



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN
CATALOG OF GRADUATION PROJECTS

2022/23 FALL SEMESTER
GROUP A

— DESIGN *for* — Wellbeing

Developing public services through participatory approaches



“Graduation Project” aims to call students to perform and finalize an independent project which is to prove that they own the necessary knowledge and progress on the entire knowledge domain composing the education at the Department of Industrial Design and meet the desired professional competencies.

Each student enrolled in the “Graduation Project” is expected to finalize an industrial product design project depending on a systematic research on a given subject and present and defend it in front of jury members by using all the necessary communication tools. While the basic feature of the “Graduation Project” is a detailed and materialized product design project, it also includes a report based on research and analyses on the very subject.

“Diploma Projesi”nin amacı Endüstriyel Tasarım Bölümü’ndeki eğitim ve öğretim bütünü oluşturarak tüm alanlarda, öğrencinin gerekli bilgi ve gelişime sahip olduğunu, “istenilen mesleki seviyeye ulaştığını” kanıtlayan bir diploma projesini öğrencinin bağımsız bir şekilde sonuçlandırdığı bir projeye ortaya koymasının sağlanmasıdır.

Diploma Projesini alan her öğrencinin verilen konu alanı ile ilgili sistemli bir araştırmaya dayanan bir endüstriyel ürün tasarım projesini tamamlaması, gerekli bütün iletişim araçlarını kullanarak jüri önünde sunması ve fikrini savunması amaçlanmaktadır. Diploma Projesinin temel niteliği, sonucu endüstriyel bir ürüne yönelmiş bir proje çalışması olmakla birlikte, konu ile ilgili inceleme, araştırma ve analiz çalışmalarına dayanan bir raporu da kapsar.



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN
CATALOG OF GRADUATION PROJECTS

— DESIGN *for* — Wellbeing

Developing public services through participatory approaches

2022/23 FALL SEMESTER GROUP A

CORE JURY MEMBERS

Prof. Dr. Gülname Turan
Asst. Prof. Dr. Özge Çelikoğlu
Res. Asst. Oğuzhan Güngör
Res. Asst. Nesrin Türer

OTHER JURY MEMBERS

Asst. Prof. Dr. E. Cem Alpay
Asst. Prof. Dr. Nihan Yıldırım
Asst. Prof. Dr. Simge Göksoy

GRADUATION PROJECT COORDINATOR

Inst. Miray Boğa

Design for wellbeing is a key concern in product, system, and service design, aiming to enhance human quality of life and support needs and aspirations sustainably. Utilitarianism identifies wellbeing as the highest good and evaluates actions according to their impact on aggregate wellbeing. Various design approaches, such as design for experience and design for human capabilities, aim to utilize design as an enabler for wellbeing. The focus on wellbeing has shifted design attention from material objects to organizing immaterial systems and caring for stakeholders. Design for wellbeing requires identifying issues, finding technical solutions, and improving practices for the betterment of human life, crossing disciplinary borders in complex environments.

Relying on the concepts of wellbeing and social inclusion, this project aims at developing a variety of public services including but not limited to health, education, entertainment, finance, etc. through participatory approaches focusing on the design of product(s) and related systems around them. It relies on premises of service design and introduces new interactions empowering stakeholders through participatory approaches.

İyi oluş için tasarım, insanların yaşam kalitesini artırmayı ve ihtiyaç ile isteklerini sürdürülebilir bir şekilde desteklemeyi amaçlayan ürün, sistem ve hizmet tasarımıdır. İyi oluş en yüksek fayda olarak tanımlar ve eylemleri toplam iyi oluş üzerindeki etkilerine göre değerlendirir. Deneyim için tasarım ve insan yetenekleri için tasarım gibi çeşitli tasarım yaklaşımları, tasarımı iyi oluş için bir kolaylaştırıcı olarak kullanmayı amaçlar. İyi oluş üzerine odaklanma, tasarımın dikkatini maddi nesnelerden maddi olmayan sistemleri organize etmeye ve paydaşları önemsemeye kaydırmıştır. İyi oluş için tasarım, karmaşık ortamlarda disiplin sınırlarını aşarak sorunları belirlemeyi, teknik çözümler bulmayı ve insan yaşamını iyileştirmeye yönelik uygulamaları iyileştirmeyi gerektirir.

Bu proje, iyi olma ve sosyal dahil olma kavramlarına dayanarak, sağlık, eğitim, eğlence, finans vb. gibi halka açık çeşitli hizmetlerin geliştirilmesini amaçlamaktadır. Bu amaçla, ürün(ler) ve bunlarla ilgili sistemlerin tasarımına odaklanan katılımcı yaklaşımlar aracılığıyla hizmet tasarımının öngörülerine dayanmaktadır ve katılımcı yaklaşımlarla paydaşları güçlendiren yeni etkileşimler sunmaktadır.



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

NF-Ring

Smart ring and mobile application for disadvantaged individuals
Dezavantajlı bireylere yönelik akıllı yüzük ve mobil uygulama

NF-Ring is a fast transaction application and contactless transaction ring.

It reduces the number of steps with technologies such as voice interaction, face recognition and NFC for people with low digital literacy, who have difficulty using passwords and remembering the use of various applications. It focuses on the problems experienced by family members and helpers to remember their passwords and use applications. The NFC-Ring app combines frequently repeated operations used in various applications on the phone.

NF-Ring bir hızlı işlem uygulaması ve temassız işlem yüzüğüdür.

Şifre kullanmakta ve çeşitli uygulamaların kullanımlarını akılda tutmakta güçlük çeken, dijital okuryazarlığı düşük olan kişiler için ses ile etkileşim, yüz tanıma, NFC gibi teknolojilerle adım sayısını düşürür. Şifrelerini hatırlamak ve uygulamaları kullanmak için aile bireylerinden yardım alan kişiler ve yardım eden kişilerin yaşadıkları problemlere odaklanır. NFC-Ring app telefondaki çeşitli uygulamalarda kullanılan ve sıklıkla tekrarlanan işlemleri bir araya getirir.



Selen Argadal

selenargadal@gmail.com



Connect with Trusted Ones. All-in-1.

Pay. Send money. Make appointments.

NF-Ring





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches



Calmilo

Personal development tracker & Crisis management assistant unit
Kişisel gelişim takipçisi & Kriz yönetimi yardımcısı ünite

Calmilo is a personal development tracker/crisis management assistant unit designed for individuals who participate community-based mental healthcare services.

The unit, which is consisted of two components allows its participants to track their session insights and to make self-assessments. Calmilo also limits accessibility and allows only participants and service providers to reach personal data.

Calmilo, toplum bazlı ruh sağlığı servislerine katılan bireyler için tasarlanan bir gelişme kaydetme/kriz müdahale ünitesidir.

İki ana komponentten oluşan bu ünite, bu servislerden yararlananların kendi gelişmelerini gözlemlerini ve katıldıkları servislere yönelik öz değerlendirme yapmalarını sağlar. Siber güvenliğin gittikçe önem kazandığı bu dönemde Calmilo, katılımcıların medikal bilgilerine yalnızca kendilerinin ve servis tedarikçilerinin ulaşabileceği şekilde sınırlamalar koyma işlevine de sahiptir.



Ecem Ciğer

ecemciger2000@gmail.com



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

AGRI-BUDDY

Garden tool carrying unit for the elderly
Yaşlılara yönelik bahçe aletleri taşıma ünitesi

AGRI-BUDDY aims to encourage gardening for all ages and while doing so promote aging well.

It is designed to be used by senior citizens participating in community gardens. It allows easy access to the tools by lifting the upper part. Also, it could be used as seating unit to socialize or to rest. Since it is lent to the participants, it is designed to be durable and easy to use. When taken back it can be easily stored. It serves multi-purposes to increase well-being of the elderly.

AGRI-BUDDY, her yaş için bahçeciliği teşvik etmeyi ve bunu yaparken iyi yaşlanmayı teşvik etmeyi amaçlar.

Halk bahçelerine katılan yaş almış bireyler tarafından kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Üst kısmı kaldırılarak aletlere kolay erişim sağlar. Ayrıca, dinlenmek veya sosyalleşmek istenildiğinde oturma yeri olarak kullanılabilir. Katılımcılara ödünç verildiği için dayanıklı ve kullanımı kolay olacak şekilde tasarlanmıştır. Geri alındığında ise daha az yer kaplaması için istiflenebilir. Yaş almış bireylerin refahını yükselterek iyi oluşları arttırmayı hedeflemektedir.

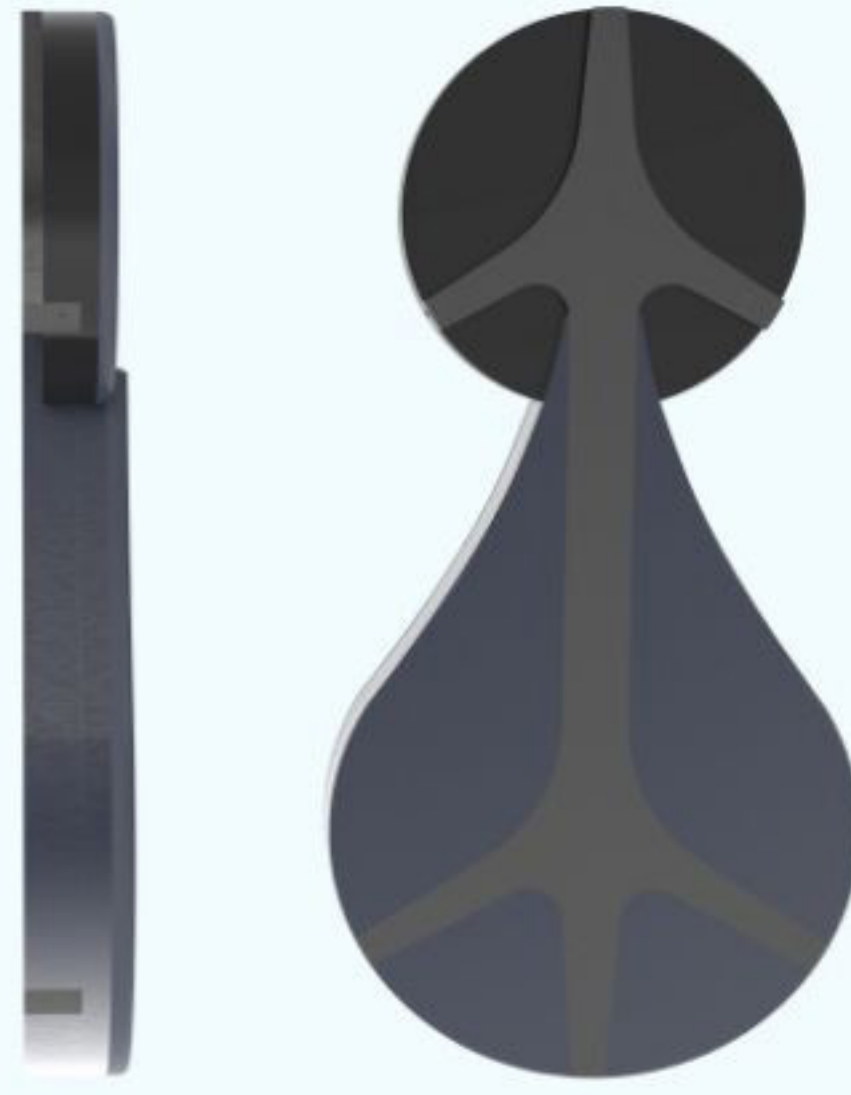


Derin Su Çorakay

derin34su@gmail.com

AGRI-BUDDY





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

AMETIBI

Urban experience for citizens
Şehir sakinlerine yönelik kentsel deneyim

AMETIBI is a product that focuses on improving emotional literacy through creating a creative experience for the city and it's citizens.

With two alternatives as a wall-mounted and a self standing version, AMETIBI aims individuals to adapt to different scenarios in urban life. Emotional literacy, expression and awareness are directly linked to mental well being. AMETIBI motivates people by including them to a creative process about their emotions that they are both the artists and the observers of the art creation. They involve in a both textual and visual process of creative activities, through this, city becomes a place where people can reflect their inner lives. These attributes of AMETIBI aims to make the participants more emotionally intelligence.

AMETIBI, şehir ve şehrin insanları için yaratıcı bir deneyim yaratarak duygusal okuryazarlığı geliştirmeye odaklanan bir üründür.

Duvara monte ve ayaklı olmak üzere iki alternatifi bulunan AMETIBI, şehir yaşamının getirebileceği farklı senaryolara uyum sağlamayı hedefler. Duygusal okuryazarlık, ifade ve farkındalık zihinsel sağlıkla doğrudan bağlantılıdır. AMETIBI insanları, duyguları hakkındaki bir sanat yaratımının hem sanatçısı hem de gözlemcisi oldukları yaratıcı bir süreçte dahil ederek motive eder. Yaratıcı etkinliklerin hem metinsel hem de görsel bir sürecine dahil olurlar; bu sayede şehir, insanın kendi iç dünyasını yansıtabileceği bir yer haline gelir. AMETIBI'nin bu özellikleri, katılımcıların duygusal zekasını geliştirmeyi amaçlamaktadır.



Gülen Mine Demiralp

gmdgmdemiralp@gmail.com



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

Chainlet

Service design for well-being of society and individuals
Bireylerin ve toplumun iyi olma haline yönelik servis tasarımı

Chainlet is an NFT display module. Using these modules, physical NFT marketplaces can be created. In this way, people can share their works in public space without worrying about security, and a source of income is also created.

These marketplaces, which bring society closer to new technologies, have a decentralized structure, so they are not fixed and constantly change locations. These locations can be accessed from the Chainlet app. The modules are arranged in chains in the area where the market will be established. NFTs of people who send their NFT to this market are displayed in blocks. During this exhibition, NFTs sent from nearby locations are displayed on the same Chainlet, which revives the culture of meeting neighbors. Consisting of four screens, these Chainlet blocks aim to convey to people that NFTs are not just a PNG. Interactions on the blocks are inspired by existing marketplace gestures, ensuring that people can easily adapt by being associated with old experiences.

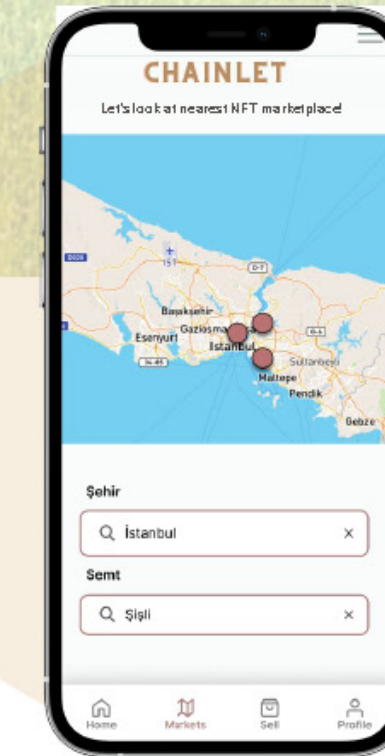
Chainlet, NFT sergileme modülüdür. Bu modüller kullanılarak kamusal alanda fiziksel NFT markeplaceleri yaratılabilir. Bu sayede insanlar eserlerini güvenlik endişesi olmadan paylaşabilirler ve ayrıca bir gelir kaynağı da oluşmuş olur.

Toplumu yeni teknolojilere yakınlaştıran bu pazar yerleri merkeziyetsiz bir yapıya sahiptirler, bu yüzden sabit değildir ve sürekli yer değiştirirler. Anlık pazar lokasyonlarına Chainlet uygulamasından ulaşılabilir. Pazarın kurulacağı alana Chainlet modülleri zincirler şeklinde sıralanır. NFT'lerini bu pazar yerine gönderen kişilerin NFT'leri bloklarda sergilenir. Bu sergileme sırasında, yakın lokasyondan gönderilen NFT'ler aynı Chainlet üzerinde sergilenir, bu da komşularla tanışma kültürünü canlandırır. Dört ekrandan oluşan Chainlet blokları, NFT'lerin sadece bir PNG olmadığını insanlara anlatmayı hedeflemektedir. Bloklar üzerindeki etkileşimler, günümüzde var olan pazar yeri hareketlerinden referans alınarak tasarlanmıştır. Bu sayede eski deneyimlerle ilişkilendirilip halkın kolayca adapte olması öngörülmüştür. Problemlere odaklanır. NFC-Ring app telefondaki çeşitli uygulamalarda kullanılan ve sıklıkla tekrarlanan işlemleri bir araya getirir.



Aylin Dereli

aylinddereli@gmail.com





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

BLIMP

Gaming system for social wellbeing
Sosyal refah amaçlı oyun sistemi

Blimp is a gaming system that promotes community involvement and improves social well-being.

It uses fun and curiosity to encourage people to explore their city and foster a sense of belonging. The system also rewards players with prizes and collections that increase in value over time.

Blimp, topluluk katılımını teşvik etmeyi ve sosyal refahı iyileştirmeyi amaçlayan etkileşimli bir oyundur.

İnsanları şehirlerini keşfetmeye ve bir bağ duygusu hissetmeye motive etmek için eğlenceli ve merak uyandırıcı bir yaklaşım kullanır. Oyuncular ilerledikçe ve farklı rotaları tamamladıkça çeşitli madalyalarla ödüllendirilir ve oyun motivasyonlarını artırmak için değerli koleksiyonlar oluştururlar.

An Urban Discovery Game

Designed for Public Well-being in Kadıkoy, Istanbul



Ceren Özgen

cenozen@gmail.com



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

PLANTINE

Smart pot system for children
Çocuklara yönelik akıllı saksı sistemi

PLANTINE is a smart potting system that contributes to children's routine and regulation of their circadian rhythms by reducing digital screen exposure.

Growing, caring for and moving the plant develops a sense of responsibility, while observing and succeeding in planting provides self-confidence. Children take the plant to school and exhibit it, and thus peer communication is also increased. The children's self-planning for the plant's survival encourages them to stay away from the screen and allows them to create a routine.

PLANTINE, çocukların dijital ekran maruziyetini azaltarak rutinine ve sirkadiyen ritimlerinin düzenlenmesine katkıda bulunan bir akıllı saksı sistemidir.

Bitkinin yetiştirilmesi, bakımı ve taşınması sorumluluk duygusunu geliştirirken, süreci gözlemlemek ve bitkiyi başarıyla büyütmek özgüven sağlar. Çocuklar bitkiyi okula götürerek sergiler ve bu sayede ekran iletişimi de arttırılmış olur. Bitkinin yaşaması için çocukların zamanını planlaması ekrandan uzak kalmaya teşvik eder ve kendilerine rutin yaratmasını sağlar.



Feray Öztürkmen

ferayozturkmen@gmail.com



PLANTINE

Smart Planting Device for Children





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 FALL SEMESTER | GROUP A

Design for wellbeing: Developing public services through participatory approaches

UNI-3

Tracking and creation service system for musical education
Müzik eğitime yönelik takip ve yaratım servis sistemi



The design philosophy I obtained from my research outputs in order to support the well-being process focuses on the pleasure of learning music; UNI-3, which aims to adapt the pleasure of learning, originating from the pleasure that people get by realizing themselves.

In addition, the product defines a new learning skill for individuals with a service process that embraces the concept of community building. The understanding, which is based on the triple learning theory and adopts the stages of learning creation and sharing, was tried to be preserved both in the service system and in the product. Learning and creation processes are followed with 2 different cases on a product basis, and the process of sharing test processes, community meetings, and digital dates is also provided.

İyi oluş sürecini desteklemek için araştırma çıktılarımdan edindiğim tasarım felsefesi, müzik öğrenme keyfine odaklanıyor; UNI-3 insanların kendilerini gerçekleştirerek aldıkları zevkten kaynaklanan öğrenme zevkini uyarlamayı hedefliyor.

Ayrıca ürün, toplum oluşturma kavramını benimseyen bir hizmet süreci ile kişiler için yeni bir öğrenme becerisi tanımlar. Öğrenme oluşturma ve paylaşma aşamalarını benimseyen üçlü öğrenme kuramına dayanan anlayış hem hizmet sisteminde hem de üründe korunmaya çalışılmıştır. Ürün bazında 2 farklı vaka ile öğrenme ve yaratma süreçleri takip edilmekte olup, test süreçleri, topluluk toplantıları, dijital tarihler paylaşım süreci de sağlanmaktadır.



Adalet Devrim Tan

adaletdevrim@gmail.com

Coordinator / Koordinatör

Inst. Çağrı Gizem Varlı

Content Editor / İçerik Editörü

Res. Assist. Onur Yılmaz

Graphic Design / Grafik Tasarım

Res. Assist. Onur Yılmaz

Typesetting / Dizgi

Res. Assist. Ferda Özdülger

This catalog has been prepared by the Department of Industrial Design, Istanbul Technical University.

All materials included are produced for educational purposes only.

© 2023 All rights reserved.

Bu katalog İstanbul Teknik Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Bölümü tarafından hazırlanmıştır.

İçeriğindeki tüm materyaller eğitim amacıyla üretilmiştir.

© 2023 Tüm hakları saklıdır.



İstanbul Teknik Üniversitesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü

Mimarlık Fakültesi Taşkışla, 34437 İstanbul

+90 (212) 293 13 10 (2332) • tasarim@itu.edu.tr • tasarim.itu.edu.tr