

2024-2025 Güz | Yıldız Teknik Üniversitesi | Mimarlık Bölümü
Mimari Tasarım 7 ve Bitirme Çalışması | gr. 7 - 8

Dijital Çağın Kentsel Kamusal Arayüzleri: Sanat, Medya, Teknoloji için Çok İşlevli Deneyim ve Üretim Kompleksi

yürütücüler
prof. dr. ayşen ciravoğlu
dr. öğr. üyesi neslinur hızlı erkiliç
raportör
arş. gör. ahmet bircan atmaca

danışman jüri
prof. dr. nezih r. aysel | MSGSU
doç. dr. derya yorgancıoğlu | OZU
doç. dr. adem sakarya | YTU
dr. öğr. üyesi seda serbest yenidoğru | YTU
yük. mim. doğan türkkan | NODE Studio

çalışma alanları
göztepe, yenisahra
tepeüstü, kartal
yenikapı, ünalan

YTU
YILDIZ TEKNİK
ÜNİVERSİTESİ

Dijital Çağın Kentsel Kamusal Arayüzleri: Sanat, Medya, Teknoloji için Çok İşlevli Deneyim ve Üretim Kompleksi

Yıldız Teknik Üniversitesi 2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı Güz Yarıyılı Mimari Tasarım 7 ve Bitirme Çalışması Grup 7-8'in konusu "Dijital Çağın Kentsel Kamusal Arayüzleri: Sanat, Medya, Teknoloji için Çok İşlevli Deneyim ve Üretim Kompleksi" olarak belirlenmiştir.

Genel Tanım

Bu projede öğrencilerden, dijital ve fiziksel yaşamın kesişim noktasında yer alan yenilikçi bir sosyal merkez tasarımları beklenmektedir. Tasarlanacak yapı/yapıların, dijital sanat ve medya deneyimlerini kamusal alanlarla birleştirerek, fiziksel mekanların dijital kültürle nasıl zenginleştirilebileceğini ortaya koyması gerekmektedir. Öğrencilerin, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve interaktif deneyimler gibi dijital teknolojilerin fiziksel mekanlara entegrasyonunu sağlayan bir kompleks tasarımları hedeflenmektedir. Bu kompleks, gündüz ve gece yaşamını destekleyen, çok yönlü bir toplumsal buluşma alanı işlevi görmelidir. Tasarımlar, dijital çağda kamusal alanın nasıl yeniden tanımlandığını ve dijital kültürün fiziksel mekanlarla nasıl birleştiğini keşfetmeye yönelik olmalıdır.

Amaç

Günümüzde toplum, dijital teknolojilerin hayatın her alanına nüfuz ettiği bir dönüşüm sürecindedir. Bu dönüşüm, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde yeni etkileşim biçimlerine, yaratıcılık alanlarına ve sosyal ihtiyaçlara olan talebi artırmaktadır. Projeye katılan öğrencilerden, dijital ve fiziksel dünyanın sınırlarını bulanıklaştırarak, kentsel alanların dijital etkileşimlere nasıl ev sahipliği yapabileceğini araştıran tasarımlar geliştirmeleri beklenmektedir. Bu bağlamda, önerilecek tasarımların yalnızca pasif bir dijital deneyim sunmak yerine, bireylerin aktif katılımını sağlayan, interaktif ve katılımcı alanlar sunması önemlidir.

Öğrencilerin tasarımlarında, dijital çağın getirdiği kültürel değişimlerin kent mekanlarına nasıl yansıtıldığını göstermeleri ve dijital kültürle fiziksel mekanın kesişiminde yer alan çözümler sunmaları beklenmektedir. Ayrıca dijital teknolojilere dayalı sanatsal üretim ve sosyal etkileşimin iç içe geçtiği yenilikçi mekanlar önerilmelidir. Bu tür alanlar, toplumun dinamik ve hızla evrilen yapısına uygun olmalı ve hem gündüz hem de gece farklı işlevlere hizmet eden çok yönlü sosyal mekanlar yaratmalıdır.

İçerik ve Kapsam

Dijital Sanat ve Medya Deneyimi: Sanal sergiler, interaktif medya enstalasyonları ve dijital performans mekanları, hem bireysel hem de toplu deneyimlere olanak verecek mekan (kapalı-açık-yarı açık) tasarımları beklenmektedir. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) ile zenginleştirilmiş dijital sanat turlarına açık, ziyaretçilerin interaktif olarak keşif yapmalarını sağlayacak olanakların tasarımlar bağlamında düşünülmesi gerekmektedir. Mimarlık ve tasarım laboratuvarları, deneysel tasarım ve araştırma süreçlerine katkı sağlayan alanlar olarak projeye entegre edilmelidir.

Toplumsal Etkileşim Alanları: Gündüz saatlerinde iş ve üretim, akşam saatlerinde ise sosyal ve kültürel etkinliklere ev sahipliği yapacak esnek mekanlar tasarlanması beklenir. Bu alanlar, kamusal buluşma noktaları ve sosyal etkinlik merkezleri olarak işlev görecektir. Ayrıca, dış mekanlara taşan kamusal avlular ve açık hava etkinlik alanları, dijital projeksiyonlar ve medya gösterimleri ile desteklenmelidir.

Çalışma ve Üretim Alanları: Yaratıcı endüstriler ve dijital medya için ortak çalışma alanları, dijital üretim stüdyoları ve yenilikçi teknolojilerle donatılmış tasarım laboratuvarlarına yer verilebilir. Fablab, 3D yazıcılar ve lazer kesiciler gibi yenilikçi teknolojilerle donatılmış makerspace alanları da projeye dahil edilmelidir. Tasarımcılar ve girişimciler için yaratıcı kuluçka merkezleri, projeyi destekleyen önemli bir bileşen olmalıdır.

Dijital Deneyim Mekanları: VR/AR deneyim odaları, sanal gerçeklik turlarına olanak sağlayan interaktif mekanlar, dijital sanat galerileri ve medya prodüksiyon alanları bu kapsamda düşünülebilir. Ek olarak, interaktif dijital oyun alanları ve eğlence merkezleri, hem bireylerin hem de grupların katılımını sağlayacak deneyimlere ev sahipliği yapabilen mekanlar tasarlanmalıdır.

Eğitim ve Atölye Alanları: Dijital sanat ve teknoloji akademisi, sanatçılar, akademisyenler ve öğrenciler arasında bir köprü oluşturarak teknolojiye dayalı sanatın geliştirilmesine yönelik akademik bir merkez olarak işlev görmelidir. Mimarlık ve şehircilik atölyesi, yaratıcı düşünce ve projelerin geliştirilmesi için alanlar sunarken, dijital eğitim ve seminer salonları, öğrenci ve profesyonellerin eğitim alabileceği mekanlar sunmalıdır. Çocuklar ve gençler için düzenlenecek atölye alanları, toplumun farklı kesimlerini bir araya getirecek şekilde tasarlanmalıdır.

Dijital Performans ve Konferans Alanları: Sanatçılar, tasarımcılar ve teknolojik yenilikçiler için tasarlanmış dijital performans sahneleri ve çok işlevli konferans alanları tasarlanmalıdır. Bu alanların, dijital çağın getirdiği yenilikçi performans ve gösteri deneyimlerine olanak sağlaması, toplumsal etkileşim ve fikir alışverişine zemin hazırlayan alt-mekanlar sunması hedeflenmektedir.

Açık Kamusal Alanlar: Kamusal sanat enstalasyonlarına ev sahipliği yapacak açık alanlar, dijital performanslara imkan sağlayacak açık hava dijital performans mekanları ile birlikte düşünülmelidir. Bisiklet parkı ve ulaşım entegrasyonu sürdürülebilir kent yaşamına destek sunarken, yeşil alanlar, parklar ve yürüyüş yollarının hem sosyal etkileşim hem de dinlenme için önemli bir yer tuttuğu yaklaşımı benimsenmiş olmalıdır.

Sağlık ve Refah Alanları: Dijital çağın yoğunluğunu dengelemek amacıyla meditasyon, mindfulness ve dijital detoks vb. alanlar tasarlanması önerilir. Bireylerin hem dijital deneyimlerden hem de fiziksel dinlenme ve refah alanlarından faydalanabilecekleri esnek dinlenme alanları tasarımların bir parçası olması önerilir.

Proje önerilerinin bu bağlamda bir dizi çok işlevli alanı bir araya getirerek, farklı toplumsal ve dijital deneyimleri tek bir çatı altında buluşturması beklenmektedir. Bu kapsamda tasarımların sanal sergi, interaktif medya enstalasyonları, dijital performans mekanları gibi hem bireysel hem de toplu deneyimlere imkan sağlamasının yanında yaratıcı endüstriler ve dijital medya için ortak çalışma alanları, dijital üretim noktaları ve tasarım laboratuvarları gibi geniş bir çerçevede çalışma ve üretim alanlarına ev sahipliği yapması beklenmektedir.

Mimari Program

Öğrencilerden, yürütücüler tarafından belirlenen konu bağlamına sadık kalmak koşuluyla, seçtikleri alan ve yakın çevresinin ihtiyacına cevap verecek kentsel tasarım kararları almaları ve bu doğrultuda mimari program önerilerini geliştirmeleri beklenmektedir. Proje konularında, geliştirilecek tasarımların yalnızca noktasal ve buldukları alana bağlı kalmayarak kent bütünü içerisinde ele alınması ve kentsel tasarım ölçeklerinde alınan ana kararlar doğrultusunda mimari programların geliştirilmesi, MT7 ve bitirme çalışmasının temel motivasyonunu oluşturmaktadır. Tasarımların geniş bir arazi üzerinde kapalı ve açık alanların entegrasyonu sağlanarak çok katmanlı yenilikçi mekan çözüm önerileri geliştirmesi

beklenmektedir. Bu bağlamda mimari program aşağıdaki gibi şekillenebilir (Program, yer seçimi ve tasarım önerisi bağlamında tasarımcının önerilerine göre değişiklik gösterebilir; teknik hacimler, depo-hizmet birimleri ve otopark alanları mimari programa dahil edilmelidir.)

• **Sanat ve Medya Alanları:**

Dijital Sanat Galerisi (Statik ve interaktif sergiler, esnek galeriler)
VR/AR Deneyim Merkezi (eğitim, sanat, oyun ve keşif vb. için çok işlevli deneyim alanları)
Medya Prodüksiyon Stüdyosu
Dijital Performans Sahnesi
Sergi Salonları
Mimarlık ve Tasarım Laboratuvarı (deneysel tasarım ve araştırma laboratuvar mekanları)

• **Toplumsal Etkileşim ve Kültürel Alanlar:**

Karma Kullanımlı Etkileşim Alanları: Gündüz iş ve üretim, gece sosyal ve kültürel etkinlikler için dönüştürülebilir, çok katmanlı esnek mekanlar.
Çok Amaçlı Etkinlik Salonu (Konferanslar, sergiler, seminerler..)
Açık Hava Etkinlik Meydanı
Kafe ve Restoranlar
Esnek Kullanımlı Sosyal Etkileşim Alanları
Kamusal Meydanlar ve Sosyal Buluşma Noktaları

• **Çalışma ve Üretim Alanları:**

Ortak Çalışma Alanı (Co-working Space)
Dijital Üretim Atölyesi
Teknoloji Geliştirme Laboratuvarı
Dijital Medya İçerik Üretim Stüdyosu
Makerspace Alanı (Fablab, 3D yazıcılar, lazer kesiciler ve dijital üretim için donatılmış alanlar..)
Yaratıcı Kuluçka Merkezi (Tasarımcılar ve girişimciler için)

• **Eğitim ve Atölye Alanları:**

Dijital Sanat ve Teknoloji Akademisi (Teknolojiye dayalı sanatın geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması için sanatçılar, akademisyenler ve öğrenciler arasında bir köprü oluşturan bir akademik merkez.)
Mimarlık ve Şehircilik Atölyesi
Dijital Eğitim ve Seminer Salonları
Çocuklar ve Gençler için Atölye Alanları

• **Açık Kamusal Alanlar:**

Kamusal Sanat Enstalasyon Alanı
Açık Hava Dijital Performans Alanı
Bisiklet Parkı ve Ulaşım Entegrasyonu
Parklar, Yeşil Alanlar ve Yürüyüş Yolları

• **Sağlık ve Refah Alanları:**

Mindfulness ve Meditasyon Alanı
Dijital Detoks Alanı
Yoga ve Fitness Alanı
Spor ve Egzersiz Stüdyosu

• **Dijital Kütüphane ve Arşiv Alanları:**

Dijital Kültür ve Teknoloji Kütüphanesi
Dijital Arşiv ve Sergi Salonları

Beklenen Çıktılar

Öğrencilerden tasarımları aracılığıyla dijital teknolojilerin kentsel yaşam ve kamusal alanlarla nasıl entegre edilebileceğini ve fiziksel mekanların dijital deneyimlerle nasıl yeniden şekilleneceğini göstermeleri beklenmektedir. Tasarım önerileri, dijital sanat, medya ve mimarlık gibi farklı disiplinleri bir araya getirerek, hem bireyler hem de topluluklar için etkileşim, yaratıcılık ve üretim süreçlerini yeniden tanımlayan çok işlevli bir mekan modeli ortaya çıkarmalıdır. Özellikle mimarlık ve tasarım merkezleri gibi yaratıcı alanlar, inovasyonun ve üretkenliğin kalbi olarak işlev görecektir. Dijital ve fiziksel deneyimlerin bir arada olduğu hibrit mekânlar, sadece dijital teknolojilere ev sahipliği yapmakla kalmayıp, aynı zamanda kamusal etkileşim ve mimari üretimi destekleyen sosyal merkezler olacaktır. Geliştirilecek tasarım önerilerinin, geleceğin kamusal alanlarının nasıl şekilleneceğine dair yenilikçi fikirler sunması ve dijital çağın getirdiği çözümlerle kentsel mekanların dönüşüm modeline ilişkin yaratıcı çözümlerle katkı sağlaması beklenmektedir.

Yer

İstanbul, tarihsel derinliği ve kültürel zenginliğiyle dünyanın en önemli kentlerinden biri olarak, dijital çağın dinamikleriyle şekillenen yeni mekan ihtiyaçlarına da cevap vermelidir. Bu projede geliştirilecek tasarım önerilerinin, İstanbul'un tarihsel bağlamına saygı gösteren ancak dijital çağın gereksinimlerinden kopmayan arazilere yerleşmesi öngörülmektedir. İstanbul'un geçmişiyle geleceğini birleştiren bu alanlar, dijital sanat, medya, toplumsal etkileşim ve üretim süreçlerini destekleyen çok katmanlı, esnek mekanlar yaratacaktır. Kentin tarihi dokusu ile teknolojik inovasyonun bulunduğu bu projede, hem yerel kimliği koruyan hem de küresel dijital dönüşümü yansıtan bir yapılaşma hedeflenmektedir. Projenin yer alacağı bölgeler, İstanbul'un zengin kültürel geçmişini sürdürülebilir bir şekilde geleceğe taşıyacak ve kentsel yaşamın dijital çağla uyumlu olarak nasıl evrileceğine dair yeni perspektifler sunacaktır. Bu bağlamda öneri çalışma alanları şu şekildedir:

40.9990642, 29.0598222-Ünalan



40.990046, 29.071288- Göztepe

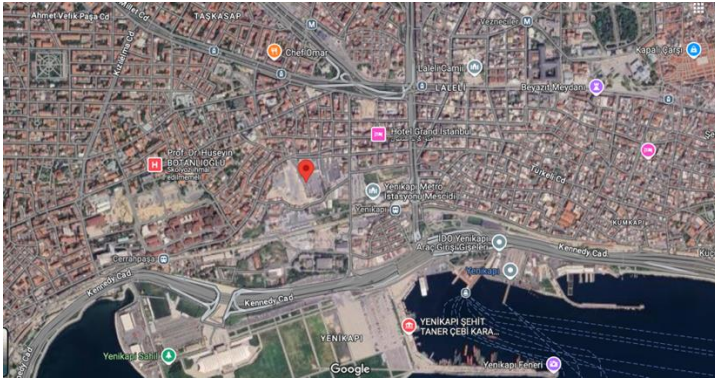


2024-2025 Güz YY Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü
Mimari Tasarım 7 ve Bitirme çalışması GR 7-8

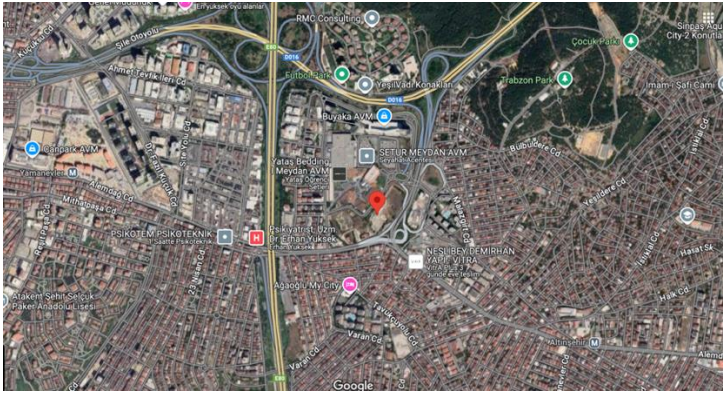
40.902344, 29.212530-Kartal



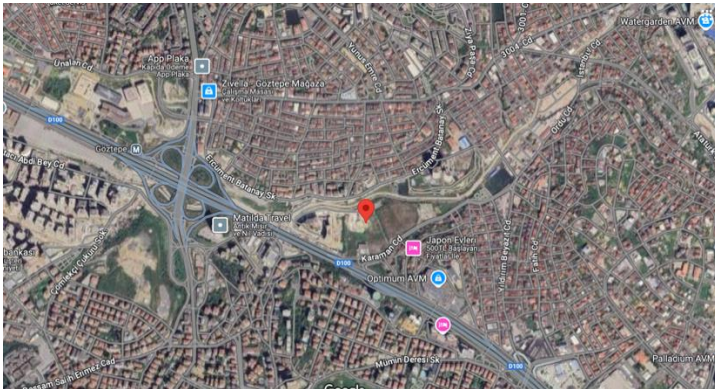
41.005804, 28.947666-Yenikapı



41.0225406, 29.1271495-Tepeüstü



40.990975, 29.082639- Yenisahra



2024-2025 Güz YY Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü
Mimari Tasarım 7 ve Bitirme çalışması GR 7-8

Takvim

Hafta	Tarih	Konular
1.	02.10.2024	Genel Bilgilendirme
2.	09.10.2024	Seminer – Atölye Çalışması
3.	16.10.2024	Yer – Konu/Senaryo ve Program Öneri Jürisi
4.	23.10.2024	Yer – Konu/Senaryo ve Program Öneri Jürisi
5.	30.10.2024	Seminer – Atölye Çalışması
6.	6.11.2024	1. Ara Değerlendirme Jürisi ve Bitirme Çalışması 1. Teslimi
7.	13.11.2024	Atölye Çalışması
8.	20.11.2024 (Güz YY Vize Haftası)	Atölye Çalışması
9.	27.11.2024	Atölye Çalışması
10.	04.12.2024	Eskiz Sınavı
11.	11.12.2024	Atölye Çalışması
12.	18.12.2024	2. Ara Değerlendirme Jürisi ve Bitirme Çalışması 2. Teslimi
13.	25.12.2024	Atölye Çalışması
14.	01.01.2025	Yılbaşı Tatili
15.	08.01.2025	Atölye Çalışması

* Seminer programı dönem içerisinde duyurulacaktır.

** Proje teslimi ve final jürisi tarihi Mimarlık Bölümü tarafından ilan edilecektir.

Genel koşullar ve değerlendirme üzerine

1. MIM4012 Mimari Tasarım 7 ve MIM4000 Bitirme Çalışması için mim.yildiz.edu.tr adresinde "Eğitim > Lisans" sekmeleri altında yer Mimari Tasarım dersleri yönergesi ve Bitirme Çalışması Çalışma Esasları yönergesi esastır. Tüm öğrenciler belirtilen yönergelerdeki usul ve esaslardan sorumludur.

Mimari tasarım dersleri yönergesi;

<https://mim.yildiz.edu.tr/egitim/lisans/mimari-tasarim-dersleri-esaslari>

Bitirme çalışması yönergesi;

<https://mim.yildiz.edu.tr/egitim/lisans/bitirme-calismasi>

2. MT7 dersi yıl içinde 2 ara değerlendirme (jüriler) ve bir ara (eskiz) sınavı yapılır. Öğrencinin yıl içi 2 ara değerlendirmesine katılması beklenmektedir. Aksi halde final değerlendirmesine katılamamaktadır.
3. MT7 dersi; final /bütünleme sınav programında ilan edildiği üzere yazılı (eskiz sınavı) ve sözlü sınav (jüri) ile birlikte değerlendirilmektedir.
4. MT7 dersi için her grubun ilan ettiği "istenenler" başlığı altındaki dokümanların eksik teslim

edilmiş olması sözlü sınava alınmama durumunu oluşturmaktadır. Bu öğrenciler bütünleme sınavına girebilirler.

5. MT7 jürilerine aşağıda listelenen proje dokümanlarının tamamı olmadan katılım mümkün değildir. Jüriye katılacak öğrenciler bu dokümanların tamamını hazırlamalıdır.

6. DEĞERLENDİRME: JÜRİLER VE İSTENENLER

(proje konuların niteliğine göre değişiklik olabilir)

• Ara Değerlendirme - JURİ 1

- Kentsel tasarım aşamalarına yönelik kararların şemalarla anlatımı, 1/5000, 1/2000, 1/1000
- Mevcut durum, yakın çevre ilişkileri, arazi kullanımı (bölgeleme), fiziki eşikler, ulaşım ilişkileri, kentsel ve doğal *peyzaj* öğeleri ve alanın sorunlarının – potansiyellerinin irdelendiği çalışmalar, 1/2000, 1/1000, 1/500
- Öneri tasarımlara yönelik taslak fikirler (Program geliştirme, örnek irdeleme, bağlam-tasarım ilişkileri, öneriler sunumu vb. yapılır) 1/500...
- Serbest ölçekte görselleştirme çalışmaları
- 1/1000 ölçekli ortak/bireysel grup maketi +istenen ölçeklerde diğer maketler

• 2. Ara Değerlendirme – JURİ 2

1. Ara değerlendirmenin eleştirileri üzerinden öneri kullanımlara yönelik çalışmaların hazırlanması

- Vaziyet planı, 1/1000, 1/500...
- Plan/lar, kesitler, silüetler (alanın mevcut karakteristiklerini öneri kullanımlarla ilişkilerinin sorgulandığı ve gerekli sayıda) 1/500, 1/200...
- Serbest ölçekte görselleştirme çalışmaları
- 1/1000 ve/veya 1/500 ölçekli maket +istenen ölçeklerde diğer maketler

• Final Değerlendirmesi ve Teslim

1. ve 2. Ara Değerlendirmelerin eleştirileri üzerinden geliştirilen tasarımın hazırlanması;

- Kentsel tasarım kararları, (1/5000, 1/2000, 1/1000 ölçekler tasarımın kapsamına göre değişiklik gösterebilir)
- Analiz ve sentez çalışmaları, (1/2000, 1/1000, 1/500 ölçekler tasarımın kapsamına göre değişiklik gösterebilir)
- Vaziyet planı, (1/1000, 1/500)
- Plan/lar, kesitler, silüetler (alanın mevcut karakteristiklerini öneri kullanımlarla ilişkilerinin sorgulandığı ve gerekli sayıda) 1/200
- 1/50 Kısmi plan-kesit-görünüş (sistem detayı)
- Serbest ölçekte görselleştirme çalışmaları
- Dönem içi çalışmaları içeren proje dosyası
- Konsept Pafta (2 ADET A2 BOYUTUNDA TASARIMIN NİTELİĞİNE GÖRE YATAY YA DA DİKEY PAFTA)
- DVD (Ara değerlendirmeler dahil tüm tasarım sürecinin ve final tesliminin pafta, model ve maket dijitallerini içeren)
- 1/1000 ve/veya 1/500 ölçekli maket

- **ESKİZ SINAVI:** Final ve Bütünleme YAZILI (ESKİZ) SINAVI tüm öğrenciler için aynı sorudur. Ancak MT7 grup konusunun niteliğine göre soru içinde bazı değişiklikler olabilir.

- Devam koşulu %80'dir.

2024-2025 Güz YY Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü
Mimari Tasarım 7 ve Bitirme çalışması GR 7-8

- Yıl içi değerlendirmelerin ağırlığı %60 (eskiz sınavı, teslim ve sunumlar).
- Final değerlendirmesinin ağırlığı %40'tır (eskiz sınavı, teslim ve sunumlar).

MİMARLIK BÖLÜM BAŞKANLIĞI DUYURUSU MIM4012 Mimari Tasarım 7 - Öğrenciler için

Dönem boyunca yürüttüğünüz Mimari Tasarım 7 Dersi sürecinde, aşağıdaki listede yer alan Öğrenim Çıktıları hedeflerinin her birinin (her çıktının açıklamalarını başlıklar halinde belirterek), el eskizleri, plan - kesit şemaları ve/veya 3 boyutlu şemalar, grafik materyaller ve yazılı metinler/ açıklamalar eşliğinde ele alın. Sunulan materyalin tasarımla ilişkisinin belirtilmesine önem gösterin. 1. Ara Jüri öncesinden başlayarak, sistematik olarak aşağıdaki başlıklardan her birini, eksiksiz olarak çalışın ve bu başlıklar kapsamında sunum materyali geliştirin. Öğrenim Çıktılarına dair zaman içinde *biriktirdiğiniz* tüm materyali 1., 2. Ara jüriler ve Final jürisi teslimlerinde ayrı birer pafta olarak sunun.

MIM4000 BİTİRME Çalışması tezi için hazırlayacağınız raporu aşağıdaki öğrenim çıktılarına göre yapın ve dönem boyunca geliştirdiğiniz tüm materyalin orijinalini (el eskizleri, şemalar, fotoğraflar, maketler, 3d imajlar v.b. aşağıdaki çatkıya uygun biçimde gruplayarak ve düzenleyerek raporunuzun eki olarak sunun.

Öğrenim Çıktıları Listesi:

B.6. KAPSAMLI TASARIM

Her öğrencinin tasarım kararları alabilme yeteneğini gösterirken, aşağıdaki SPC'leri entegre ederken ölçekler arasında tasarım yapma becerisidir.

A.2. TASARIM DÜŞÜNME BECERİLERİ

Açık ve net sorular sorma, soyut fikirleri bilgiyi yorumlamak için kullanma, farklı bakış açılarını göz önünde bulundurma, akılcı sonuçlara ulaşma ve ilgili ölçüt ve standartlar karşısında alternatif sonuçları test etme becerisidir.

A.4. TEKNİK BELGELEME

Teknik Belgeleme: Bina tasarımı için uygun malzemelerin, sistemlerin ve bileşenlerin montajını gösteren ve tanımlayan modeller hazırlama, net teknik çizimler yapma ve taslağı hazırlama becerisidir.

A.5. ARAŞTIRMA BECERİLERİ

Mimarlık dersleri ve tasarım süreçleri içinde ilgili bilgiyi toplama, değerlendirme, kaydetme, uygulama ve karşılaştırmalı olarak değerlendirme becerisidir.

A.8. DÜZENLEME SİSTEMLERİ

Doğal ve formal düzenleme sistemlerinin temellerinin anlaşılması ve her birinin iki ve üç boyutlu tasarımı bilgilendirmedeki kapasitesidir.

A.9. TARİHSEL GELENEK VE KÜRESEL KÜLTÜR

Doğu, Batı, Kuzey ve Güney yarımkürelerinden yerel, bölgesel, ulusal ortamların iklimsel, ekolojik, teknolojik, sosyoekonomik, halk sağlığı ve kültürel faktörleri açısından yerli, yerel ve küresel mimarlık, peyzaj ve kentsel tasarımın paralel ve ayrılmış kanonları ve gelenekleri hakkında yaklaşımlardır.

B.2. ERİŞEBİLİRLİK

Fiziksel (hareketlilik de dahil olmak üzere), duyuusal ve bilişsel engelli bireylerin bağımsız ve entegre kullanımını sağlamak için siteler, tesisler ve sistemler tasarlama becerisidir.

B.3. SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Doğal ve yapısal kaynakları optimize etmek, korumak veya yeniden kullanmak, kullanıcılar/oturanlar için sağlıklı ortamlar sağlamak ve bina inşaatı ve işletmelerinin gelecek nesiller üzerindeki çevresel etkilerini

2024-2025 Güz YY Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü
Mimari Tasarım 7 ve Bitirme çalışması GR 7-8

karbon-nötr tasarım, biyoklimatik tasarım ve enerji verimliliği gibi araçlarla azaltmak için projeler tasarlama becerisidir.

B.4. ALAN TASARIMI

Projelerin geliştirilmesinde toprak, topoğrafya, bitki örtüsü ve su havzaları gibi alan özelliklerine yanıt verme becerisidir.

B.5. YAŞAM GÜVENLİĞİ

Çıkışa vurgu yaparak temel yaşam güvenliği sistemlerinin prensiplerini uygulama becerisidir.

B.8. ÇEVRESEL SİSTEMLER

Embodied energy, aktif ve pasif ısıtma ve soğutma, kapalı mekan hava kalitesi, güneş yönlendirmesi, gün ışığı ve yapay aydınlatma, akustik gibi çevresel sistemlerin tasarım prensiplerini anlama; uygun performans değerlendirme araçlarının kullanımını içerir.

B.9. STRÜKTÜREL SİSTEMLER

Yerçekimi ve yanal kuvvetlere dayanabilme temel prensiplerini anlama ve çağdaş yapısal sistemlerin evrimi, çeşitliliği ve uygun uygulamalarını kavrama becerisidir.

C1- İŞBİRLİĞİ

Diğerleriyle ve çok disiplinli ekiplerle işbirliği yaparak tasarım projelerini başarıyla tamamlama becerisidir.

Yardımcı olacak açıklamalar

- Araştırma sürecinde yararlandığınız yazılı, sözlü, grafik kaynakları listeleyiniz.
- Tasarımınızın, tasarım alanının sunduğu tarihi ve kültürel özelliklere nasıl yanıt aradığınızı şemalar yardımıyla anlatınız.
- Küresel ölçekteki ilişkilerin (finansal, iletişimsel ve işleme yönelik) tasarımınızı nasıl etkilediğini açıklayınız.
- Kentsel ve mimari ölçekte duyuşal ve bilişsel engelliler için ulaşılabilirlik şemalarını çıkartınız ve açıklayınız.
- Sosyal sürdürülebilirlik konusuna tasarımınızda nasıl yer verdiğinizi anlatınız.
- Tasarımın alanının sunduğu doğal ve yapısal eşikler nelerdir? Tasarımınıza bu veriler nasıl yansıyor? Şemalar yardımıyla açıklayınız.
- Tasarım alanının sunduğu topoğrafya, doğal peyzaj, iklimsel koşullar, su akış yönü verilerini tasarımınızda nasıl yorumladığınızı şemalar yardımıyla anlatın.
- Tasarım alanından edindiğiniz yoğunluk ve arazi kullanım verilerini nasıl kullandınız? Şemalarla açıklayın.
- Tasarımınızda kullandığınız yangın, deprem, sığınak ve otoparklara dair güvenlik önlemlerini içeriyönetmelik ve standartlar nelerdir? Listeleyiniz
- Tasarımınızın yangın kaçış şemasını veriniz ve kaçış mesafeleri ile birlikte bu şemayı açıklayınız. Kullanılan malzemelerin yangın dayanımı ile ilgili bilgileri veriniz.
- Depremle ilgili aldığınız yapısal önlemleri açıklayınız.
- Tasarımınızın taşıyıcı sistemini şemalar ile açıklayınız.
- Varsa sığınak şemanızı, kapasiteleri ile gerekli hizmet mekanlarını belirterek açıklayınız.
- Yapı kabuğu tasarımı (güneş kontrolü, pasif iklimlendirme, ısı ve nem kontrolü) ile ilgili özellikleri şemalarile açıklayınız.
- Tasarım sürecinde gerçekleştirilen ortak çalışmalar ve bu çalışmaların işleyişi konusunda bilgi veriniz.

Bütün teslim içeriği, paftalar da dahil olmak üzere, İngilizce olacaktır.

2024-2025 Güz YY Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü
Mimari Tasarım 7 ve Bitirme çalışması GR 7-8

MİMARİ TASARIM 7 DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Etkinlikler	Sayı	Katkı Payı
Devam/Katılım (Dönem İçi Eski Sınavı)	15	20
Laboratuvar		
Uygulama		
Arazi Çalışması		
Derse Özgü Staj		
Küçük Sınavlar/Stüdyo Kritiği		
Ödev		
Sunum/Jüri		
Projeler		
Seminer/Workshop		
Ara Sınavlar (Dönem İçi Jüriler)	2	40
Final (Dönem Sonu Final Jürisi)	1	40
	Dönem İçi Çalışmaların Başarı Notuna Katkısı	60
	Final Sınavının Başarı Notuna Katkısı	40
	TOPLAM	100