the children are being pushed into crime when a crime is committed. The aim of the project is to pose an obstacle between children and crime. In this center, there are programs that address the development, education and adaptation of all children living in the 6-12 year old region. In addition, the center has art, education and sports fields. On the other hand; preventing adaptation problems for little children there is a family center. In there, while families wait for their children, there are areas for the families have no jobs where they can produce something and sell. We can increase safety all over the World, Together!







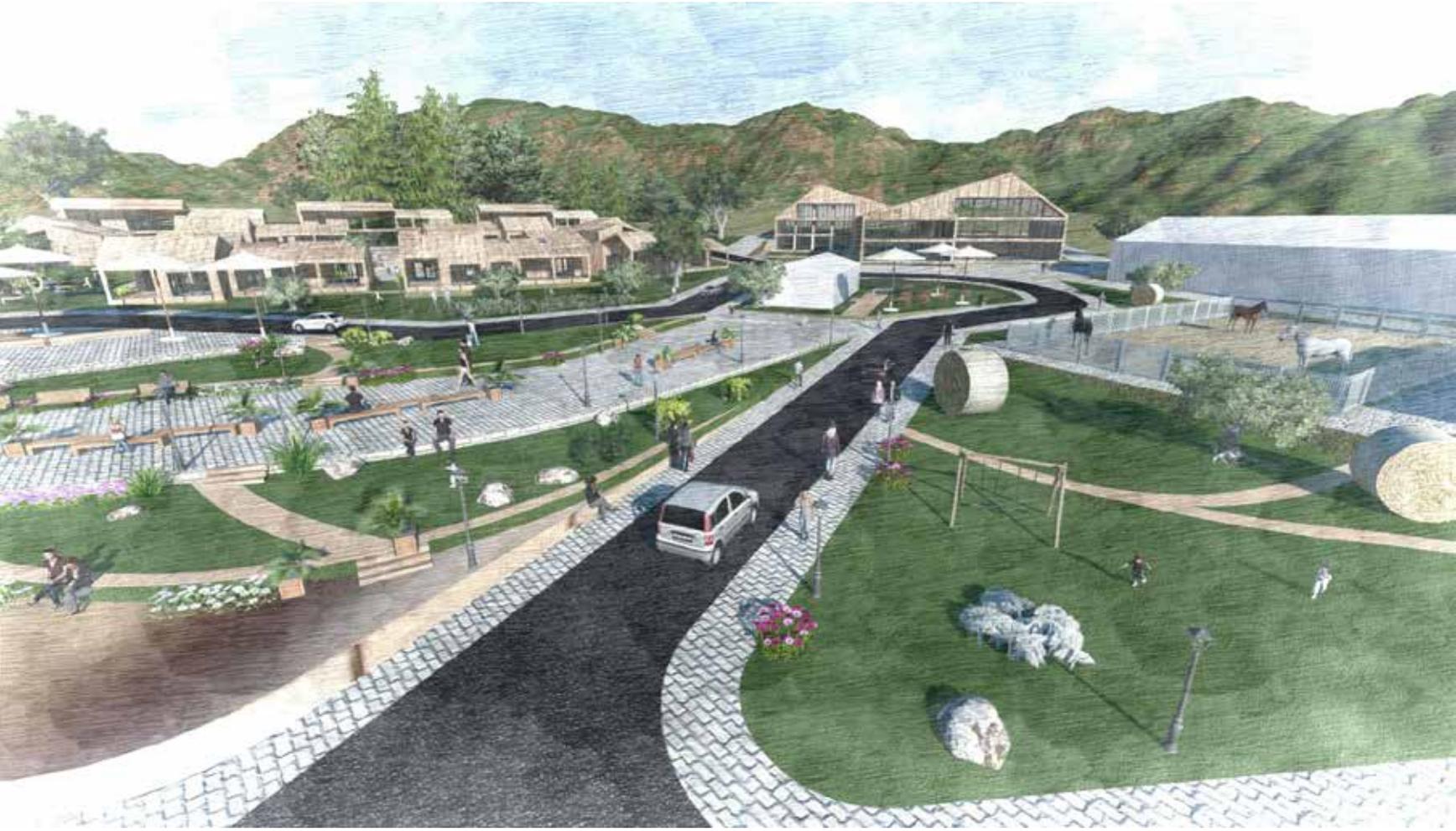
A. Sinan Türkoğlu

Passage to Art

sinanturkoglu93@gmail.com

Hayat su ile başlar. Karaçam da su problemini onu çukurlarda saklayarak çözmüştür. Bu geleneği devam ettirmek adına tasarıma bir boşlukla başlamıştır. Bu boşluk çevreden ve doğadan destek aldıkça dolacak, yaşayacaktır. Arazinin ortasında planlanan bu boşluk çevresinde ki dolulukla dengelenmektedir. En basit kapalı hacimlerden olan kutu başlangıçta eksiltilmiş (ikiye bölünmüş) sonra 30 derecelik aralanmasıyla ortasında yaşamın sürmesine izin vermiştir.

Life starts with water. Karaçam solve their water problem with keep it in the holes. To continue this tradition, design starts with gap. This gap will fill with to get support from environment and nature, to survive. This hole will balance with integrity to surrounding. One of the most basic volume witch is box firstly subtract (Dividing by two) and then let the life continue be opened part way with 30 degree.



Buse Kurul

'Chalet' Village and Equitation

buse.kurul@hotmail.com

Bu proje Bornova'nın Karaçam Köyünde bir spor ve aktivite merkezidir. Arazi 15.000 m2 olup, 7m eğime sahiptir. Spor birimi olarak binicilik seçilmiştir çünkü arazi şehir dışında bir yerde yer almaktadır ve etrafta binicilik için uygun boş alanlar bulunmaktadır. Proje başlıca 3 bölümden oluşur. Bunlar, an alt kotta giriş ve binicilik bölgesi, restoran ve spa alanları içeren otel bölgesi ve en üst kotta ve çıkışa yakın yerde konut bölgesidir. Projenin ilham kaynağı ve 'chalet' adı verilen ahşaptan yapılmış dağ evleridir. Büyük açıklıklı ve kırma çatıları vardır. Bu projede kırma çatılar güneşi engellemek için kullanılmıştır. Orta bölgede ise içinde kafeteryası da olan topluma açık bir meydan tasarlanmıştır.

The project is a sports and activity complex at Karaçam Village in Bornova. Site is 15.000m2 and has 7m slope. As sports discipline equitation is selected. Because it is located at the periphery and has lots of empty space around. The project basically consists of 3 major parts. These are equitation and the entrance at the lower part, hotel building including restaurant and spa and living units at the very top, near the exit road. The inspiration point of the project is 'chalet'. Which is a wooden mountain structure with large openings and gable roof. In that project gable roof is used to reduce the sun radiation. At the middle there is large open space with cafeteria building for everybody to use.



Cansu BATTAL İzmir City Scene

cansu.battal.1994@hotmail.com

Kentler ve anı 3*’den yola çıkarak, kullanıcıların anı biriktirebileceği ve mekanları farklı açılardan deneyimleyebileceği bir kurgu yaratmak amaçlandı. Sanat köyünün yerli halkın ihtiyaç ve kültürel yapısıyla birlikte çalışması önemsendi. Yolların oluşumunda ve genişletilmesinde mevcut yollardan referans alındı. Çevredeki parçalı yapı tipolojisine atıfta bulunularak projede bu yapı sistemi kullanıldı. Birleştirici bütünlleştirici bir eleman tasarımına gidildi ki bazen yol olup bazen teras bazen de üst örtü işlevleriyle fonksiyonların sürekliliği sağlandı. Böylece mekanda yolculuk yaparken farklı kotlardan farklı deneyimler sağlayarak mekanları değişik açılardan deneyimleyebilmek ana hedef haline getirildi.
*Italo Calvino, 1990, Görünmez Kentler (Çev. İşıl Saatçioğlu)

fiction whose users can save their memories and experience the places in different perspectives was aimed to be created by taking the cities and memory 3* into consideration. Art village must be suitable for the necessities and cultural structure of the local public. In formation and expansion of the roads, existent roads were used as reference. By referencing the typology of the fragmental structure in the neighborhood, this structure system was used in the project. Connective and integrative element design was used, it was road or terrace or upper cover time to time, so sustainability of the functions was provided. Therefore, while making travel in place, different experiences from different codes in different perspectives were transformed into the main target.



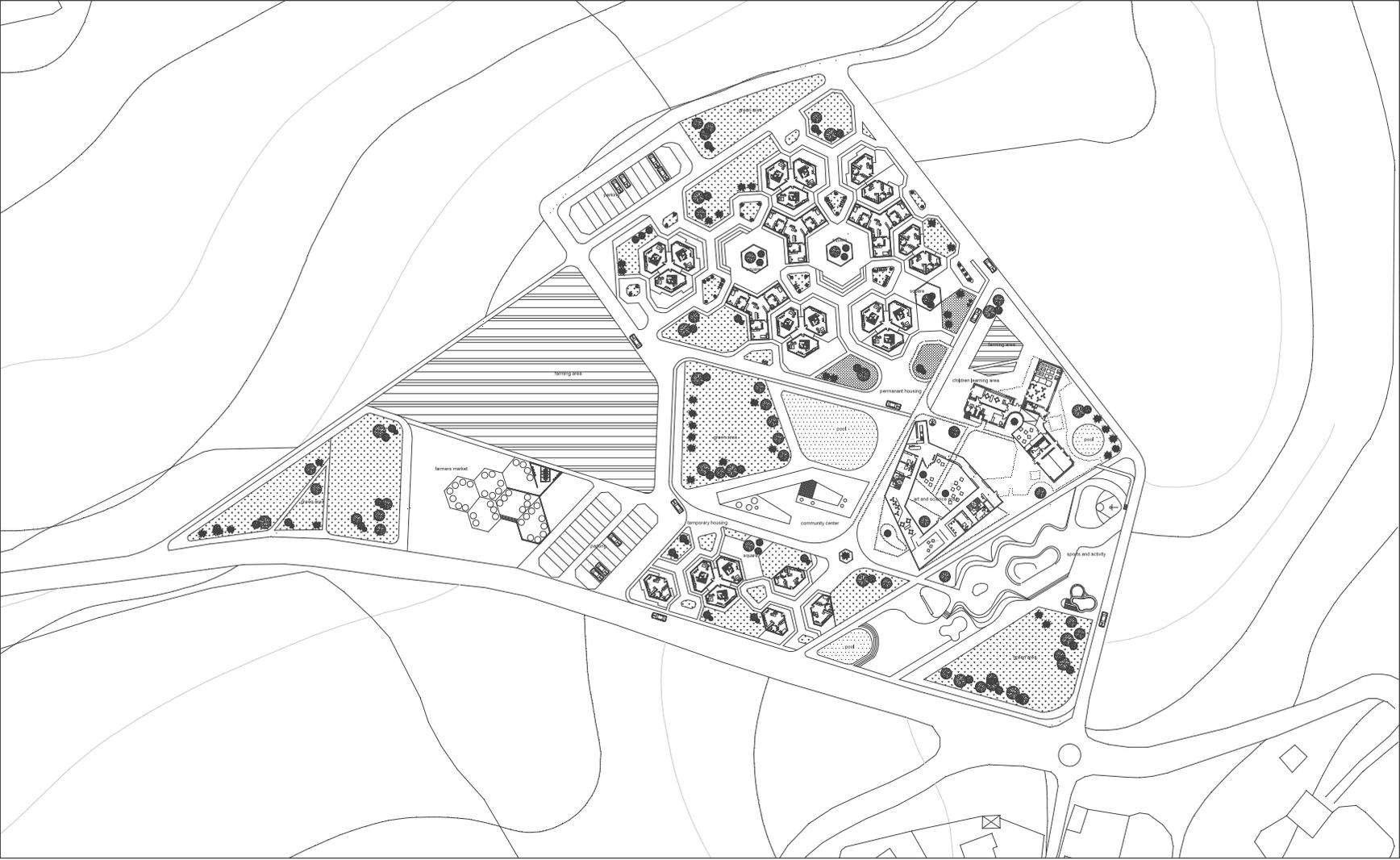
Çağdaş Atlam

Heart of the Lake

cagdas3306@hotmail.com

Bu proje, zanaatkarların ve sanatçıların devamlı olarak yaşadığı ve onlardan eğitim almaya gelen kişilerin kalabilecekları binalar barındırmaktadır. Bu eğitimler için altı farklı zanaat atölyesi tasarlanmıştır. Bu alanın merkezinde büyük bir göl vardır ve bütün yapılar bu gölü referans alarak oluşturulmuştur. Aynı zamanda, bütün binalarda ahşap bir pergole sistemi vardır. Bu sistem içinde bütün kot farkları çözümlenir ve bütün sirkülasyon elemanlarını barındırır. Bu sayede bu alana ilk defa gelen kişiler yönlerini bulmakta hiç zorlanmayacaklardır.

This project has buildings where artisans and artists live permanently and people who come to study in them can stay. Six different craft workshops were designed for these trainings. There is a large lake in the center of this area, and all the structures were formed by taking this lake reference. At the same time, all the buildings have a wooden pergola system. Within this system, all elevation differences are resolved and contain all circulation elements.



Deniz Buse Gumusturkmen Bienendorf

busegmstrkmm@gmail.com

Bienendorf, Bornova Karacam Köyünde bulunan, 17 dönüm araziye yerleşmiş ve ekolojik dengeler göz önünde bulundurularak tasarlanmış bir çocuk köyüdür. 25 çocuk ile aileleri ve 10 eğitmen için kalıcı ve geçici olarak yaşam sağlar. Köyün içerisinde eğitim, beceri geliştirme merkezleri, gözlem kulesi ve gelir elde etme amaçlı eko- tarım alanları, toplum merkezi ve spor alanları bulunur. Bu üniteler sayesinde, sakinler, sanat, bilim ve ekoloji alanlarında bilgi ve tecrübe kazanacaklardır.

Bienendorf acrosses the 17- acre property, which is located at Karacam Village, Bornova, will offer a community lifestyle within ecological architecture for 25 children with parents and 10 instructors both permanent and temporarily. In the village, there are education and skill training centers, observation tower and income- generated eco- farming areas, will provide knowledge and experience on art, science and ecology, also a community center and sports areas.



Egem Telbiş Dea Dia Köyü / Dea Dia Village

egemtelbis@hotmail.com

Dea Dia Köyü çocuklar için tasarlanmış bir alan olmakla birlikte; tiyatro, dans, sinema, yabancı dil, yüzme, resim, el sanatları gibi birçok dalda çocuklara eğitim olanağı sunmaktadır. Alanda çocuklar ve onların öğretmenleri için 10 villa ve yedi farklı dalda aktivite için tasarlanmış binalar bulunmaktadır. Bu alanın merkezinde bir açık sinema bulunmaktadır. Diğer alanlar bu sinema alanının çekirdeğinden dağılılarak oluşuyor. Parsellerle ayrılmış bu alanlar, konseptin çok merkezli olduğunu göstermektedir. Herbiri birbiriyile uyum içerisinde binaları ve özenle tasarlanmış peyzajıyla bu alan 12-17 yaş grubu çocukların eğitimi ve gelişimi için tasarlanmıştır.

Dea Dia Village name comes from the god of name growth and development. This space designed for children and also include variety of activities which are theater, dance, cinema, foreign language, swimming, painting, handicrafts. There are 10 villas for the children and their teachers, and other buildings designed for seven different activities. There is an open cinema in the center of this area. The other areas are formed by scattering from the core of this open cinema area. These areas are separated by parcel, it shows that the concept is multi-centered. This area is designed for the education and development of children aged 12-17 by each other in harmony with each other and with carefully designed landscaping.



Fatih Aydođan Art in Nature

fhaydogan@msn.com

Bu köy sanat ile iç içe geçmiş ekolojik bir köydür. Yapının, enerjiji kendi içerisinde bir döngü halinde kullanarak dışa bağımlılıđını minimum seviyeye düşürmesi amaçlanmıştır. Konsept ise temelini doğanın temel bitkisel organı olan "yaprak'tan almaktadır. Mekanda, tıpkı yaprakta olduđu gibi "omurgasal bir ana besleyiciye bađlı damarlar sistemi" olarak tasarlanmıştır. Solar paneller ile fotosentez yapacak, damla sulama sistemleri ile terleyecek ,ve beslenecek ,su toplama sistemleri ile sulanacaktır.

Bu eco sistemler sanatla bütünleşerek artistlerin ürünlerini paylaştığı ve öğrettiđi dahası insanların çeşitli workshoplarla sanatla iç içe olduđu bir yer olmayı hedeflemektedir.

This art village is located in Bornova Karayam.It is an eco village which is a combination of art and nature. It is aimed to reduce energy dependence to a minimum level by using energy as a loop in itself. The concept is based on leaf, which is a plant organ in nature. The venue is designed as "vein system with a main feeder connected to a vertebrate" The site will make photosynthesis with solar panels. It will sweat with drip irrigation systems and get fed. It will be irrigated with land water collection systems. These eco systems integrate with the arts, aiming to be a place where artists share and teach their products, and moreover, people can be surrounded by various workshops and art.



Gamze Küçükertuğrul Offline Kids Camping

gamzearch09@gmail.com

176

Projenin başlangıcında 4 kişilik grupla çalıştık ve temamızı çocuklar için kamp alanı olarak düşünüpve ilk olarak konsept belirleyip çeşitli diagram ve analizlerle de destekleyip master plan oluşturduk. Mycelium mantarının dallanma özelliğinden yola çıkıp konseptimizi ve arazinin tasarlanmış yollarını buna göre belirledik. Daha sonraki aşamada bireysel olarak binalarımızı kendi konseptimize göre belirledik. - Binaları 4 farklı yaş grubu için hem eğitim hem sosyal alanlar tasarladım. Yeşil ve doğayı binalara da entegre edip bina içinde avlular ve teraslar oluşturup, ışığın gelme ve rüzgar yönüyle çatı eğimli bir şekilde konumlandırdım.

At the beginning of the project we worked with a group of four. We determined our theme as a camping area for children and first defined the concept and supported it with various diagrams and analyzes and created a master plan. I designed both educational and social areas for four different age groups. I integrated the green and nature into the buildings and created courtyards and terraces in the building. I designed the roof slope positioned with the light angle and the wind direction



Gülşah Güler Growing Peace

gulsahguler94@gmail.com

“Gelişen huzur” spor ve meditasyon yapmasını seven insanlar için düşünülmüş bir projedir. Enerji örneğin doğadan geçen bisiklet yollarını kullanarak harcanır ve sarf edilen enerji meditasyon yaparak tekrar geri kazanılır.

Meditasyon ve oluşan huzuru simgeleyen mimari elemanlar ahşap gölgeliklerle çevrilmiş balkonlar ve teraslardır ve insanlar burada dinlenebilirler. Ahşap elemanlar ve su barındıran alanlar meditasyonla gelen huzuru ve sıcaklığı yansıtmaya amaçlıdır. Göl ve oluşturulan havuzlar, aynı zamanda cephede kullanılan ahşap gölgelikler eko stratejisinin birer parçasıdır.

“Growing peace” is a village project for people who love to do sports and meditate. Energy is wasted by doing sports such as bicycling at the bike trails leading through the natural beauty of the area. Then the wasted energy is again loaded by doing meditation.

Architectural elements showing the concept of meditation and the created peace are terraces and balconies where people can rest under wooden sunshading elements. The wooden elements and water areas such as pools and a lake represent the peace and warmth gained by meditation. The wooden sunshading facade elements and water zones are part of the eco – strategy of the project.



İşıl Cevahir Inside Out Village

isil_cevahir@hotmail.com

178

Arazi Bornova'da bulunup spor merkezi olarak tasarlandı. Bu projede insanların her yerde kolayca rastlayamayacağı spor çeşitleri yer alıyor. Örneğin; okçuluk, binicilik, yoga, meditasyon, ve satranç. Alanlar spor çeşitlerinin özelliklerine göre araziye yerleştirilmiştir ve kot farkları kesintisiz görüş sağlar. Örneğin, ruh sporları arazinin en yüksek ve sessiz yerine konumlandırılmıştır. Konsept, farklı volümdaki alanların ayrımı, kombinasyonu ve yönelimiyle köy duygusu yaratmaktır. Ek olarak, alanlar farklı deneyimler yaşatmak üzerine tasarlanmıştır. Örneğin, meditasyon kısmı dışardan dikdörtgen bir şekil olarak görülüyor fakat eğrisel duvarları ve ışıklandırmasıyla mistik bir his veriyor.

The area used for sport center at Bornova. I focused on different kind of sports which people could not reach everywhere such as archery, equitation, yoga, meditation, and chess. The zones located according to their functions and the level differences between different zones provide free view. For instance, spirit zone located the farthest area that away from loud noise and crowd. The concept based on distribution and combination of different volumes by changing rotation gives a village sense. Moreover, spaces are design to give different experiences such as meditation area seems a rectangular shape from outside however it has a mystic feature with circular inner walls and lighting.



İdil Dişci Alice in Pixelland

idildisci@gmail.com

Bornova, Karaçam köyünde yer alan proje, birbirinden farklı fonksiyonları bir araya getirerek yeni bir yaşam biçimi oluşmasını sağlıyor. Zıt kavramların iç içe geçtiği bu proje, modern ve geleneksel karmaşasını yorumlanıp, bu kavramları sanat ve yaşam başlıkları altında kullanıcılara sunuyor. Kırsal alanda şehir hayatı ve bunun yaşam tarzı üzerindeki etkilerini farklı bir bakış açısı sunarak deneyimlemek, bu yaygınlaşan yaşam tarzı üzerinde yeni alternatifler üretmeyi hedefliyor. Bu alternatif kendi kendini sürdürebilen yaşam kapılarını buna katılmak isteyen herkese açtığı gibi, bu yeni gelişen kültürün köye homojen bir şekilde dağılmasını bekliyor.

The project which is located in Karaçam village in Bornova, provides a new way of living by including various functionized settlements. By converging contrasting functions underneath "art- living", such as "local vs modern", project offers an unusual type of living. The concept occurred by questioning the urban life of the villagers in suburban area. The project aims to solve this conflict by providing modern-local art production units within the existing urban fabric. With this aim, project gathers every person who wants to participate this self-sustainable life but also expect to spread this culture to the village.



İ. Berkay Kapucu Botanic Village

berkaykapucu@gmail.com

Yaşları 13 ile 18 arasında değişen çocukların katılabileceği bu eğitim köyünde, çocuklar bir gün veya bir hafta süresince eğitmenler tarafından doğa, bitkiler ve sürdürülebilirlik ile ilgili dersler alıp atölyelere katılabilir, aynı zamanda botanik bahçe ile birlikte eğitimlerini pratiğe dökebilirler. Köy üç farklı alana ayrılmış olup, her alan farklı imkanlara sahip bir mekana dönüşmüştür. Eğitim süresince çocuklar doğayla iç içe olup, doğayı anlamaya ve öğrenmeye başlarlar.

Students which are 13-18 years old learn nature with instructors and they participate to the education program for one day or one week . Instructors teach them to understand the nature and know plants with in the sustainable way. There are three main areas which have different oppurtunities. Also, kids can improve their skill about plants in the workshop areas and library, also there is a botanical garden which can help them to learn practical information better.



Melaht Kaya Primitive Future

melaht.kaya@gmail.com

'Primitive Future' insanların Karacam'ın açık havasında sosyalleşmesini sağlar. Amaç kaostaki şehir insanını medite etmek, ayrıca da köylüye yeni iş imkanları sunmaktır. Bugün, İzmir kalabalık bir nüfusu barındıran vedaha çok insanı da ekonomik ve sosyal nedenlerle davet eden bir şehirdir. İnsan doğası gereği, bu tempoya devam edebilmek için molaya ihtiyaç duyar. Bu nedenle, projenin ana teması meditasyon, kendinle yalnız kalma iken tırmanma ve bisikletçilik tamamlayıcıları olarak görülür ve şu fikir savunulur: 'Pili şarj etmek için, önce tam olarak bitirmek gerekir; hem ruhen hem de beden...'

'Primitive Future' offers people socializing possibilities in Karacam's clear air. The aim is to provide a meditation center for people out of the chaos with new economic opportunities for villagers. Today, İzmir is a growing city which holds a crowded population and invites people from around for economic and social reasons. As human nature, people need to take breathe to run on. Therefore; beside meditation -where in isolated spaces- is the main concept of the project; climbing and cycling are used as supporter compenants of the project to the belief: "To recharge something, you have to discharge it; in the sense of sprit and body as well."



Mert Gökçe

Reusing Energy with Sport

mert.gokcee@gmail.com

Bu projeye öncelikle saha analizine bakarak başlayacağız ve arazi analizleri, köy binalarının tipolojisinin şehir merkezindeki tipolojilerle pek benzer olmadığını gösteriyor. Aradaki fark köy evleri daha açık alan sunuyor. Bu projeye, enerjiyi tüketmeye ve bu enerjiyi meditasyonla tekrar kazanma fikriyle başladık. İnsanın konforlu bir şekilde meditasyon yapmasını sağlamak için tasarımda izole alanlar yaratmaya çalışıyorum. Örneğin, bahçelerim bir yöne bakıyorlar ve diğerlerine yakınlar ve bu fikir 'L' şekli kullanarak geliştiriliyor.

We start this project as a group by looking at the site analysis firstly and the site analyses shows that typology of the buildings of the village is not very similar city center typologies. The difference is village houses offer more open space. We started this project by the idea of consuming the energy and gaining that energy again with meditation. I try to create isolated spaces in the design to make people meditate comfortably. For example, I have gardens they are looking at one direction and close to the others and this idea is developed by using 'L' shape.



Meryem Kil THE SPIRIT

meryem.kil@gmail.com

Proje Karaçam Köyü , Bornovada konumlanmaktadır.Bitirme projemizde bizden buraya , spor ve aktivite teması adı altında bir ekolojik köy tasarlamamız istendi. İlk aşamada grup olarak master planı tasarladık. Voronoi desenini kullanarak , master planımızı tematik olarak ; ruh bölgesi , vücut bölgesi ve akıl bölgesi olarak ve bunlara ek olarak konut bölgesi olarak dört bölüme ayırdık. Kendi kişisel programımda ben ruh bölgesi ve konaklama kısmına odaklandım. Konutlar profesyoneller ve misafirler olarak iki tür kullanıcı tarafından kullanılabilir. Bu kullanıcılar ; kompleksi meslekleri gereği kullanacak olan profesyoneller ve haftasonu sadece eğlence için kullanacak misafirlerdir. Binaların rotasyonu da buna göre düzenlendi.Ruh bölgesinde spa, meditasyon ve yoga alanı, ayrıca bir kafe bulunuyor. Spa alanında farklı türlerde havuz kullanımları mümkündür. İnsanlar hem açık hem de kapalı havuz imkanlarından yararlanabilirler. Materyal açısından brüt beton ve ahşap kullanılmıştır. ahşap gölgelikler binaların güney tarafına , güneşin yakıcı etkisini azaltmak üzere konumlandırılmıştır.

The project is located in Karaçam Köyü , Bornova. We asked to design an ecological village with the theme of sports and activity complex. At the first part the master plan is designed by our group work. By using voronoi pattern the site is divided into zones as; spirit zone , body zone and mind zone. In my personal program I consantrated on the spirit zone and accomodation area. The living units are used by two different kind of user.These users are professionals who will use this complex because their sport life and guests who just want to use this complex at the weekends for fun and peace.The rotation isalso concerned according to this.In the spirit zone there are spa , meditation and yoga area.In the spa zone there are wide range of pool opportunities.People can use both closed and open facility of pools. Moreover there is a cafe at the very end of this area. In terms ofmaterial , the mixture of brut concrete and wood is uses.There are wood shading elements on the south part in order to prevent the burning effect of sun.



Nese Selin Dincer ArtMaze

neseselin.dincer@hotmail.com

184

İnsanlar şehir hayatında her zaman bir yerden bir yere ulaşmak için onları hedefe en kısa sürede ulaştırarak yolu seçerler. Peki huzur ve sanatın doyurucu yaşanabileceği bir yerde, yani doğada, bunu neden istesinler? Bir noktadan bir noktaya ulaşmanın uzun yöntemi o yolu dolandırmaktır. Dolambaçlı yollarla bize bu zevki uzun süre tatlı ve yürüdükçe değişen manzara ve duyguları keşfedebileceğimiz bu sanat köyünde sanat ve doğa birbirine karşılıyor. Bu alanda her mevsim yaşayan sanatçılar tiyatro, dans, resim, terrarium tasarımı, mutfak sanatları, el becerileri ve botanik gibi çeşitli sanat dallarında köy halkının da katılımıyla yıl boyu çeşitli sergi ve etkinliklerin düzenlenmesini sağlıyor ve dışarıdan gelen gruplara bilgilendirici eğitimler veriyor. Köy yaşamı ve sanatın bulunduğu bu alanda yetişkin ve özellikle çocuklara tarımcılık ve hayvancılık da öğretilerek onları doğal yaşama teşvik ediyor. Sanat Labirenti, sanatın ve doğanın birleşimini merak edenlerin en az bir kez ziyaret etmesi gereken ve başka bir hayat perspektifini görebilecekleri modern bir köydür.

People living in urban life always choose the shortest way they can reach from one place to another in order to be there as soon as possible. In a place where peace and art can be enjoyed to repletion, in nature, why should they want this kind of a harsh life? The longest way to reach a point is to meander it. Art and nature are intermingled in this art-eco village where people can explore different landscapes, views and feelings as they discover the pleasure and enjoy the meander. Artists who are living in this village during four seasons, with the participation of the villagers organize various exhibitions and activities in various art branches such as theater, dancing, painting, terrarium design, culinary arts, handicrafts and botanicals and give informative workshops to the groups coming from other places throughout the year. In this area where the village life and art meet, adults and especially children are taught agriculture and animal husbandry to encourage them to natural life. The Art Maze is a modern village where people wondering about the integration of art and nature should visit at least once and see another perspective of life.



Neziha Simay Mercan Endless Sports Chain

mercasingay@gmail.com

'Sonsuz Spor Zinciri Köyü', Bornova'daki Karaçam'da spor merkezidir. Araziyi analiz ettiğimizde, topografyanın mevcut binalarla uyumlu olmadığı görülmektedir. Projenin temel amacı binalarla eğimli topografya arasında adaptasyon yaratmaktır. Konsept meditasyon yaparak enerji toplayıp enerji dolaşımını yeniden sağlamak ve yeniden kazanmaktır. Köy geçici ziyaretçilerin ve kalıcı sakinlerin kalabildiği yaşam alanlarından, meditasyon ve spa merkezinden ve köy sakinleri için ürettiklerini satabilecekleri ticaret alanı ve organik tarım alanlarından oluşmaktadır. Yaşam alanları giriş bölümü, ortak alanlar ve odalardan oluşmaktadır. Meditasyon ve spa kompleksinde büyük bir atriyum bulunur ve burada büyük bir havuz ve geniş dinlenme alanı bulunur. Ticari alanlar, festival alanları ve bisiklet yollarını kullanarak spor kompleksi ve köylüler arasında adaptasyon sağlamak amaçlanmıştır.

The 'Endless Sports Chain Village' is a sports center located in Karaçam, Bornova. When we analyzed the site, it is seen that the topography is not in a harmony with existing buildings in the site. Therefore the main aim of the project is creating adaptation between buildings and topography. The initial part of the project is reconsuming and regaining this energy circulation by using meditation. This sport village consists of living area where the place is temporary habitants and permanent visitors, meditation and spa center and commercial area for village habitants. Living unit contains entrance part, rooms are common area. The meditation and spa complex include big atrium where is a big pool and wide relaxing space. The commercial area is designed according to the adaptation between the sport complex and villagers by using the festival areas and bicycle routes.



Oguzcan Nazmi KURU

Order of The Nature

oguzcankuru@outlook.com

Düzen, belirli bir sıra veya metot uyarınca, birbirleriyle ilişkili olarak insanların veya eşyaların düzenlenmesine dayanır. Projenin merkezci tasarımı, köylüleri ve şehirde yaşayan insanları bir araya getirmeyi amaçlıyor. İlk aşamada muhtarlığı, sağlık ocağını ve köy kahvesini proje alanına taşıyarak köylü halkına yeni bir merkez kazandırmak amaçlanıyor. İkinci adımda sanat, doğa ve organik gıda ile şehirde yaşayan insanların dikkatini çekmek amaçlanıyor. Doğadan ilham almak isteyen sanatçılar, şehir yaşantısından sıkılmış olan insanlar ve çocukları için organik yiyecekler arayan ebeveynler Karacam Köyü'nün bu bölümde aradıklarını kolayca bulabilir.

Order is based on arrangement or disposition of people or things in relation to each other according to a particular sequence, pattern or method. Centralized design of the project aims to gathering villagers and urban people. While doing that first intension is attracting villagers to the project site with revee's office, health clinic and coffee shop. Second step is attracting urban people with art, nature and organic food. Artists which are seeking inspiration from nature, people which are getting bored from city rush and parents which are looking for some organic food for their children can easily find what they looking for in this part of the Karacam Village.



Özde Gülsüm Gürbüz

Art in Nature - The Art Village in Bornova Karacam

ozdee.gurbuz@gmail.com

Bornova-Karacam köyünde bulunan "Sanat Köyü" sürdürülebilir sosyal yaşamın yeni bir yolu olarak tasarlanan bir ekoloji köyüdür. Projenin asıl amacı tüm yapılar için doğal ışıktan yararlanmak, doğal havalandırma kullanmak, gölgeleme ve soğutma sağlamaktır. Tarım ve sanatın birleşimi olan bir köy oluşturmak diğer ana fikirdir. Bu nedenle, köyün çevresi tarım alanları ve tarım alanlarını kullanabilmek için mevsimlik bağ evleri olarak tasarlanmıştır. "Sanat Sokağı" boyunca tarımsal alanlardaki teraslamadan dolayı oluşan istinat duvarı, sergi duvarı olarak tasarlanmıştır. Ayrıca, sanatçı evleri arasında kalan sanat sokakları da diğer açık sergi alanlarıdır. Sanat Köyünde bulunan sanatçıların ve yılın farklı dönemlerinde atölye çalışmalarına katılan kişilerin sanat eserleri bu alanlarda sezonluk olarak sergilenmektedir. Atölye binası Sanat Köyünün fikrini yansıtan 3 ana atölyeden oluşmaktadır. Bunlar teraryum atölyesi, elişî atölyesi ve peyzaj düzenleme atölyesidir. Sanatçı evleri ve atölye binası gibi ana yapıları yanı sıra Sanat Köyünde ziyaretçi evleri, küçük botanik bahçeler olarak tasarlanan teraryumlar, kiralanabilir tarım alanları, organik pazar, tasarım marketi ve merkezi olarak bir meydan bulunmaktadır.

İngilizce Metin -İngilizce Metin İngilizce Metin İngilizce Metin İngilizce Metin İngilizce Metin İngilizce Metin İngilizce Metin İngilizce Metin laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio Lorem ipsum dolor sit amet, consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea



Ramilia Turdieva Craftsmanship Village

ramiliaturdieva@gmail.com

188

Karaçam Köyü Bornova'da bulunan bu proje, sanat, sürdürülebilirlik ve mahalle ile ilgilidir. Temel amaç hem kalıcı hem de geçici kullanıcılar için iyi kalitede bir yaşam sunmak, işçilik alanında insanları yaratmak ve aynı zamanda sakinleri yerel köyden ilginç insanlarla keyifli bir eğlenceye ve ileti çekmeye çekmektir. Köy, yaşayan, sanat ve kamusal alanlardan oluşur. Projenin kalbi, aynı zamanda köyün Eko stratejisi rolünü oynayan bir göldür. Su, yaşamın en önemli kriterlerinden biri olduğundan, bu köyde serinletilmesi, bahçelerin sulanması ve aynı zamanda çok taze ve temiz bir atmosfer sağlanması için yardımcı olacaktır.

This project is about art, sustainability, and neighborhood. The main aim is to provide good quality of life both for permanent and temporary users, to educate people in the field of craftsmanship and also to attract residents from the local village to a pleasant pastime and communication. The village consists of living, art and public spaces. The heart of the project is a lake, which at the same time plays the role of an Eco strategy of the village. Since water is one of the most important criteria of life, in this village it will help to cool the area, irrigate gardens and also provide very fresh and clean atmosphere.



Seda TANCUAY In Cloud Village

sedatancuay@gmail.com

Bu proje Bornova'nın Karaçam Köyünü daha etkin kullanımlı bir çerçeveye koymak amacıyla sanatsal bir köy tasarımı yapılmıştır. Temel amaç ise, sadece kendi sınırları içinde kalmak yerine köylü halkında katılımını sağlamaktır. Doğa ile iç içe, yerli halkında dahil olduğu sanatsal üretimin gerçekleştiği aynı zamanda ürünlerin sergilenmesi temeliyle tasarlanmıştır. Fonksiyonel işlevsellik ön plana alınarak blokların ilişkileri oluşmuştur. Bloklar arasında ve yolların kesişmesiyle oluşan meydanlar, farklı sanatların farklı insanların bir araya gelmesini amaçlamaktadır.

This project was designed as an artistic village in order to put a more effective use of the Karacam Village of Bornova in Izmir. The main purpose is to ensure participation in the native community, not just within their own borders. It is designed on the basis of exhibiting products at the same time that the artistic production which is included in the local people is included with nature. Functional performance is taken into the foreground and designed the relationship of the blocks is formed. The intersection of the blocks and the roads is aimed at bringing together different people into different arts.



Selen Aras

Offline Kids Camp

selenaras1801@gmail.com

Proje Bornova Karaçam köyünde, 3-12 yaş arası çocuklar için tasarlandı. Çocukların doğayla birlikte eğitim görmelerini amaçlandı. Çocuklar tasarlanan çeşitli etkinlik alanlarında yeteneklerini geliştirebilecekler. Binaların formu kentsel ve ekolojik analizlere göre tasarlandı ve çocuklar için ilgi çekici ve eğlenceli alanlar yaratmaktadır. Binalar yerleşim yeriyle ilgili ve her çocuk binasının kendine ait oyun alanları bulunmaktadır ve arka bahçeleri yeşile doğru açılmaktadır. Yerleşim yerinin ortasında her yaşta ki çocuğun vakit geçirebileceği ortak bir etkinlik alanı tasarlandı.

The project is designed for children between 3-12 years old in the village of Bornova Karaçam. The aim was for children to be in touch with nature during their studies. Children will be able to develop their skills in various activity areas. The form of the buildings are designed according to the urban and ecological analysis and it creates interesting and entertaining areas for children. The buildings are associated with the settlement and each children's building has its own playground and the backyard gardens are opening towards the green. In the middle of the settlement there is a common area of activity planned for children from all ages to spend time.



Tuğçe Yüce Happy Moon

tugceyuce94@hotmail.com

Projemiz 'Bornava Karaçamda' bulunmaktadır. Bu alanı aktifleştirecek bir kompleks yaptık. Ben çocuk konusunu seçtim ve 3-12 yaş arası çocuklar için bir alan tasarladım. Tasarlama öncesi bölgenin güneş rüzgar gibi analizlerini yaptım ve binayı bu şekilde konumlandırdım. Konum çocuk olduğu için güvenli alanlar oluşturmak istedim ve büyük kütleler kullanarak binalar arasında courtyard oluşturdum. Alanda öğrenim binalarına yönelmiş oldum. Cephe ve çatıları tasarlarken analizlerimi dikkate aldım. Çocukların ihtiyaçlarına göre binaların yakınlıklarını ve metre karelerini ayarladım.

I made a complex for activating this area. I chose the children's theme and designed an area for children between the ages of 3 and 12. Before I did the design I did some analysis like the solar wind and I positioned the building in this way. And created massive courtyards between the buildings using masses. I settled on the proximity of the buildings and square meters according to the needs of the children.



Yağmur ASLAN

Ecological Sport Center

yagmur0405006@gmail.com

Karaçam köyünde bulunan 15 dönüm araziden oluşan kompleks çevrede bulunmayan spor aktivitelerini içermektedir. bu spor aktiviteleri spa, binicilik, meditasyon, satranç, briç ve yogadan oluşur. bu spor kompleksi insanları şehir merkezinden uzaklaştırıp spor yapmalarının sağlarken, aynı zamanda kıyde yaşayan insanlar içinde geçim kaynağı oluşturur. kompleks 3 bölgeden oluşmakta olup ortadaki kamusal alanda birleştirmektedir. komplekste aynı zamanda geçici ve kalıcı olmak üzere oluşturulmuş yaşam üniteleri vardır. kompleks oluşturulurken sürdürülebilirlik göz önünde bulundurulmuştur. kompleksin ön cephesi güneye baktığı için güneşin istenmeyen etkileri çeşitli sistemler kullanılmıştır.

The complex consists of 15 acres of land in Karacam village. The sports complex consists of spa, horse riding, meditation, chess, bridge and yogur. This sports complex provides people with the opportunity to get away from the city center and make sports. .complex consists of 3 zones and combines the public public area in the middle. At the same time, there are life units built to be temporary and permanently at the same time. While the complex was being built, sustainability was taken into consideration. Various systems were used for the undesirable effects of the sun as the front side of the complex looked south.

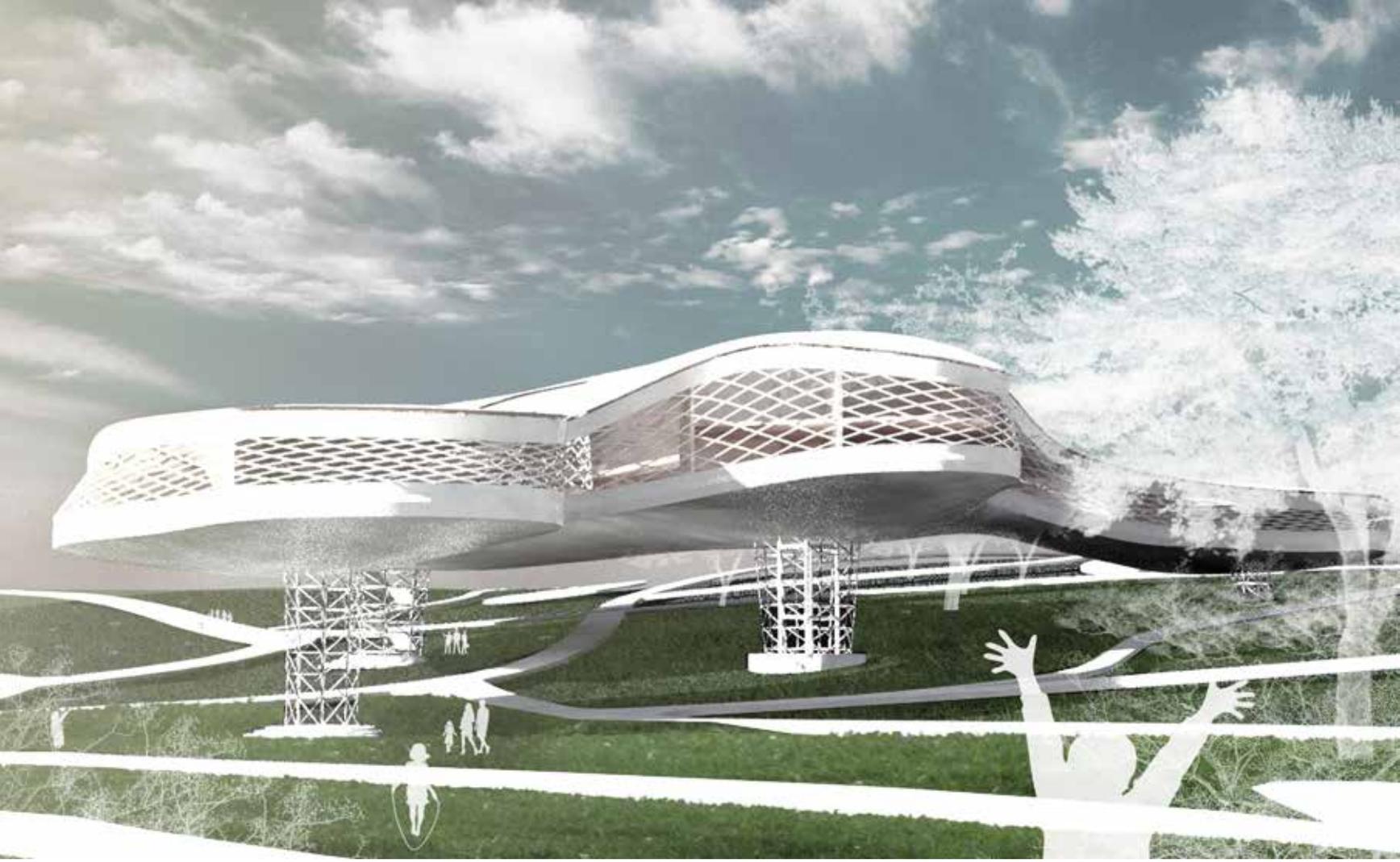


Yiğit Can Özsan W.S.G Art Village

yigitozsan@outlook.com

Ahşap Metal ve Cam sanat köyü modern sanat ve geleneksel zanaatleri birleştirmeyi hedefliyor. Sanatçılar ve zanaatkarların kendi atölyelerine ulaşma imkanları ve kendi villaları var. Atölyelere dışarıdan katılmak isteyen ve öğrenmeye meraklı sanatseverlerin hem atölye katılımı hem de konaklama imkanları var. Baska bir ilgi odağı da çok geniş bir koleksiyonu olan müze ve müze binasına birleşik göl üstünde restoran. Proje bina malzemeleri çoğunlukla ahşap, metal ve camdır. Bu şekilde hem sıcak bir ortam yaratıp hem de köyün temasına sadık kalmış oluyor.

Wood, Steel and Glass art village aims to combine the traditional crafts and modern art. Artists and craftsman have access to their own workshops and provided with houses. Workshops are attendable by outsiders who are interested in learning the arts. Accommodation is provided for these individuals. Another attraction is the museum, which has many W.S.G art collections and involves a restaurant over the lake. The building materials are mostly wood steel and glass. It creates a cosy feeling while staying true to the whole concept.



Nur Sipahiođlu the RHIZOME

nur.sipahioglu@gmail.com

“Dođanın öğretilmesinin olmasına izin ver.” —William Wordsworth | “Araziyi zorlamamalı ama açığa çıkarmalı.” —Robert Smithson | Rhizome projesi 21. yy çocuklarını doğayla tanıştırmayı amaçlıyor. Konsept mantar miselyumundan yola çıkıyor, miselyumun istikşafı doğası çocukların büyüdükçe doğayla daha da bütünleşmesinin temelini oluşturuyor. Kentsel strateji rhizomorph’un dalları arasındaki iletişimi temel alıyor. Strüktür hem eğitici hem de eğlendirici bir öge olarak çocukların maymunlar kadar özgür olabildiğini sağlıyor. Mekanlar çocukların hayal gücünü harekete geçiriyor. Mekansal organizasyonda Frederick Kiesler’in Endless House hipotezi baz alınmıştır.

“Let nature be your teacher.” —William Wordsworth | “One doesn’t impose, but rather expose the site.” —Robert Smithson | The Rhizome project aims to introduce 21st century children to nature. The concept derives from fungal mycelium, its exploratory nature is used as basis for going deeper into nature as a child grows older. Urban strategy uses the idea being the communication between the branches of a rhizomorph. Here, children are as free as monkeys, with structure acting as both a playground and empirical space. Spaces stimulate children’s imagination. Frederick Kiesler’s Endless House hypothesis was in the essence of spatial organization.



The image features a solid pink background. In the upper right quadrant, there is a complex, abstract pattern of numerous thin, white, wavy lines that overlap and create a sense of depth and movement, resembling a stylized cloud or a series of ripples. In the bottom left corner, the letters 'FD' are printed in a clean, white, sans-serif font.

FD

2001 yılında eğitim ve öğretime başlayan Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, üniversitemizin ilk kurulan bölümlerinden birisidir. Ülkemizde tasarımın giderek önem kazandığı düşünüldüğünde, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü'nün hedefi bu alanda istihdam edilecek genç yetenekleri yetiştirerek, öğrencilerin uluslararası moda markaları yaratacak donanımla mezun olmalarını sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda mezunlarımızın elde ettikleri başarıları gururla takip etmekteyiz.

Moda İşletmeciliği uzmanlık alanından bu yıl altı öğrencimiz mezun olmaktadır. Dört yıllık eğitimleri boyunca kazanmış oldukları yetenek ve vizyon doğrultusunda, moda dünyasının farklı alanlarına yönelik marka önerileri geliştirerek mezuniyet projelerini tamamlamışlardır. Koordinatörlüğünü Öğretim Görevlisi Jörn Fröhlich'in üstlendiği proje çalışmalarında öğrencilerimiz, yarattıkları markaların logo tasarımını, açılış kampanyasını, web sitesi/online mağaza ve vitrin tasarımını gerçekleştirmişlerdir.

Moda Tasarımı uzmanlık alanından bu yıl mezun olacak dokuz öğrencimiz ise mezuniyet koleksiyonlarını "Moda Sanatı Sever" temasından yola çıkarak yine Öğretim Görevlisi Jörn Fröhlich yürütücülüğünde hazırlamışlardır. Öğrenciler bu projede, koleksiyonlarını 20. yüzyıl sanat akımları ve sanatçılarından ilham alarak gerçekleştirmişlerdir.

Tüm Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü akademik ve teknik kadrosu olarak profesyonel yaşama adım atan öğrencilerimizi kutlar ve başarılar dileriz.

Prof. Elvan Özkavruk Adanır
Moda ve Tekstil Tasarımı
Bölüm Başkanı

The Department of Fashion and Textile Design founded in 2001, is one of the first departments of our university. Considering the increasing importance of design issues in our country, the aim of the Fashion and Textile Design Department is to educate young talents who are potential employees in the industry, and to graduate them with the necessary knowhow to create international fashion brands. Through this goal, we are honored to follow the success stories of our graduates.

This year, there are six students graduating from the Fashion Business program. For their graduation projects, they have developed brand concepts in various fields of fashion by applying the knowledge and experience which they have gained throughout their education. . In their projects coordinated by the Instructor Jörn Fröhlich, the students developed their brands, its logo, opening campaign, web site/online store, and window display.

In addition, nine students will graduate from the Fashion Design program this year. They prepared their graduation collections also coordinated by Instructor Jörn Fröhlich, in accordance with the theme of "Fashion Loves Art". The students were inspired by 20th century art movements and artists while creating this collection.

On behalf of all the academic and technical staff of the Fashion and Textile Design Department, we would like to congratulate our students on their graduation and wish them success in their upcoming professional life.

Prof. Elvan Özkavruk Adanır
Fashion and Textile Design
Department Head

FB

FB 498 - FASHION MANAGEMENT FASHION BRANDING, VISUAL MARKETING, VISUAL MERCHANDISING

The fashion management graduation project of 2016/17 is a joint venture on the overall aspects of visual design in fashion retail branding and marketing. This interdisciplinary approach allows the students to understand their works in a wider design context.

The students were challenged to create their own commercial fashion brand by considering a specific market segment, target market and target group.

Carefully selecting their merchandise in terms of quality, quantity, style and price the students continued to develop their visual brand identity, which expanded from logo to campaign design, retail design, webdesign and visual merchandising.

Bringing all of these aspects together the students created, a brand booklet, a website/online shop, an opening campaign and a window display. The individual brand websites can be visited for more information by scanning the QR codes attached to the projects on the following pages.

Jörn Fröhlich
Graduation Studio Coordinator, Fashion Management

FB 498 - MODA İŞLETMECİLİĞİ MARKALAŞMA, GÖRSEL PAZARLAMA, GÖRSEL MAĞAZACILIK

2016/17 Moda işletme mezuniyet projesi moda perakendesinde markalaşma ve pazarlama konularında gerçekleştirilen görsel tasarımların geniş kapsamlı uygulamaları üzerine bir iş ortaklığı projesidir. Bu disiplinler arası yaklaşım öğrencilerinin kendi mesleklerini daha geniş bir tasarım bağlamı içerisinde anlamlandırmalarına olanak tanımaktadır.

Bu proje kapsamında öğrencilerden pazar segmenti, hedef pazar ve hedef kitle gibi konularını göz önünde bulundurarak kendi ticari moda markalarını yaratmaları beklenmiştir.

Öğrenciler, ürünlerin kalite, adet, stil ve fiyat gibi ölçütlerini dikkate alarak, logo tasarımından kampanya tasarımına, perakende tasarımından, görsel mağazacılık ve web tasarımına kadar görsel marka kimliklerini geliştirmişlerdir.

Tüm bu aşamalar bir araya getirilerek marka kataloğu, web sitesi/online mağaza, açılış kampanyası ve vitrin tasarımı gerçekleştirilmiştir.

Detaylı bilgi için, projelere eklenmiş olan kare kodlar taranarak markaların web sayfaları ziyaret edilebilir.

Jörn Fröhlich
Mezuniyet Stüdyosu Koordinatörü, Moda İşletmeciliği



JOHN DOE

DIY WORKSHOP

First week of every month! CATCH UP!



Ece Barcin John Doe

barcin_11@windowsslive.com



199

1990'lı yıllardaki rock müziğinin alternatif bir türü ile bütünleşen "grunge" kültürünün moda üzerinde önemli etkileri olmuştur. Sosyal normları sorgulamanın erişkinliğe dönüşümün bir parçası olması nedeniyle, günümüzde grunge akımının etkileri birçok alanda olduğu gibi moda tarzı olarak da devam etmektedir. "High Street" Türk moda markası olarak John Doe, 15-25 arası genç Türk erkeklerine kendi bireysel kültürlerini yansıtabilecekleri, ulaşılabilir fiyat aralığında moda ürünler sunmaktadır. Marka, "Kendin Yap" nosyonu üzerine uzmanlaşmış olup, mağaza içerisinde müşterilerine satın aldıkları ürünleri rozet, yama ve çıkartmalar ekleyerek kişiselleştirme imkânı sunmaktadır. John Doe, ayrıca, müşterilerin bisikletlerini, kaykaylarını ve patenlerini tamir ettirmek veya değiştirmek için mağazaya getirebilecekleri yenileme ve geri dönüşüm haftaları düzenlemektedir.

The youth grunge culture of the 1990s featured a specific kind of rock music which inspired fashion as well. Today Grunge still endures as a fashion style – evolving from its original form but it did not disappear since criticizing the social norm has always been a part of growing into adulthood. John Doe as a Turkish high street brand offers affordable ,grungy' street wear to young Turkish men between the age of 15 and 25 years allowing them to express their individual culture and morality. The brand specialises in DIY (do-it-yourself) giving its customers the option to customize their purchases in the store by means of adding buttons, patches and stickers. John Doe also organises renew & recycle weeks, where everyone can bring their bikes, skateboards or roller blades to the store for repair or exchange.

DEUX POINTS

HOME

ABOUT

LES FEMMES DEUX POINTS

SHOP

LOOKBOOK

THE WOMAN

CAMPAIGN

CONTACT

JEUNESSE

STUDIO

D'ORÉE



Fulden Kumsal
Deux Points

fulden.kumsal@windowslive.com

200



Çalışan kadınların yaşam tarzını desteklemek adına her gardıropta bulunması gereken vazgeçilmez tasarım parçaları sunan Deux Points Paris'te kurulmuş üst segment bir hazır giyim markasıdır. Günümüzün güçlü, yenilikçi ve sınırları zorlayan meslek sahibi kadınları markanın ana ilham kaynağını oluşturmaktadır. Deux Points kadını, kendini yüksek kalite bilinci ve tasarım beklentisine sahip, şıklığı ve konforu hayat tarzı olarak benimsemiş, kendine güvenen bir kadın olarak tanımlar.

"Her yaşta stil" anlayışıyla hareket eden markanın hedef kitlesi 25 - 60 yaş aralığındaki şehirli iş kadınlarıdır. Jeunesse, Studio ve D'orée adı altında üç alt markadan oluşan Deux Points zamansız şıklığı minimalist bir zarafette sunmayı amaçlar. Deux Points, erkeklerin genel algısını değiştiren ve diğer kadınlara bu konuda ilham veren kadınların gücüne inanır.

Deux Points is a Paris based high-end ready-to-wear brand supporting the career woman's lifestyle by offering classic wardrobe essentials and must-have pieces. Today's powerful and innovative working woman who is pushing the invisible ceiling to its limits is the main inspiration of the brand. Deux Points target identifies herself as self-confident with a design expectancy embracing high quality, function, comfort, and style at the same time. Shaped around the understanding of "style at every age" Deux Points addresses metropolitan business women between the ages of 25 and 60 by establishing three sub-brands : Jeunesse, : Studio and : D'orée. All three sub-brands offer the timeless classic style in the minimalist elegance of Deux Points. Deux Points believes in the power of women to change the perceptions of men and influence other woman to do the same.

FREE SHIPPING AND RETURNS ON ALL ORDERS | [Details](#)

APHRODITE OF SANTORINI

SHOP NEW COLLECTION



MUST-HAVE: AGAPE MOU TOP



THE NEW CHERI BAG



THE MELI SANDALS

Gözde Yıldız Neilos

ngozdeyildiz@hotmail.com



201

Mağazalarını özellikle Yunanistan'da konumlandıran Neilos Boutique, giyim, ayakkabı, plaj giyim, aksesuar, kozmetik ve ev dekorasyonu kategorilerinde hizmet vermektedir. Marka 18-35 yaş aralığındaki, Akdeniz yaşam tarzından keyif alan genç kadınları hedeflemektedir. Mağazalarını sadece online platformda ve Ege Bölgesi ile sınırlandıran Neilos böylelikle Yunan kültürel mirasını doğduğu topraklarda devam ettirmeyi amaçlamaktadır.

Sloganımız:

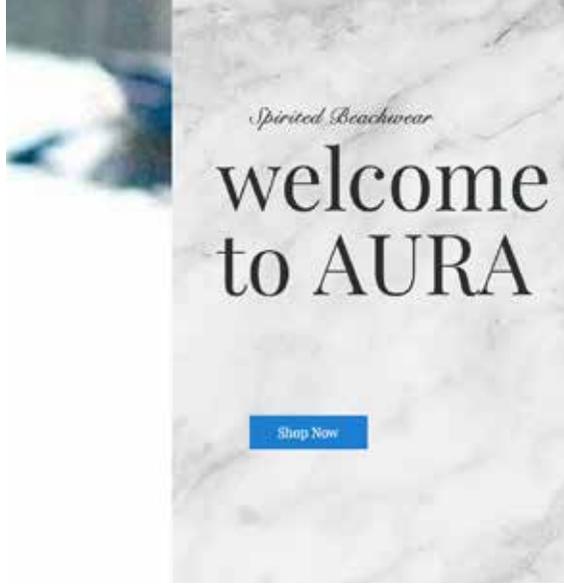
"Özel tasarım giysilerimiz, aksesuarlarımız ve ev dekorasyon ürünlerimiz ile Yunan kültürünün Bohem-lüks havasını hissederken Akdeniz'in sıcak atmosferini evinize taşıyın!"

Neilos Boutique, which has stores exclusively in Greece, sells clothes, shoes, beachwear, accessories, cosmetics and home de-coration objects. The brand targets young women between 18-35 years who enjoy the Mediterranean life style.

Limiting its stores to online shopping and establishing boutiques only within the boundaries of the Aegean region, Neilos wants to keep the cultural Greek heritage in its authentic location.

Our slogan:

"Taste the bohemian luxury of Greek culture with our exclusive garments, accessories and home decoration objects and carry this warm Aegean atmosphere to your home!"



HELLO! WELCOME TO AURA

Wealthy women love to spend their summertime in luxury beach hotels and spa resorts where they can enjoy an exclusive summer lifestyle. However, what will they wear in these places?

AURA is a luxury beachwear brand for women with a special interest in a healthy lifestyle including yoga and the stimulation of the Chakras. Lots of wealthy Turkish women are interested in discovering its amazing spiritual energy.

AURA provides special beachwear, pareo and sarong designs with magnificent and unique patterns inspired by the energetic colors of the seven Chakras and accessories in different design options with a multi-functional use. Thus AURA designs can be worn in the Yoga studio, on the beach and at a cocktail party.

AURA rids its customers of the nagging question what to wear on a hot summer day.



Necklace

₺150.00

Belt Accessories

₺200.00

Bracelet Set

₺120.00

OUR PRODUCTS



HİLLI GÖRÜNÜM

₺1.200.00

ANAHATHA CHAKRA

₺1.200.00



Özüm Yelkencioğlu Aura

ozum.yelkencioglu@gmail.com

AURA is a luxury beachwear brand for women with a special interest in a healthy lifestyle including yoga and the stimulation of the Chakras.

AURA is inspired by the colors and the motives of the seven Chakra points on the body.

The collection is designed considering the colors of the chakra points and the natural stones which symbolize each energy point.

The brand has three different lines providing special beachwear, shawl and sarong.

Thus AURA designs can be worn not only on the beach, but also during yoga sessions or even at summer parties.

AURA markası, sağlıklı yaşamı kendisine rehber edinen, çakraların mucizesine inanan kişilere hitap eden lüks bir plaj giyim markasıdır.

AURA'nın ilham kaynağı, vücudumuzdaki yedi adet çakra noktasının her birinin kendine özgü renk ve motifinden alınmıştır. Koleksiyonların tümü çakra noktalarının renklerine ve vücuttaki enerji noktasına ait doğal taşlarla tasarlanmıştır. Markanın plaj giyim, pareo ve peştamal seçeneklerinden oluşan üç ayrı özel koleksiyonu bulunmaktadır.

AURA'nın tasarımları sadece plajda değil, aynı zamanda yoga yaparken ya da yaz partilerinde de giyilebilir.



South Beach Straw Beach Bag With Gingham Lining
\$239.00



Nellie Embellished Encrusted Cross Body Bag With Buckle
\$119.00



New Look Minimal Backpack
\$139.00



Embroidered Panelled Midi Pinny Prom Dress
\$220.00



Nellie Prom Skirt with Tropical Jacquard Print
\$125.00



Nellie Mix & Match Floral Bloom Occasion Culottes
\$135.00

Selen Karipçin Nellie

sln_krpcn@windowslive.com



Çağdaş vintage tarzında üretim yapan moda markalarını kendi bünyesinde buluşturan Nellie, eski güzel günlerin saklı hazinelerini genç bedenlere sunan bir konsept mağazadır. Türk blogger- tarzına sahip özellikle 18-30 yaş arası kadınların ilgisini çeken mağaza 1950'lerden 1990'lı yıllara kadar görülen tüm stillerde, parlak ve pastel renklerin kullanıldığı vintage görünümlü giysi, çanta, ayakkabı, aksesuar ve ev dekorasyon ürünleri sunmaktadır. Vintage tarzını mağaza iç-mekân tasarımına da yansıtan Nellie, her bir ürününe ayrı bir hikâye ve yaşam aşısı. Bu satın alma deneyimi Nellie kadınlarının beğenisini kazanmaktadır. Entelektüel anlamda kendini besleyen Nellie kadını, giysilerin ve nesnelerin geçmiş hikayelerini kucaklar ve geçmişe ait gerçek izler taşıyan bu parçalara sahip olmaktan gurur duyar. Bu felsefe ile Nellie, müşterilerine yaratıcılıklarını gösterebilecekleri ve kendilerini ifade edebilecekleri geniş bir ürün yelpazesi sunar.

Nellie is a concept store featuring contemporary vintage style fashion brands and thus offers hidden treasures of the good old days to old souls in a young body. It attracts the attention of young Turkish blogger-style women between 18 and 30 years, offering new vintage products such as clothes, bags, shoes, accessories and home decorations in all styles from the 50s to the 90s in bright and pastel colors. By selling them in a vintage atmosphere it injects a story and a life to the products, which all of Nellie's customers appreciate. Feeding their intellectuality Nellie's women embrace the story of an object or a garment from the past and feel proud to own these genuine parts of history. In this philosophy Nellie has a wide range of products nurturing its customers' creativity as an act of self-expression.



Welcome to the swarm!

BeeHive®



Simay Esmek
BEEWEAR

simayesmek@outlook.com

Sürdürülebilirlik bir mega trend olarak moda endüstrisini etkilemektedir. Hedef kitlelerin ve müşteri beklentilerinin sürekli olarak değiştiği bu dinamik endüstride, sürdürülebilirlik akımının da büyüyüp gelişeceği kesindir. 5 yıl içerisinde Z kuşağı toplumun önemli bir parçası haline gelecek ve toplumu kendi değerleriyle etkilemeye başlayacak, bunun yanında etik ve sürdürülebilir değerler norm haline gelecek ancak tek başına bu Z kuşağına yeterli gelmeyecektir. Bu göz önünde bulundurulduğunda, yeni kuşağın etik ancak stilden taviz vermeyen markası "Beewear" pazardaki bu boşluğu dolduran önemli bir seçenek olarak öne çıkacaktır. Hem kadın hem de erkek müşterilerine renkli, zarif, moda uyumlu ve sürdürülebilir giysi ve aksesuarları uygun fiyatlarla sunan marka, mağazalarında sürdürülebilir ve interaktif bir alışveriş deneyimi sağlamaktadır.

Sustainability as a mega-trend, is affecting the fashion industry. In this dynamic industry, where customers and their expectations constantly change, it surely will grow and develop further. In 5 years time generation Z will shape society in a direction, where ethical and sustainable fashion will become the norm, since nowadays it does not satisfy GenZ's needs in terms of fair trade and ecological aspects. Assuming ethical and sustainable values will impact all styles of fashion and market trends, the new generation's ethical brand "Beewear" fits perfectly into this market gap. Offering colourful, cute, trendy and sustainable clothing as well as accessories for both men and women at affordable prices, the brand also provides a sustainable, interactive shopping experience within its stores.



FD 498 - FASHION DESIGN COLLECTION DEVELOPMENT: FASHION LOVES ART

The graduation collections of 2016/17 aim to create an awareness of the limitless inspirations that 20th century art holds for any fashion designer. Art and fashion reflect all the dynamic changes in the world. Each in its own expressive ways. Instead of referring to the differences between art and fashion the graduation project tackles their similarities without prejudice.

In the first semester conceptual creativity was set into focus as the students investigated an artist or art-period of the 20th century and turned their research into an experimental couture collection of four show pieces.

The second semester represents a commercial approach to fashion where the students developed their research into a ready-to-wear collection considering a specific market segment, style, season and target group.

Jörn Fröhlich
Graduation Studio Coordinator, Fashion Design

FD 498 - MODA TASARIM KOLEKSİYON GELİŞTİRME: MODA SANATI SEVER

2016/17 Mezuniyet koleksiyonları 20. yy. sanatının bir moda tasarımcısı üzerinde bırakabileceği sınırsız etkiler ile ilgili bir farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Moda ve sanat, kendilerine özgü ifade etme yöntemlerini kullanarak dünya üzerindeki köklü değişimleri yansıtmaktadır. Mezuniyet koleksiyonları, farklılıklara işaret etmek yerine, moda ve sanat arasındaki benzerlikleri, önyargısız bir biçimde ele almaktadır.

Bu kapsamda öğrenciler, yılın ilk döneminde kavramsal yaratıcılıklarını bir sanatçı veya 20. yüzyıla ait bir sanat dönemini incelemek için kullanmış, bu araştırmaları ise dört gösteri parçasından oluşan deneysel couture koleksiyonuna dönüştürmüşlerdir.

İkinci dönemde ise, öğrencilerin belirli bir pazar segmenti, stil, sezon, ve hedef kitle ölçütlerini göz önünde bulundurarak araştırmalarını bir hazır giyim koleksiyonuna dönüştürdükleri daha ticari bir yaklaşım benimsenmiştir.

Jörn Fröhlich
Mezuniyet Stüdyosu Koordinatörü, Moda Tasarım



Arzu Kibaroglu Embodiment of Curves

arzukibaroglu@gmail.com



207

Koleksiyonda, Art Nouvea ruhunun vücut bulmasını sağlayan dansçı ve koreograf Loie Fuller'ın metrelerce kumaşla yaptığı Serpentine dansından ilham alınmıştır. Fuller'ın yaptığı büyüleyici dans ve kumaşlara verdiği kıvrımlar, tasarımları etkileyen ana hatlardır.

Hem günlük kullanıma uygunluğu hem de 25-40 yaş arası kadınlara resmi bir görünüm sağlaması açısından, tasarımlarda ten rengi tonlarında pamuk, polyester krep ve şifon kumaşlar kullanılmıştır. Kıvrımlı hatlar, balon kollar ve oval formlu tasarım detayları içeren özel üretim ürünler, "somutlaşan kıvrımlar" adlı bu koleksiyonu orta pazar segmenti ile tasarımcı düzeyi arasında konumlandırmıştır.

This collection is inspired by Loie Fuller, a choreographer and dancer who embodied the spirit of Art Nouveau by incorporating the movement of large pieces of fabric in her dance performance "Serpentine". All designs are based on her fascinating dance moves and flowing fabrics in fluttering motion. Cotton, polyester, chiffon and crepe in nude tones are the main fabrics of this collection, since they are suitable for everyday use yet provide a formal look for 25-40 year old women. Due to fine tailored design details such as curvy lines, ballooned arms and oval shaped details reflecting the "embodiment of curves", this collection is positioned on the bridge level between the commercial middle market and designer level.



Koleksiyonda, 80'ler postmodern dönemde popüler olan Keith Haring'in yaptığı sanat eserlerinden ilham alınmıştır. Keskin kontürlere sahip silüetler, güçlü siyah-beyaz kontrastıyla oluşturulmuş insan, hayvan ve şehir figürleri sanatçının eserlerindeki temel öğelerdir. Bu koleksiyonda savaş, şiddet, ölüm ve doğum gibi yaşamın ana konuları Keith Haring'in tarzında, dijital baskı yoluyla yansıtılmaktadır. Büyük baskılar ve siyah/beyaz dışında eklenen renklerle genç ve sportif bir tarz yakalanması amaçlanmıştır. Böylelikle, günlük ve sportif hazır giyim ürünlerini içeren koleksiyon, kitle pazar segmentindeki 18-30 yaş arası müşterilere ulaşmayı hedeflemektedir.

Büke Özer The Monography of the Line

buke_ozer@hotmail.com

This collection is inspired by Keith Haring, one of the most famous artists of the post-modern era in the 1980s. Sharp contoured silhouettes depicting humans, animals and big urban city skylines in hard black and white contrasts are most characteristic of his art-works.

This collection reflects the world's main topics of life such as war, violence, birth and love in Keith Haring's style by means of digital prints.

The big prints and added colors emphasize a young sporty style.

As a result this collection consists of ready-to-wear sporty and casual products targeting customers between the ages of 18 and 30 years old in the mass market segment.



Dilara Gezer Return to Nature

gezerdilara@hotmail.com



209

Bu hazır giyim koleksiyonunda, 20. yüzyıl kübizm sanat akımını temel alınarak, sanatçı Georges Braque'nin "The Violin" tablosundan esinlenilmiştir. Doğal ve sürdürülebilir yaşam tarzı yükseliş gösterdiği için doğaya ve doğallığa dönüş vurgulanmıştır.

Kalıplar, basit fakat fonksiyonel tasarım odaklı, çift taraflı giyilebilecek (ön/arka, iç/dış) şekilde kare formda hazırlanmıştır. Böylece tek bir ürün farklı tarz ve renkte giyilebilmektedir. 20-30 yaş aralığındaki müşterileri hedefleyen bu koleksiyonda kullanılan haki, bej, lacivert, zeytin yeşili ve toprak tonlardaki keten, şile bezi ve ipeklili kumaşlar 2018'de doğal bir yaz vaat etmektedir.

Based on the cubist art movement, this ready-to-wear collection is inspired by Georges Braque's painting "The Violin". It emphasises the notion of a return to nature since the desire for a natural and sustainable lifestyle is constantly increasing. Focused on simple but functional design, the patterns are based on rectangular shapes enabling some parts to be worn from both sides: front & back and inside out. Thus, a single product can be worn in different styles and colours. This high street collection located in the middle market is targeting young customers between 20 and 30 years old. Khaki, beige, navy blue, and olive earth tones in linen, cotton and silk fabrics promise a natural summer feeling for 2018.



210



Gizem Semerci Experience

gzmsmrc@hotmail.com

“Deneyim” isimli hazır giyim koleksiyonu Arte Povera (yoksul sanat) akımından esinlenilerek hazırlanmıştır.

Koleksiyonun geri dönüştürülen denim kumaşlar ile sağlanan alışlagelmişin dışındaki çizgileri ve tamamlanmamış görünümü Arte Povera ruhunu yansıtmaktadır. Tasarım markası segmentine uygun olarak yaratılan stiller, hedef kitlesi olan 20-35 yaş aralığındaki kadınları günlük hayatın monoton çizgilerinden kurtarmayı amaçlamaktadır.

“Experience”, a ready-to-wear denim collection, is inspired from the Arte Povera movement.

The unconventional lines and unfinished appearance of the collection follows the spirit of Art Povera by means of recycled denim fabrics.

The designer level styles target women from 20-35 years, aiming to break the monotonous line of everyday-life.



Göknur Kadayıfçı After Dark

goknurkadayifci@gmail.com



211

Bu koleksiyonda Erte'nin illüstrasyonlarından ve Art Deco parfüm şişeleri ve kuş kafeslerinden ilham alınmıştır. Erte'nin illüstrasyonları, dönemin avizeler ile ışıldayan iç mekân tasarımları ve sık parfüm şişelerinin şekilleri, ürünlerin silüetini ve kumaş manipülasyonlarının oluşumuna yön vermiştir. Çift taraflı altın-siyah payetler ve püsküller bu ilhama gönderme yaparak güzel bir harmoni yakalarken, koyu lirkalı denim-gabardin ve siyah lazer kesim deri kumaşlar ise 20-35 yaş arası genç kadınlara yönelik çağdaş ve sportif bir görünüm yaratmıştır. Bu hazır giyim koleksiyonu, ulaşılabilir fiyat seviyesi ve kentsel, sportif şıklığa kolayca uyum sağlayan stili ile orta pazar segmentinde konumlandırılmıştır.

This collection is inspired by Erté's illustrations and Art Deco perfume bottles and aviaries. Erté's illustrations, the interior designs with sparkling chandeliers and the elegant perfume bottle shapes of this elegant era have been captured in the designs influencing fabric manipulations and silhouette. Double-sided gold-black sequins and tassels are referring to these inspirations and create a beautiful harmony, whereas dark lycra denim-gabardine and black laser-cut leather create a contemporary sportive look targeting young women between 20-35 years. The RTW collection is positioned in the middle market segment with its affordable prices and easy adaptable styles to urban sportive elegance.



,Palingenesi' hazır giyim koleksiyonu "Ölümler Günü" isimli Latin festivalinden ilham alınarak hazırlanmıştır.

Bu tema festivalin en karakteristik iki öğesi, iskelet figürü ve çiçekler kullanılarak uygulanmıştır. Teatral yönü ile öne çıkan iskelet temasının hazır giyim koleksiyona uyarlanması dijital baskı yöntemleri ile gerçekleştirilirken, çiçek teması lazer kesimle elde edilen üç boyutlu aplikelerle uygulanmıştır. 20-30 yaşları arasındaki genç kadınlara hitap eden ve orta pazar segmentinde konumlandırılan koleksiyonun renk paleti siyah, gri ve kremle sınırlı tutulmuştur.

Irmak Belen Esen Palingenesi

b.irmakesen@gmail.com

This ready-to-wear collection entitled ,Palingenesi' is inspired from the Latin festival ,Day of the Dead'. This concept is based on the two most characteristic symbols of the festival, skeleton figures and flowers.

The theatrical skeleton theme has been transformed into ready-to wear by means of digital print, whereas the flower theme is applied with 3D laser cut applications.

The collection which targets young women between 20-30 years old, is positioned in the middle market segment and has a color scheme which is limited to black, grey and cream.



Nisan Malatyalı Trail of Speed

nisan.m@hotmail.com

Bu hazır giyim koleksiyonu İtalyan fütürizminden esinlenilerek hazırlanmıştır. Baskı desenleri ve giysi formuna yön veren çizgiler fütürizme özgü keskin hatları yansıtırken, renk paleti ile kuşgözü ve fermuar gibi tekstil aksesuarları ise hareketi ve hızı yakalayan kentleşme ve mekanikleşmenin cazibesine vurgu yapmaktadır.

İtalyan fütürizmlere benzer bir şekilde, koleksiyon kentli ve çağdaş bir görünüm yaratmayı amaçlamaktadır. Hazır giyim sektörünün orta pazar seviyesinde konumlanan koleksiyon, profesyonel iş hayatında başarılı bir kariyere sahip olan ve standart çizgilerin ötesine geçerek bireysel dinamizmini yansıtmak isteyen 20-40 yaş aralığındaki kadınları hedeflemektedir. Böylelikle, bu koleksiyonun tüm parçaları (güncel trendlerden iş yaşam stillerine kadar) farklı stilleri bir araya getirmektedir.

This ready-to-wear fashion collection is inspired by Italian futurism. While the print-patterns and constructed lines reflect the characteristic futuristic sharp edges, the colour range and textile accessories such as eyelets and zippers emphasize its fascination with urbanisation and mechanisation capturing movement and speed.

Just like the Italian futurists the collection aims for a cool urban and contemporary look. This collection is positioned in the middle market of the ready-to-wear sector targeting young women between 20-40 years who have established a successful career in professional business life and want to go beyond standard lines by expressing their individual dynamism.

Hence all items in this collection merge different styles (from trendy to business) together.





Sonay Ercan Tezcan Mysterious Globes

sonayercan@hotmail.com

214



Gizemli Küreler isimli bu koleksiyonda, puantilizm sanat akımından, özellikle de George Seurat'ın özgün boyama tekniğinden ilham alınmıştır.

Kırmızı ve mavi neopren kumaşlar ile siyah streç gabardinin buluşması, minimal asimetrik kesimler ve boncuk işlemler ürünlere çağdaş bir şıklık ve zarafet kazandırmıştır.

Modern, sık ve modayı takip eden tasarımları içeren, orta pazar segmenti ile yüksek moda arasında köprü görevi gören bu koleksiyonda, 25-35 yaş arası, sofistike bir tasarım algısına sahip çalışan kadınlar hedeflenmiştir.

The collection "Mysterious Globes is inspired by the pointillist art era focused particularly on George Seurat's distinctive painting technique referred to as pointillism.

Red and blue neoprene fabrics combined with black stretch gabardine give an overall look of contemporary elegance, supported by minimalistic asymmetric pattern cuts and beading applications. With its modern, sleek and stylish designs, this business collection is positioned in the bridge segment from middle market to high fashion, targeting women between 25 - 35 years with a distinct and sophisticated design taste.



Tuğçe Görgülü Secret Garden

gorgulutugcee@gmail.com



215

Art Nouveau döneminin başarılı temsilcilerinden biri olan Alphonse Mucha, tablolarında kadın figürüne, doğaya, çiçeklere ve kıvrımlı yüzeylere odaklanmıştır. "Gizli Bahçe" koleksiyonunda da, Mucha'nın eserlerindeki tipik sıcak altın rengi paleti ve zıtlıklar yakalanmaktadır. Art Nouveau'nun karakteristik çiçek motifleri, hazır giyim için uygun olarak aplikelere aktarılmış ve denim, neopren, file kumaşlarla birleştirilerek, çağdaş bir sonbahar-kış 2017 denim koleksiyonu tasarlanmıştır. Ayrıca koleksiyonda kullanılan kumaşlar, piyasaya uygunluk bakımından orta segment için hazırlanmış şık, sportif ve dinamik bir giyim tarzını tercih eden genç kadınlar için tasarlanmıştır. Şık, sportif ve dinamik bir tarzı uygun fiyata almayı tercih eden 18-25 yaş aralığındaki genç kadınlar için tasarlanan koleksiyon, orta pazar segmentinde konumlandırılmıştır.

Alphonse Mucha, the famous artist of the Art Nouveau period, focussed on the female figure, nature, flowers and curvy structures in his illustrations. The „Secret Garden“ collection captures the typical warm-golden colour palette and contrasts of Mucha´s works.

The characteristic floral motifs of Art Nouveau have been transferred into appliques suitable for ready-to-wear and in combination with denim, neoprene and net fabrics result in a contemporary denim collection for FW 2017.

The collection has been designed for young women between 18 and 25 years who prefer a stylish, sporty and dynamic style in affordable prices. It is positioned in the middle market segment.

Yaratıcı Yönetmen / Creative Director
Gökhan Mura

Tasarımcı / Designer
Rohat Türk

Baskı Takip / Production
Gizem Uzkal

Bitirme Projesi Yürütücüsü / Graduation Project Supervisors
Endüstriyel Tasarım / Industrial Design
Can Özcan, Mert Torun, Murat Arkut

Görsel İletişim Tasarımı / Visual Communication Design
Gökhan Mura, Zeynep Arda

İçmimarlık ve Çevre Tasarımı / Interior Architecture and Environmental Design
Didem Kan Kılıç, Markus Wilsing, Selin Gülden, Orlin Pontremoli

Mimarlık / Architecture
Ayşe Aydoğan, Bahar Durmaz, Bilge Göktoğan, Ece Küreli,
Işık Ülkün Neusser, Metin Şahin, Michael Young, Nazlı Kök

Moda ve Tekstil Tasarımı / Fashion and Textile Design
Jörn Fröhlich

GSTF Dekanlık / FFAD Deans Office
Prof.Dr.Ender Yazgan Bulgun

GSTF Dekan Yardımcıları / FFAD Vice Deans
Yrd. Doç. Dr. / Asst. Prof Dr. Altuğ Kasalı
Yrd. Doç. Dr. / Asst. Prof Dr. Gökhan Mura

Fakülte Sekreteri / Faculty Secretary
Emsal Orhan

Bölüm Sekreteri / Department Secretary
Banu Bilir

Teşekkürler / Thank You

İzmir Ekonomi Üniversitesi
Kurucu Mütevelli Heyet Başkanı

Ekrem Demirtaş
Izmir University of Economics
Founding Head of Board of Trustees

Prof. Dr. F. N. Can Şımga-Muşan
Rektör / Rector

Prof. Dr. Murat Aşkar
Rektör Yardımcısı / Vice Rector

Levent Gökçeer
Genel Sekreter / Secretary General

