

**2024 YILI ÇUHADAROĞLU ÖĞRENCİ PROJE YARIŞMASI RUMUZ VE PROJE NUMARASI ÇİZELGESİ**

Başvuru Şekli	Rumuz	Proje Numarası	Ad-Soyad	Üniversite	Ekip Üyeleri
BİREYSEL	20241717173182	1	Nilsu Satık	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241717240649	2	Eylül Temizkan	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241718013705	3	Emin Furkan Özbek	AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ	
	20241718559580	4	Yağmur Çevik	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241719310155	5	Ahmet Hakan Akın	ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ	
	20241719402970	6	Berire Teker	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241719579293	7	Rabia Çakır	VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ	
	20241720185049	8	Aysenur Eke	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ	
	20241720255406	9	Nihan Eviioğlu	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ	
	20241720263631	10	Selin Bakkaloğlu	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241720452372	11	Azra Ayça Peker	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ	
	20241721058242	12	Hazal Besire Turhan	FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ	
	20241721381838	13	Sara Özdemir	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241721640966	14	Kaan Kocaoglu	TED ÜNİVERSİTESİ	
	20241722968650	15	Ayşe Karaka	MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ	
	20241723188275	16	Zehra Yüksel	SAKARYA ÜNİVERSİTESİ	
	20241723637978	17	Berk Kesimoglu	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241723901133	18	Zehranur Erol	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ	
	20241725066485	19	Yiğit Yıldırım	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241725141183	20	Bengisu Kipritçi	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241725380879	21	Emre Hüsvrev	GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241726047612	22	Ceren Yüger	BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ	
	20241726235556	23	Muhammet Tufan Elmas	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ	
	20241726498428	24	Kaan Yanık	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ	
	20241726915949	25	Esmâ İrem Kiresçi	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241727022674	26	Sedanur Ede	CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	
	20241727098923	27	Sertac Erbilgin	YAŞAR ÜNİVERSİTESİ	
	20241727107194	28	Esra Güler	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241727110258	29	Naqme Pinar Aksu	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241727111886	30	Rozenin Sarı	İSKENDERUN TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	
	20241727121375	31	Berfin Çakın	CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	
EKİP	20241727123615	32	Selin Sapmaz	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Özlem Kaya
	20241727116190	33	Mualla Kansızgündüz	NIŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ	Zehra Nur Özcan, Zeynep Nur Tosyaloğlu
	20241727115920	34	Ülkü Türkoğan	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	Hande Hacer Göktaş
	20241727106891	35	Ayşe Peker	MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ	Şeyma Bıyık
	20241727103703	36	Osman Kılınc	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ	Şükrü Köse, Melih Kut
	20241727089314	37	Yasin Seker	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	Berna Emiroğlu
	20241727032057	38	Nurdan Çevik	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ	Helin Bağcıvan, Zeynep Akbay
	20241727021695	39	Beste Ataş	İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ	Süeda Kırıcı, Pelinsu Sarıtaş, Ecem Kalaycı, Özge Aydın
	20241727010913	40	Saeid Sedghizadeh	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Duru Aydın, Şenol Aykaç
	20241727006358	41	Hevin Üren	ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ	Berna Demirci
	20241727005893	42	Ceren Varlı	İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ	İpek Yıldırım, Yasemin Doğan
	20241726863003	43	Esra Nur Aras	GEBZE TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Yaren Simge İliç
	20241726833433	44	Hatice Sena Demirkaya	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	Şerife Yıldız, Bünyamin Hatipoğlu
	20241726824442	45	Fatma Yaman	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	Rüveyda Özkan
	20241726819526	46	Ümit Şuara Albayrak	SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ	Yasemin Özdemir
	20241726772068	47	Kübra Nur Meriç	ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ	İrem İbrahim, Beyda İrem Bozkurt
	20241726441860	48	Baran Aslan	MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ	Muhammet Eren Yıldız
	20241726435007	49	Alper Akyol	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Berkay Aydın
	20241726425943	50	İkra Gönenc	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ	Nurettin Tuğsan Seyhan
	20241726315002	51	Rana Erulu	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Ali Haydar Taşpınar
	20241726248571	52	Erdem Talha Beyaz	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Duru Kibar, Reşat Arda Cindemir
	20241726139394	53	İrem Öztürk	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Gökboro Öztürk
	20241726078730	54	Zeynep Rezzan Kurt	YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ	Doğukan Bayrı
	20241726036454	55	Zeynep Nalan Aydın	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Alara Demirkıran
	20241725916134	56	Zelal Su Gürkan	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Zeynep Gülce Koç, Banş Yapıcı
	20241725531043	57	Nazlıcan Ulufer	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ	Berna Nesrin Duman, Nihansu Savaşer
	20241725192388	58	Sedat Sağlam	TED ÜNİVERSİTESİ	Sude Naz Özel
	20241725049421	59	Fatma Tanrıverdi	GAZİ ÜNİVERSİTESİ	İlsv Cemre Alkaç, Havva Beyza Düzgün
	20241724765278	60	Selcen Koçer	TED ÜNİVERSİTESİ	Ceren Yıldırım, Egemen Utkan
	20241724588816	61	Banş Güçkaya	ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ	Oğuzhan Beraber, Büşra Cin
	20241724091293	62	Başak Demir	İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ	Gaye Güngör, Ceren Özel
	20241723386842	63	Rojan Sumru Leblebiciler	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Semanur Bartan
	20241723191874	64	Ömer Cengiz Üstünel	BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ	Burak Avcı, Hüseyin İnce
	20241722699786	65	Yunus Emre Bolat	MARMARA ÜNİVERSİTESİ	Hamza Arslan
	20241721735839	66	Mümine Ferhan Türkarlan	ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ	Zeynep Gizemnur Karakuzu
	20241721556975	67	Hasan Baran	TED ÜNİVERSİTESİ	Aylin Akay, Semih Serafettin Demirbilek, Bilge Fındık
	20241721474182	68	Nilsu Konaklı	ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ	Ece Cansın
	20241720530630	69	Nehir Çilek	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Ahmet Eren Yavaş, Mehmet Akyurtlaklı
	20241718947679	70	Özkan Duman	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Gülşah Andıç, Kağan Şengün
	20241718881468	71	İrem Ece Okur	İZMİR YÜKSEK TEKNOLOJİ ENSTİTÜSÜ	Burak Kınır
	20241718700169	72	Emirhan Güngör	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Dişad Arslan, Selin Ozan
	20241718115810	73	Ayberk Kaçan	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Merve Taşçı, Eda Melike Karadeniz
	20241717701197	74	Azra Sümeyye Yılmaz	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Ece İrem Şentürk, Betül Yılmaz
	20241717492235	75	Kardelen Buse Arslan	İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Cansu Kartal, Sıla Gökçen Günel
	20241717157774	76	Akınalp Kudayılmaz	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Duru Toprak
	20241717096725	77	Duru Serimer	ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ	Cansu Deniz Alkan

# GİRİŞ

20. yılını kutlayan Çuhadarođlu Öğrenci Proje Yarışması, 2024'te "OYUN İÇİN[DE]" temasıyla ODTÜ Mimarlık Fakültesi'nin ev sahipliğinde düzenlenmiştir. Değerlendirme jürisi, yarışmaya teslim edilen 77 projeyi değerlendirmek üzere 11 Ekim 2024 tarihinde ODTÜ Mimarlık Fakültesi'nde bir araya gelmiştir.

Jüri üyelerinin ve raportörlerin tam katılımıyla gerçekleşen değerlendirme sonucunda 2024 Çuhadarođlu Öğrenci Proje Yarışması'na sunulan projeler arasından birincilik, ikincilik, üçüncülük ödülleri ile, üç eşdeğer mansiyon ödülüne değer görülen projeler yanı sıra, jüri özel ödülü verilmesine karar verilen üç proje belirlenmiştir.

## JÜRİ DEĞERLENDİRME TUTANAĞI

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

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

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

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

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

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

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

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

**2024 Yılı Çuhadarođlu Öğrenci Proje Yarışması Ödül Grubu:**

**Birincilik Ödülü:** 17 sıra numaralı proje

**İkincilik Ödülü:** 36 sıra numaralı proje

**Üçüncülük Ödülü:** 48 sıra numaralı proje

**Eşdeğer Mansiyon Ödülü:** 21 sıra numaralı proje

**Eşdeğer Mansiyon Ödülü:** 29 sıra numaralı proje

**Eşdeğer Mansiyon Ödülü:** 49 sıra numaralı proje

**Jüri Özel Ödülü:** 12 sıra numaralı proje

**Jüri Özel Ödülü:** 31 sıra numaralı proje

**Jüri Özel Ödülü:** 55 sıra numaralı proje

# JÜRİ DEĞERLENDİRME RAPORU

## BİRİNCİ ELEME

Birinci eleme turu sonucunda:

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

sıra numaralı toplam 13 adet projenin yenilikçi fikir ve senaryo içermemesi, tasarımın oyun temasıyla ilişkilenebilmesi, mekânsal tasarımın niteliğinin ve görsel anlatımın yeterli bulunmaması nedenleriyle elenmesine;

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

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

## İKİNCİ ELEME

İkinci eleme turu sonucunda:

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

sıra numaralı toplam 31 adet projenin elenmesine;

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

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

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

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

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

**13 sıra numaralı proje:** Projenin Su Kemerini ile kurduđu iliřkinin zayıf olduđu, seilen kentsel bađlamdan yeterince faydalanılmadıđı ve mekânsal zenginliđe katkısının sınırlı kaldıđı deđerlendirmesi yapılmıřtır. Ayrıca, projenin 'oyun' kavramıyla bađlantısının daha net ifade edilmesi gerektiđi dűřünüldüğünden, proje oybirliđi ile elenmiřtir.

**16 sıra numaralı proje:** Projenin dođaya ve farklı canlıların birlikteliđine yaptıđı vurgu takdir edilmiř, ancak, bu birlikteliđin 'oyun' kavramına yansımalarının yeterince geliřtirilememesi eleřtirilmiřtir. Proje, önerilen oyun mekânlarının bađlamla uyum sađlayamaması ve mimari olgunluk aısından beklenen seviyeye ulařamaması nedeniyle oybirliđiyle elenmiřtir.

**18 sıra numaralı proje:** Projenin hedeflediđi spontane birliktelikleri desteklemek için fazla statik bir organizasyona sahip olduđu ve modüler tasarımın potansiyelinin yeterince keřfedilmediđi deđerlendirmesi yapılmıřtır. Ayrıca, projede sunulan fonksiyonların mekânsal anlamda yeterince çeřitlilik göstermediđi görülmektedir. Proje, bu nedenlerle, oybirliđiyle elenmiřtir.

**23 sıra numaralı proje:** Projenin, sanat aktiviteleriyle öne ıkan bir alana odaklanması ve sanat ile oyunu bir araya getirme abası takdir edilmiřtir. Seilen alana yönelik müdahale yaratıcı bulunsa da, tasarlanan modüllerin tekdüzeliđi esnek kullanım olanaklarını sınırlamaktadır. Ayrıca, projenin kente yayılma potansiyelinin yeterince deđerlendirilmediđi gözlemlenmiřtir. Bu nedenlerle proje oybirliđiyle elenmiřtir.

**24 sıra numaralı proje:** Projenin temasını oluřturan geleneksel Türk ocuk oyunlarının, özünde mekândan bađımsız aktiviteler olması nedeniyle, bu oyunlara mekânsal karřılık arayıřıyla ortaya ıkan tasarımlar bir arada anlamlı bir bütün oluřturmakta yetersiz kalmaktadır. Ayrıca, tasarlanan modüllerin mekânla kurduđu iliřkinin de zayıf olduđu dűřünülmüřtür. Proje oybirliđiyle elenmiřtir.

**25 sıra numaralı proje:** İzmir kentinde, İzban hattının řehirde bir sınır oluřturduđu yorumuna yönelik geliřtirilen iki tip 'durak' önerisinin, analiz öleđiyle uyumlu olmadıđı görülmektedir. Ayrıca, oyunla iliřkilendirilen tasarımların kent mobilyası önerisi niteliđini ařamaması eleřtirilmiřtir. Bu gerekelerle proje oybirliđiyle elenmiřtir.

**26 sıra numaralı proje:** Sivas kentinde, tasarımın önünde kurulduđu Tařhan ile kurduđu tezat iliřkisinin ve mekânı dönüřtürme potansiyelinin yeterince keřfedilmemesi eleřtirilmiřtir. Nitelikli bir tasarım olmakla birlikte, görsel ve iřlevsel olarak geleneksel bir ocuk parkının ötesine gememesi, yarışma řartnamesinde belirtilen beklentileri karřılamak aısından yetersiz bulunmuřtur. Mekânları yeniden yorumlama potansiyelini sınırlı bırakması nedeniyle, proje oy okluđu ile elenmiřtir.

**28 sıra numaralı proje:** Önerilen modüler sistemin çeřitlilik potansiyeli vurgulanmakla birlikte, sistemin bađlamıyla kurduđu iliřki zayıf bulunmuřtur. Oyuna yönelik konvansiyonel yaklařım, modüllerin oluřturduđu sistemlerin de sınırlı ve beklentilerin altında kalmasına yol amıřtır. Tasarım genel olarak yeniliki ve bađlamla güçlü bir iliřki kuran bir yaklařım geliřtirmemiřtir. Bu dođrultuda projenin oybirliđiyle elenmesine karar verilmiřtir.

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

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

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

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

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

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

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

**46 sıra numaralı proje:** Sivas kent merkezinde, Taşhan'ın komşuluğundaki kentsel boşluk için geliştirilen bu projede, tarihi açıdan önemli bir alanda yer almasına rağmen, bu tarihi bağlamın

tasarımı nasıl şekillendirdiği belirsiz kalmıştır. Tasarım, mevcut kalıpların dışına çıkamamakta, alışlagelmiş bir oyun bahçesi düzenini sürdürmektedir. Projenin seçilen bağlamla bütünleşen veya yenilikçi bir fikir sunan bir yaklaşım geliştiremediği değerlendirilmiştir. Proje bu nedenlerle oy çokluğuyla elenmiştir.

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

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

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

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

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

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

**60 sıra numaralı proje:** Merak duygusu ve keşif temalarından yola çıkan bu projenin Ankara'nın merkezinde, Adliye, Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası ve Cer Modern arasında tanımsız ve atıl kalmış bir alanı oyun teması çevresinde kentlilere kazandırma önerisi olumlu bulunmuştur.

Ancak, eski demir raylarından alınan referansın tasarımın genelini nasıl şekillendirdiği belirsiz kalmıştır. Üretilen modüllerin, kullanıcıları farklı hareketlere yönlendirmesi olumlu bulunmakla birlikte, projenin iyi bilinen bir park tasarımına benzerliğine karşın, bu öncül projeye açık bir referans vermemesi sorunlu bulunmuş, bunun ötesinde yenilikçi bir yaklaşım sunmaması eleştirilmiştir. Bu nedenle proje oy çokluğuyla elenmiştir.

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

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

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

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

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



## ÜÇÜNCÜ ELEME

Üçüncü eleme turu sonucunda:

-2, 3, 7, 8, 19, 20, 22, 27, 33, 40, 42, 51, 64, 65, 67, 75  
sıra numaralı toplam 16 adet projenin elenmesine;

-10, 12, 14, 17, 21, 29, 31, 36, 48, 49, 52, 55, 63, 70  
sıra numaralı toplam 14 adet projenin 4. eleme turuna geçmesine karar verilmiştir.

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

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

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

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

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

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

**22 sıra numaralı proje:** Projenin trafik kavşağı üzerinde karşılaşmalara olanak sağlayan yeni bir mekân oluşturma önerisi olumlu bulunmuştur. Grafik anlatım dili açısından başarılı bulunan proje,

fikrin mekânsal çeşitliliğinin yeterince araştırılmaması ve 'toplanma' / 'oturma' mekânlarının etkileşim açısından sınırlayıcı bulunması sebebiyle oy çokluğuyla elenmiştir.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## DÖRDÜNCÜ ELEME

Dördüncü eleme turu sonucunda:

-10, 14, 52, 63, 70

sıra numaralı toplam 5 adet projenin elenmesine;

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

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

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

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

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

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

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

## ÖDÜL GRUBU

1.Ödül - 17 sıra numaralı proje oy çokluğuyla 1. Ödüle,  
2.Ödül - 36 sıra numaralı proje oybirliğiyle 2. Ödüle,  
3.Ödül - 48 sıra numaralı proje oy çokluğuyla 3. Ödüle,  
21 ve 49 sıra numaralı projeler oybirliğiyle, 29 sıra numaralı proje oy çokluğuyla Eşdeğer Mansiyon Ödülüne değer bulunmuştur.  
12, 31 ve 55 sıra numaralı projelere ise oy çokluğuyla Jüri Özel Ödülü verilmesine karar verilmiştir.

### 1. ÖDÜL

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

### 2. ÖDÜL

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

### 3. ÖDÜL

**48 sıra numaralı proje:** Oyunun modern toplumlardaki yerini sorgulayan kavramsal yaklaşımı, modüler form ve renk araştırmasına dayalı tasarımın karmaşıklık düzeyi, “Yap-Boz” gibi tasarlanmış modüllerin her yaştan insanları oyuna davet ederek çeşitli oyun etkinlikleriyle farklı

deneyimler sunma potansiyeli başarılı bulunan bu proje, seçilen alanın sınırları içerisinde yerleşimin iki boyutlu kalması, kentle ve denizle ilişki kurma potansiyelini geliştirememiş olması nedeniyle eleştirilmiştir. Proje, biçimsel ve estetik araştırması nedeniyle 3. Ödül'e değer görülmüştür.

## EŞDEĞER MANSİYON ÖDÜLLERİ

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

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

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

## JÜRİ ÖZEL ÖDÜLLERİ

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

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

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