

İstanbul Senin, Kent Mobilyaları ve Oyun-Rekreasyon Ürünleri Tasarımı Yarışması jürisi 27 Haziran 2020, Cumartesi günü 09.00’da Yenikapı Avrasya Gösteri Merkezi’nde toplanmıştır.

Yarışmanın ikinci kategorisi olan "Oyun-Rekreasyon Ürünleri Tasarım"ında ödül gurubuna kalan projelerin ödül sıralaması aşağıdaki gibidir:

1.lık Ödülü	67 sıra numaralı proje
2.lık Ödülü	64 sıra numaralı proje
3.lük Ödülü	79 sıra numaralı proje
4.lük Ödülü	70 sıra numaralı proje
5. lik Ödülü	68 sıra numaralı proje

1. Mansiyon	77 sıra numaralı proje
2. Mansiyon	75 sıra numaralı proje
3. Mansiyon	55 sıra numaralı proje
4. Mansiyon	65 sıra numaralı proje
5. Mansiyon	63 sıra numaralı proje

- 58, 60, 69 sıra numaralı toplam 3 (üç) adet proje “Satin Alma Ödülü” ne layık görülmüştür.
- Ödül grubu raporları aşağıdaki gibidir:

58 SIRA NUMARALI PROJE (SATIN ALMA)

Proje konusuna getirdiği farklı bakış açısı, özgün ve nitelikli tasarım yaklaşımı, yarışma kültürüne ve güzel sanatların gelişimine yönelik katkısı nedeniyle jüri tarafından Satın Alma Ödülü ile ödüllendirilmiştir.

60 SIRA NUMARALI PROJE (SATIN ALMA)

Proje konusuna getirdiği farklı bakış açısı, özgün ve nitelikli tasarım yaklaşımı, yarışma kültürüne ve güzel sanatların gelişimine yönelik katkısı nedeniyle jüri tarafından Satın Alma Ödülü ile ödüllendirilmiştir.

69 SIRA NUMARALI PROJE (SATIN ALMA)

Proje konusuna getirdiği farklı bakış açısı, özgün ve nitelikli tasarım yaklaşımı, yarışma kültürüne ve güzel sanatların gelişimine yönelik katkısı nedeniyle jüri tarafından Satın Alma Ödülü ile ödüllendirilmiştir.

63 SIRA NUMARALI PROJE (5. MANSİYON)

Geliştirilen kavram ve bütüncül kimlik, farklı alanlara uyarlanabilmesi, farklı etkileşim öneren birimleri yalın tasarım dili olumlu bulunmakla birlikte ürün tasarımı aşamasında strüktürel ergonomi odaklı konularda malzeme ve üretim detay çözümleri ile ilgili konularda yetersiz bulunmuştur.

65 SIRA NUMARALI PROJE (4. MANSİYON)

Konsept fikrin İstanbul’un topoğrafyası ile ilişkilendirilmesi; bu yaklaşımın en yalın temsiliyet ile ürünün malzemesine yansıtılma çabası; tırmanma aktivitesi ile sınırlı tutulmayan senaryo kurgusu üzerinden bir araya getirilen modüllerin oluşturduğu labirent seçeneklerinin ise olası oyunları çeşitlendirirken tasarımı benzerlerinden farklılaştırmaktadır. Diğer taraftan açık

kamusal mekanların farklılaşan boyutlarına uygun oyun grup ve/veya gruplarının oluşmasına imkan tanıyan tasarım, küçük ve dar alanlarda daha az modül kullanımını, geniş alanlarda ise köprü, kaydırak gibi ara öğelerle birlikte daha gelişmiş modül kurgularını mümkün kılmaktadır.

Modüler konstrüksiyonun, tasarıma özgü çözülme çabası takdir edilmekle birlikte iki temel parçadan oluşan ve seri üretime uygun olarak önerilen tasarımın montaj ve üretimi zorlaştırıcı olması sebebiyle eleştirilmiştir. Tırmanma biriminin yüksekliğine bağlı olarak olası güvenlik problemlerinin yeterince etüt edilmemiş olması jüri tarafından ayrıca olumsuz olarak değerlendirilmiştir.

55 SIRA NUMARALI PROJE (3. MANSİYON)

Tasarımın düşey düzlem kurgusu üzerinden modüler oyun çerçevesi şeklinde ele alınması, zaman içinde bazı parçalarının ihtiyaca göre değiştirilebilir olması, duvar modülleri üzerinde oluşturulan çeşitlilik, düşey düzlemlerin farklı açılarda bir araya getirilerek oluşturulmaya çalışılan mekan kurma çabası, farklı yaş gruplarına hitap edebilmesini hedeflenmiş olması ve farklı büyüklüklere sahip alanlarda kurgulanabilir olması olumlu bulunmuştur. Ancak tahterevalli, salıncak gibi oyun elamanlarının yine aynı düşey düzlem üzerinde düşünülmüş olması, kurgulanan çerçevenin alt kenarının oluşturacağı güvenlik v.b. çeşitli sorunlar, düzlemleri bir arada tutan çerçevenin stabilite sorunları, çerçeve ve modüllerle ilgili imalata yönelik detayların verilmemiş olması eleştirilmiştir.

75 SIRA NUMARALI PROJE (2. MANSİYON)

Renk temasının merkeze alındığı tasarım sadece çocuklarla sınırlı kalmayan, rekreatif bir ürün olarak tüm kentlileri kullanıma davet ederek etkileşime geçirmeyi vadeden bir iddiaya sahiptir. Basit formunun ve modüler olarak geliştirilebilir kurgusunun çocuklar için olduğu kadar farklı yaş grupları içinde tercih edilebilir mekânsal olasılıklar yaratması olumlu bulunmuştur. Özellikle gece aydınlatması ile kentsel simge niteliği taşıyan tasarımın, bu anlamdaki görselleştirmeleri; uygulamaya yönelik teknik çizimleri etkili bulunmuştur.

Oyun modülü olarak sadece tırmanma ve zıplama ile sınırlı aktivite seçeneğinin yaratıcı oyun kurgusunu kısıtlaması eleştirilmiştir. Montaj ve detay bazında yetersiz bulunmuştur.

77 SIRA NUMARALI PROJE (1. MANSİYON)

Birim ünite üzerinden geliştirilmiş eleman tasarımı yaklaşımı, birim elemanın benzerlerinden ayrılarak yalınlaştırılmış, hafifleştirilmiş, kaynak gerektirmeyen ve seri üretime uygun, tek başına veya çoklu bir araya gelerek daha büyük oyun ve aktivite grupları oluşturmaya izin veren şekilde düşünülmüş olması, imalata yönelik detayların düşünülmüş ve geliştirilmiş olması, yatay ve dikey olarak üreyebilme şansının bulunması, bağlantı parçaları vasıtası ile elemanlar üzerine farklı ekipmanların getirilebilir olması, tasarımın açıklamasında aktarılan tespit ve hedefler, farklı yaş gruplarından tüm çocuklara hitap edebilme kabiliyeti, sportif aktivitelere adapte edilebilir olması, akılda kalıcı ve dikkat çekici renk ve forma sahip olması olumlu bulunmuştur.

Tek modül kullanma iddiası basket direği gibi bazı fonksiyonlarda zorlayıcı bulunmuştur. Modüllerin alana yayılmasıyla oluşan tekrarın görsel anlamda kalabalık oluşturması eleştirilmiştir. Konvansiyonel park oyunları ve spor aktiviteleriyle ilişkisinin tanımsız olması eleştirilmiştir.

68 SIRA NUMARALI PROJE (5. ÖDÜL)

İstanbul'un mevcut değerlerini simgeleştirerek ürünler üzerinden çocuklarla buluşturma çabası, ebeveyn ve çocukların yakın olabilmesini hedefleyen merkez modül kurgusu, rekreasyon alanlarında birlikte veya ayrı ayrı kullanılabilecek şekilde düşünülmüş bütünlüyci modül ve elemanları, evcil kanatlar, gezgin kanatlar, zıp zıp kanatlar, gölgeleme elemanları, Rumeli feneri gibi özgün oyun elemanları, çocukların ikonik karaktere büründürülmüş oyun elemanları keşif teması yardımıyla kent ile duyarlı ve yakın ilişki geliştirebilmesinin hedeflenmesi, engelli çocuklar da dahil tüm çocukların düşünülmüş olması, çocukların fiziksel aktivite ve hayal gücünü bir arada kullanmalarının hedeflenmiş olması, alan büyüklüğüne göre adapte edilebilme olanağı, elemanların malzeme ve detay seçimlerinin seri üretime uygun ve uygulanabilir olması olumlu bulunmuştur. Ancak tasarlanan bazı ürünlerin ray üzerinde hareketli olması ve bununla ilişkili bakım ve olası güvenlik sorunları, oturma alanı bölümünün yerinde yapılacak şekilde düşünülmüş olması, üzerine çıkılan ve oturulan elemanlarda kontrplak malzemenin yüzey ve dayanım sorunları eleştirilmiştir.

70 SIRA NUMARALI PROJE (4. ÖDÜL)

Parametrik özelliği ile tasarımın eklenen modüllerin oluşturduğu değişen kombinasyon biçimlerine bağlı içinde yer alacağı kentsel açık alan bağlamında farklı yönlerde doğru çoğalabilmesi; hücrelerin oluşturduğu sürpriz mekansallıklar ile farklılaşan fiziksel ve düşünsel aktivite becerilerini geliştirecek oyun kurgularına zemin hazırlaması olumlu bulunmuştur. Proje kendi içinde tutarlı ve detay bazında üretilebilir çözümler sunmaktadır. Geliştirilen öneri yenilikçilik anlamında rakiplerinden ayrılmamasına rağmen, farklı boyutlardaki açık mekanlara uyarlanabilir modül eklenmesi başarılı bulunmuştur.

Güvenlik açığı yaratabilecek olması nedeniyle oyun ünitesi, yaş grubu kullanımı konusunda sınırlı kalmaktadır. Farklı boyutlardaki hücrelerin planometrik açılımları, bağlantı ve panel detayları tüm ayrıntıları ile verilmiş olmakla birlikte maliyet açısından yeterince etüt edilmemiştir.

Oyun alanlarında farklı yaş grupları ve aktivite alanlarına ne şekilde adapte olabileceği veya eklenilebileceği tanımlanmamıştır. Konvansiyonel park elemanları, spor oyunları ve deneyimsel elemanların oyun alanı içerisinde önerilen tasarım ile ilişkilerinin tanımlanmaması ve tasarıma entegre edilmemesi eleştirilmiştir.

79 SIRA NUMARALI PROJE (3. ÖDÜL)

Oyun alanı ve ürün tasarımlarının kavramsal çıkış noktasını oluşturan rastlantı ve rastgelelik konseptin önemli bir belirleyicisidir. Bu anlamda bitmiş ürün formuna sahip olmayan ve tekrardan uzak modüllerin yapısal kurgusunun kart oyununa dayalı rastlantısallığının dinamik mekânsal kompozisyonları beraberinde getirmesi projenin anlamsal bütünlüğü içinde başarılı bulunmuştur. İçinde yer alacağı her türlü kentsel bağlamla ilişkilenebilecek modüllerin tanıdık olan oyun elemanlarını daha davetkar hale getirmesi ve çocuklara özel mekânsal nişler sunması; farklı oyun yaklaşımları ile yaş gruplarına özel çözümlerin geliştirilmesine açık olan tasarım yaklaşımı; değişen boyuttaki kamusal açık mekanlara kimliğini kaybetmeden uyarlanabilir nitelikte olması olumlu bulunmuştur.

Tasarım dili güncel ve aile oluşturmaya uygun ürün gruplarının uygulama kolaylığı olumlu bulunurken, montaja ilişkin ele alıftaki detay eksikliği eleştirilmiştir. Bununla birlikte ürünler kullanıcı güvenliğine ilişkin çözülmesi gereken detay problemleri içermektedir.

Proje oy çokluğuyla 3. Ödül seçilmiştir. Bu projeyi Eda Ekim 1. Ödül için önermiştir.

64 SIRA NUMARALI PROJE (2. ÖDÜL)

Her yaş grubundan çocuğun bilişsel, sosyal ve fiziksel becerisini geliştirmeye yönelik tasarlanmış parçalar bütünü, alışılabilen oyun birimlerinden farklı bir kent oyuncağı konsepti sunmaktadır. Oyun alanı bağlamını dışarıda bırakan tasarımın sadece serbest parçalardan oluşan seti, taşıdığı iddiayı konsept bütününde tamamlayıcı fikirlerle de belli bir olgunluğa erişirmektedir. Bu kapsamda “mıknatist”in, yaş gruplarına bağlı olarak bilişsel becerilerin gelişimine verdiği katkının detaylı bir şekilde tanımlanması; tüm parçalarına ilişkin teknik çizimler ve sürdürülebilirliğine yönelik malzeme içeriğinin ayrıntılı şekilde aktarılması; erişilebilirlik ve lojistik anlamda kolay istiflenebilir olması sağlayacağı avantajlar nedeniyle başarılı bulunmuştur.

Ayrıca oyun grubunun küçültülmüş ve taşınabilir hediye modelinin, özellikle kente aidiyeti arttırmak ve pandemi sürecine benzer kriz zamanlarında dışarıda deneyimlediği oyun parçalarının çocuklar tarafından evlerinde oynanması deneyime dair sürekliliği sağlayarak, tasarımı ileri noktaya taşımaktadır. Bununla birlikte oyuncak tasarımının oyun alanı bağlamında geliştirilmesi dışında hijyen ve kullanıcı güvenliğine dair olası çözümler eksik bulunmuştur. Malzemenin hasadı ve toplanan ürününün birleştirmeye uygun hale getirilmesinde yaşanacak problemler ise diğer bir olumsuz noktayı oluşturmaktadır.

Oyun alanı güvenliği, hijyeni, zemin dokusu, depolama ve tanımlı bir alan kurgusu oluturulmamış olması eleştirilmiştir.

67 SIRA NUMARALI PROJE (1. ÖDÜL)

Tasarımda sabit ve tanımlanmış oyun ve aktivite alanı ve elemanlarının aksine çocukların hayal gücünü hedefleyen, dinamik ve devingen strüktürel bir sistem oluşturma çabası, oyun alanı tasarımını çocuklar için bir tasarım oyunu olarak düşünmesi, oyun mekanının çocukların kendileri tarafından tasarlanması yoluyla katılımcılığın hedeflenmiş olması, bir yandan bulunduğu yere özgü ve tek defalık olurken oluşturulan strüktürün yine de önceden belirlenmiş ve standardize edilmiş parçalardan meydana getirilebilir şekilde kurgulanmış olması, fiziksel aktivitenin yanında ısı, ışık, ses gibi deneyimleri de kurguya dahil etme çabası, kurgulanan strüktürün ihtiyaca uygun olarak değiştirilebilir şekilde hedeflenmiş olması olumlu bulunmuştur.

Çocukların oyun alanı tasarımına müdahil olmaları konusunda sadece dijital ara yüz kullanımının düşünülmüş olması, strüktür ana malzemesi olarak önerilen perfore boru, temel ve sarmal kazık maliyetinin yüksek oluşu, perfore borunun kullanım esnasında güvenlik, temizlik gibi sorunlarının bulunması, farklı aktivitelere olanak sağlayan ek bileşenler için yeterli detay ve malzeme bilgisinin verilmemiş olması eleştirilmiştir.

- Jüri çalışmasını saat 21:00’da tamamlamıştır.