

Atılım Üniversitesi
GSTMF Mimarlık Bölümü | 2023-2024 Bahar akademik Yarıyılı

MMR 401 Mimari Tasarım V

Stüdyo Yürütücüleri:

1. Şube: Emel Akın- Mete Öz
2. Şube: Nami Hatırlı- Aytaç Özen

Ders Asistanı: Ceren Cindioğlu

ŞUBE 1: Emel Akın - Mete Öz

KONU: KENTSEL DÖNÜŞÜM ALANINDA KAMUSAL ALAN TASARIMI

Bu projeden beklenen, kentsel dönüşüm ile ilgili farkındalığın sağlanması ve dönüşüm alanında yaşayanların sosyal ve ekonomik iyileştirmesine katkıda bulunacak bir kamusal alan tartışmasının yapılmasıdır.

Proje özelinde istenen, sağlık, eğitim, sosyal, ticaret ve üretim mekânlarının yer aldığı 10.000 metrekarelik bir kamusal kompleks tasarımının yapılmasıdır.

Toplam 10.000 metrekare

Sağlık Ünitesi: 500 metrekare

- Altı adet doktor muayene odası-röntgen-laboratuvar ve

acil müdahale odası kapasiteli semt polikliniği

Eğitim Ünitesi: 500 metrekare

- 50 çocuk kapasiteli kreş
- Okul çağı çocukları için 50 öğrenci kapasiteli etüt alanı

Çocuk oyun ve etkinlik alanı

Sosyal Birimler: 2500 metrekare

- Spor Alanı: 1500 metrekare (Kendilerinin seçtiği spor/sporlar, hamam/sauna alanı)
- Çok amaçlı salon: 200 kişilik (Düğün salonu, etkinlik amaçlı vb.):

- Semt tiyatrosu: 100 kişilik

- Yeme-içme mekânları: Bir adet kafe, bir adet kafe-bar, bir adet restoran

Ticaret ve üretim birimleri: 3000 metrekare

- Sekiz adet dükkan/mağaza: İşlevi kendileri belirleyecek

(Market, eczane, banka şubesi, kuaför, ayakkabı tamir, terzi, şarküteri, kargo firması, kırtasiye, vb.)

- Alanın gereksinimine göre belirlenecek ofis birimleri

- Alanın gereksinime göre belirlenecek üretim mekânları (Pasta imalathanesi, yemek fabrikası güzellik ve estetik merkezi, vb.)

- Pazar alanı

Toplam sirkülasyon Alanı: Yüzde 60 eklenecek.

Ulaşım: 10.000 metrekareye dahil değil

- Taksi durağı

- Toplu taşıma durakları ile irtibat ve çözümlenme

- Kapalı genel otopark

Açık alanlar: Aktif yeşil alan, açık spor alanı ve çocuk oyun alanı

ŞUBE 1: Emel Akın - Mete Öz

Proje Alanı 1 : Dostlar Mahallesi



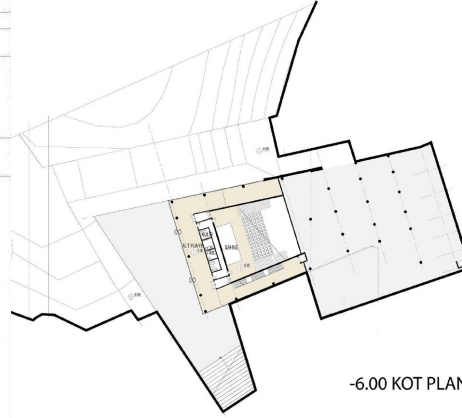
Proje Alanı 2 : Şirintepe Mahallesi



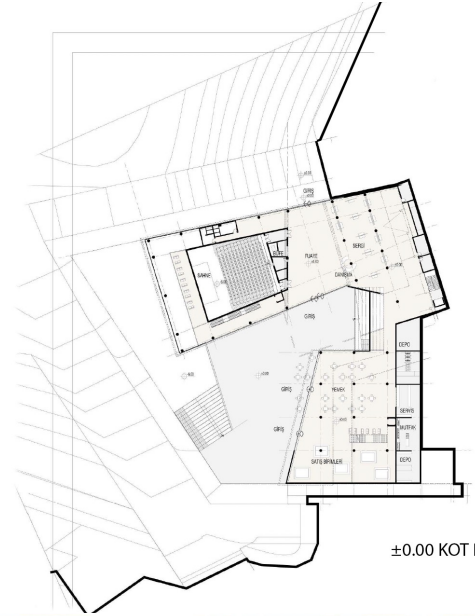
Proje Alanı 3 : Mamak (Çevre Yolu)



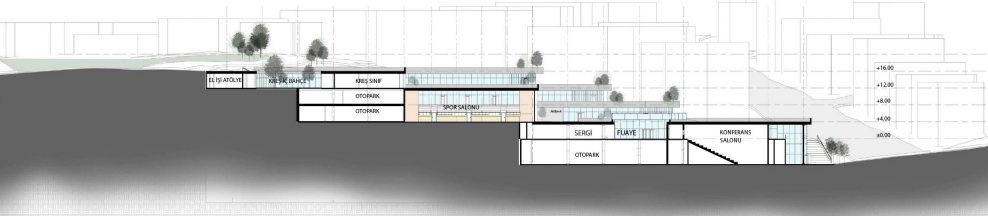
Geri Dönüşüm Merkezi



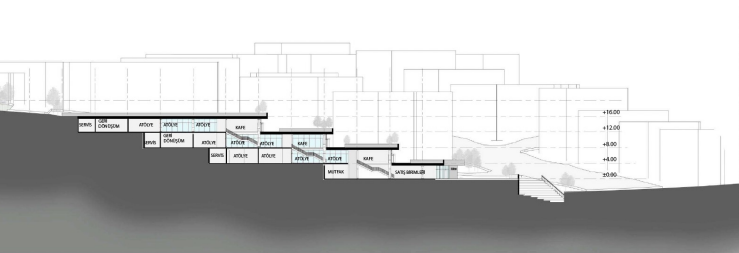
-6.00 KOT PLANI



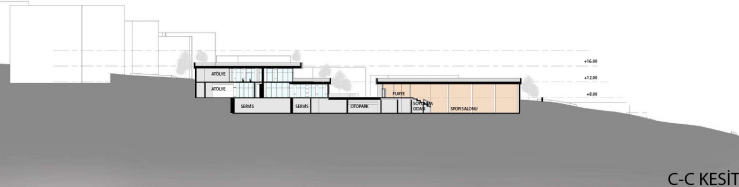
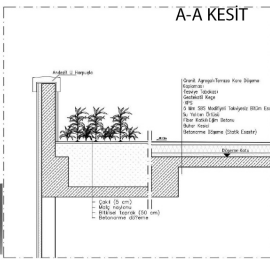
±0.00 KOT PLANI



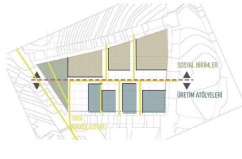
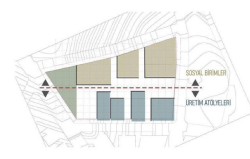
A-A KESİT



B-B KESİT



C-C KESİT



ŞUBE 2: Nami Hatırlı – Aytaç Özen

KONU: KENTSEL GELİŞİM ALANLARINDA SOSYAL ve TİCARİ KOMPLEKS

- * Yeni yapılaşma koşulları belirlenerek gelişmeye açılan Dodurga Bölgesi planları üzerinde ve yerinde çalışılarak arsanın önerilmesi, tartışılması, belirlenmesi (3 alana kadar)
- * Ana başlıkları verilen programın tartışılarak geliştirilmesi (min 15.000m² maks 20.000m²)
- * Belirlenen programın ve arsa verilerinin analizleri ile sunulması,
- Mimari literatürdeki örneklerin çalışılması ve analizlenmesi (bağlam, içerik ve şema çözümlerinin proje bazında irdelenmesi)

Proje özelinde istenen, sağlık, eğitim, sosyal, ticaret ve üretim mekânlarının yer aldığı min 15.000-maks 20.000 metrekarelik bir kamusal kompleks tasarımı yapılmasıdır.

Sağlık Ünitesi

Eğitim Ünitesi

Sosyal Birimler

Ticaret ve üretim birimleri

Sirkülasyon alanı

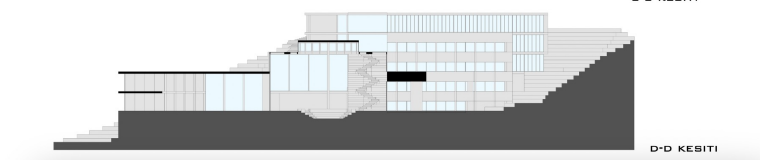
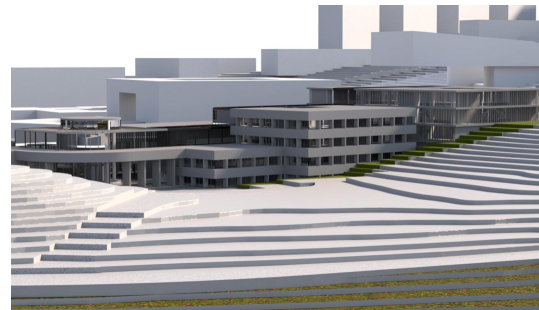
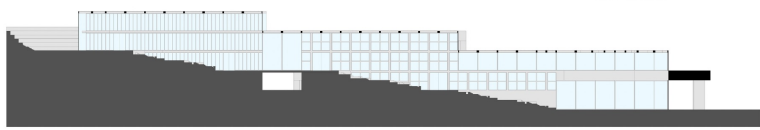
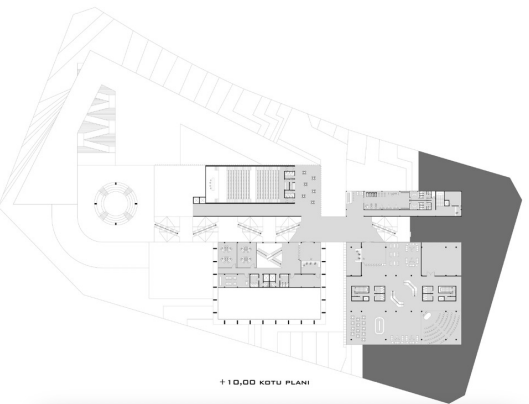
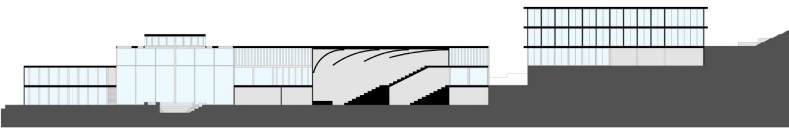
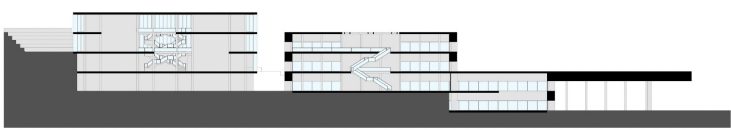
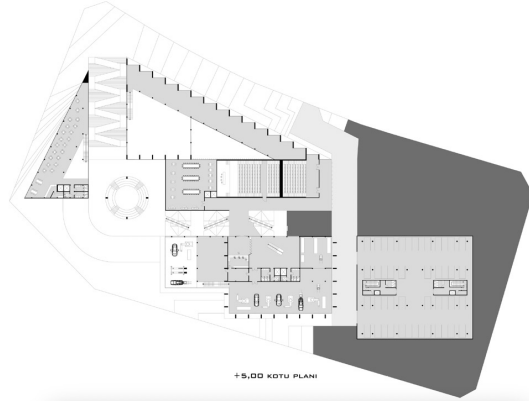
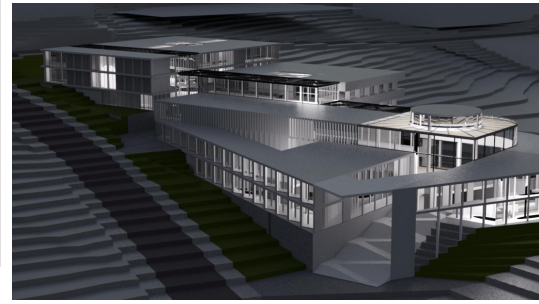
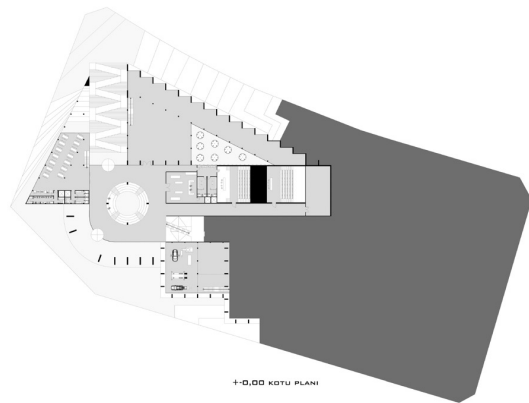
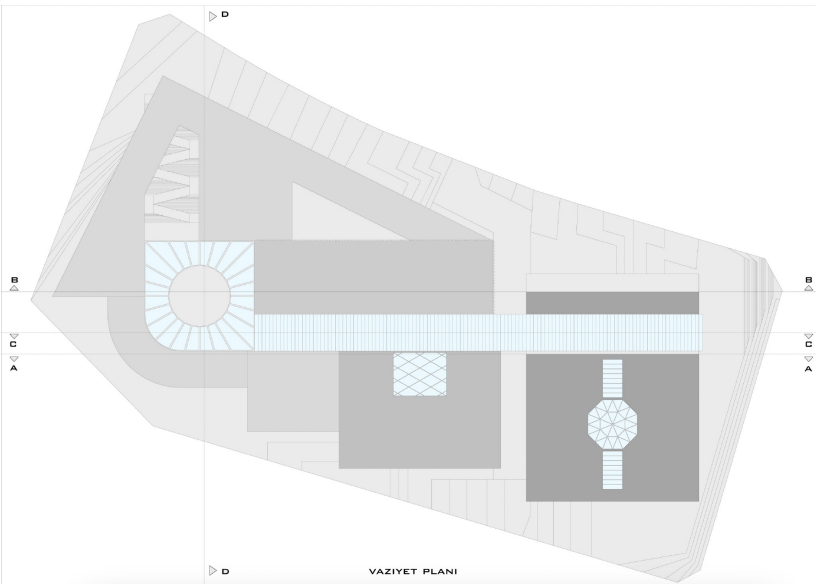
Ulaşım

Açık alanlar: Aktif yeşil alan, açık spor alanı ve çocuk oyun alanı

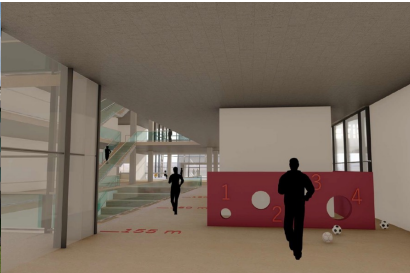
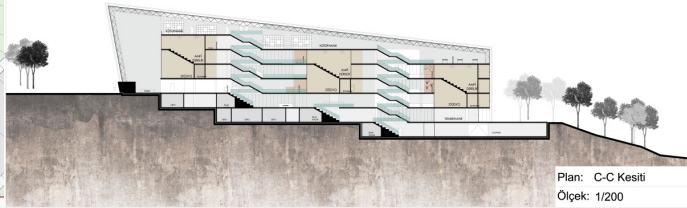
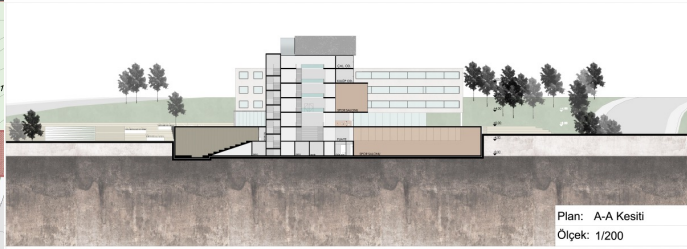
Proje Alanı: Dodurga Mahallesi



eknoloji Merkezi



Spor Akademisi



Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi



Animasyon teknolojisi ve oyun geliştirme merkezlerinde, farklı alanlardan uzmanların bir araya geldiği ekipler, animasyon filmleri, video oyunları ve diğer dijital içeriklerin oluşturulması üzerinde çalışır. Bu ekiplerde sanatçılar, programcılar, tasarımcılar, yazarlar ve ses mühendisleri gibi uzmanlar bulunur. Birlikte, karakter tasarımından programlamaya, hikaye anlatımından ses efektlerine kadar geniş bir yelpazede çalışarak yaratıcı projelerin geliştirilmesini sağlarlar.

Halkın eğlence ve bilgi paylaşımını teşvik ederek sektörün gelişimine ve tanınırlığına katkı sağlamak adına kamusal yapıda yer verip özel mekanlardan ayrı oluşturarak kurgumu oluşturdum. Kamusalın yer almasının nedeni toplumun katılımıyla birlikte oyunları geliştirerek yani halkın doğrudan bu animasyon filmlerini ve oyunları deneyimleyerek ve geri bildirimlerde bulunmasıyla sağladım. Burada oyun konsolları, bilgisayarlar, oyun makinaları ve sanal gözlükler bulundurarak halkın deneyimlemesi için mekan oluşturup, geri bildirim mekanlarında bu mekanın içerisinde tutarak hem halkın eğlendiği hemde bu merkezin geliştirilmesine katkı sağladıkları bir yapı oluşturabilmek için yapıda kamusalığa önem verdim.

