

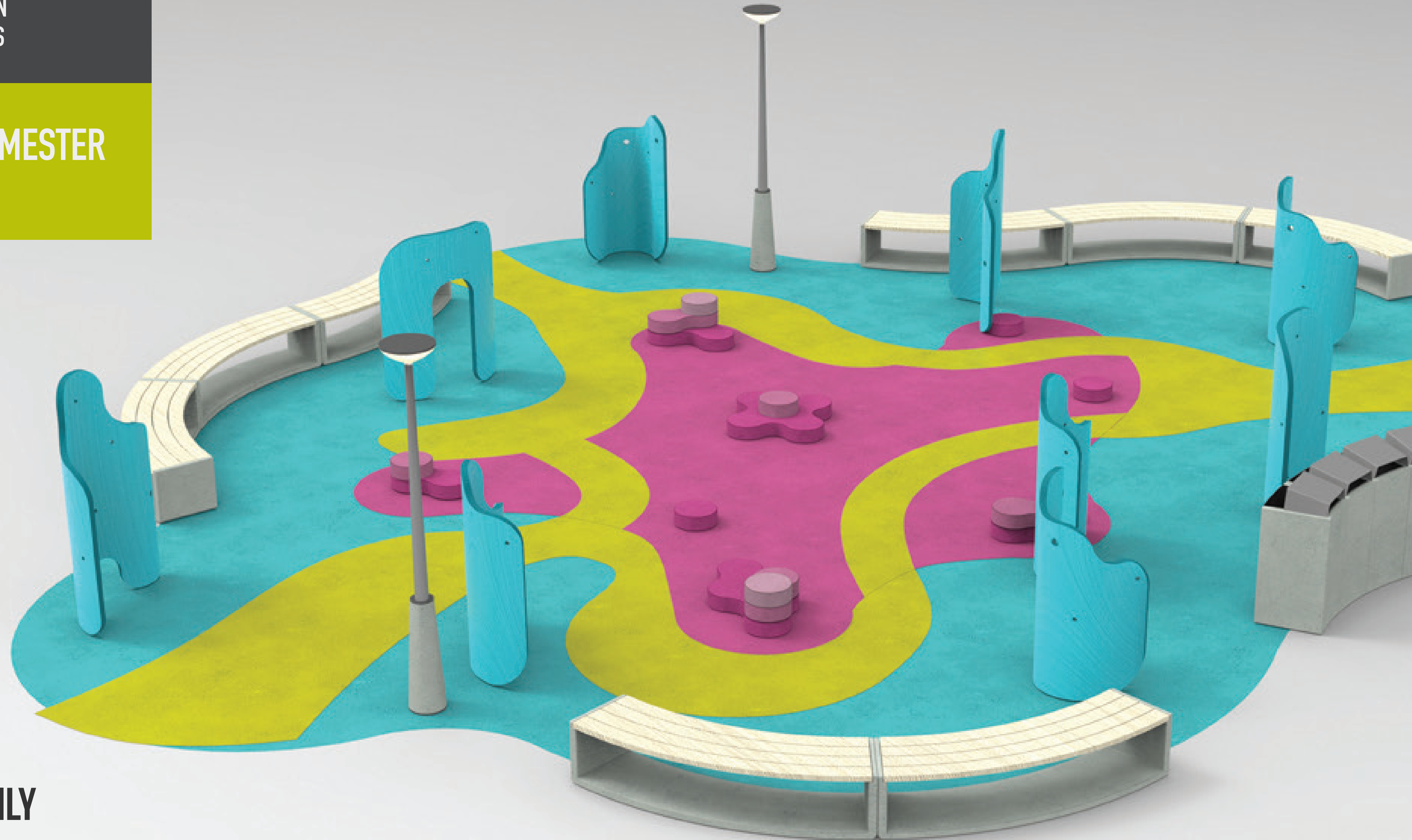


ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN
CATALOG OF GRADUATION PROJECTS

2022/23 SPRING SEMESTER
GROUP B

PLAY THROUGH DESIGN

DESIGNING PUBLIC FURNITURE FAMILY
TO FORM A PLAYGROUND



“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

PLAY THROUGH DESIGN

DESIGNING PUBLIC FURNITURE FAMILY
TO FORM A PLAYGROUND

2022/23 SPRING SEMESTER GROUP B

CORE JURY MEMBERS

Assist. Prof. Dr. Koray GELMEZ
Instr. Dr. Miray BOĞA
Res. Assist. Ali Cankat ALAN
Res. Assist. Betül ŞAHİN

OTHER JURY MEMBERS

Prof. Dr. Şebnem TİMUR
Süleyman Enes HİMAKİ (MG Design Studio)
Ezgi ÖZCAN (İBB Dept. of Parks and Recreation)

GRADUATION PROJECT COORDINATOR

Inst. Dr. Miray Boğa

In this graduation project, students are expected to design a public furniture system that affords play in the urban scape. In this system, the furniture pieces should constitute or transform into a playground where adults can take care of, observe or play together. Traditional games, conventional games, digitalization and gamification, smart play, urban hacking applications, etc. may be used as inspiration sources to search for and design inputs after specifying the framework and dynamics of play in the city.

The students are expected to conduct proper user research to understand the essence and the significant role of play on both children and adults, and the relationship between citizens and the city. It is highly recommended to use research methods such as participant observation, interviews in depth, and/or cultural probes. The methods can be diversified by students within the context of the project.

Bu diploma projesinde, öğrencilerin kentsel alanda oyun sunan bir kamu mobilyası sistemi tasarlamaaları beklenmektedir. Bu sistemde, mobilya parçaları yetişkinlerin bakımını yapabileceği, gözlemleyebileceği veya birlikte oynayabileceği bir oyun alanı oluşturmali veya bu alana dönüşebilmelidir. Şehirdeki oyunun çerçevesi ve dinamikleri belirlendikten sonra, geleneksel oyunlar, konvansiyonel oyunlar, dijitalleşme ve oyunlaştırma, akıllı oyun, kentsel hacking uygulamaları vb. ilham kaynakları olarak kullanılabilir ve tasarım girdileri için araştırma yapılabilir.

Öğrencilerin, hem çocuklar hem de yetişkinler üzerinde oyunun özünü ve önemli rolünü, ayrıca vatandaşlar ile şehir arasındaki ilişkiyi anlamak için uygun kullanıcı araştırmaları yapmaları beklenmektedir. Katılımcı gözlem, derinlemesine mülakatlar ve/veya kültürel problemler gibi araştırma yöntemlerinin kullanılması şiddetle tavsiye edilmektedir. Yöntemler, projenin bağlamında öğrenciler tarafından çeşitlendirilebilir.



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Growth

Public furniture family that affords joint play experiences for adults and children

Yetişkinler ve çocuklar için ortak oyun deneyimleri sağlamayı hedefleyen kamusal mobilya ailesi

It's a well-known fact that the importance of quality time spent together as families, as well as the growing interest in environmental conservation.

Thus, Growth, a public furniture family, fosters meaningful interactions between adults and children and contributes to a greener planet. All can be achieved via Growth thanks to its features, such as integrating smart technologies and converting plastic waste into new playgrounds while keeping play at the center of this transformation.

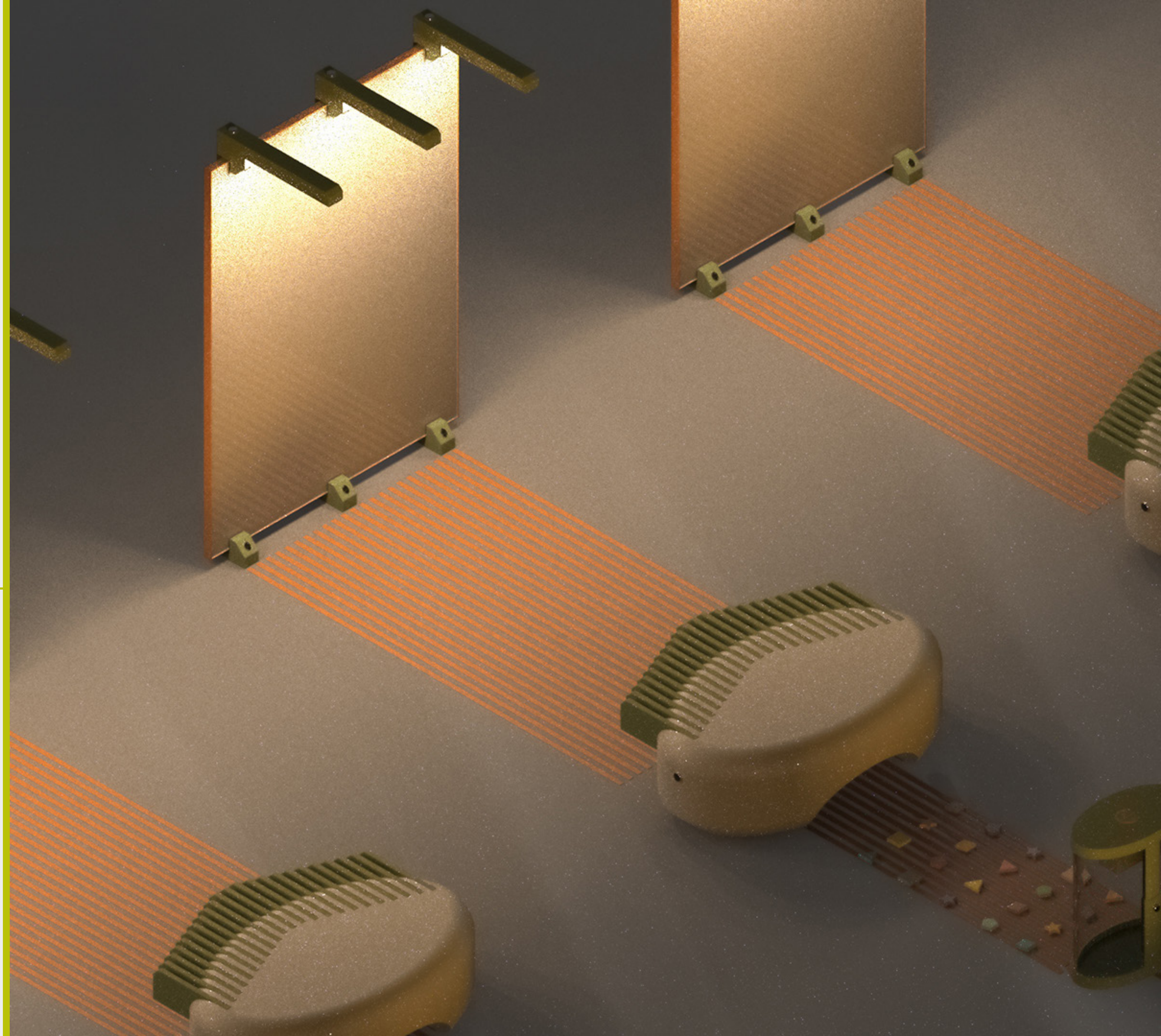
Yetişkinler ve çocuklar olarak birlikte geçirilen kaliteli zamanın yanı sıra çevreyi korumaya yönelik artan ilginin önemi bilinen bir gerçektir.

Böylece, kamu mobilya ailesi Growth, yetişkinler ve çocuklar arasındaki anlamlı etkileşimleri teşvik etmekle kalmaz, aynı zamanda daha yeşil bir gezegene katkıda bulunur. Akıllı teknolojilerin entegrasyonu, plastik atığın yeni oyun alanlarına dönüştürülmesi ve bu dönüşümün merkezinde oyunun tutulması gibi özellikleri sayesinde amaçlanan hedeflere Growth yoluyla ulaşılabilir.



Burak Önder

hello@onderburak.com

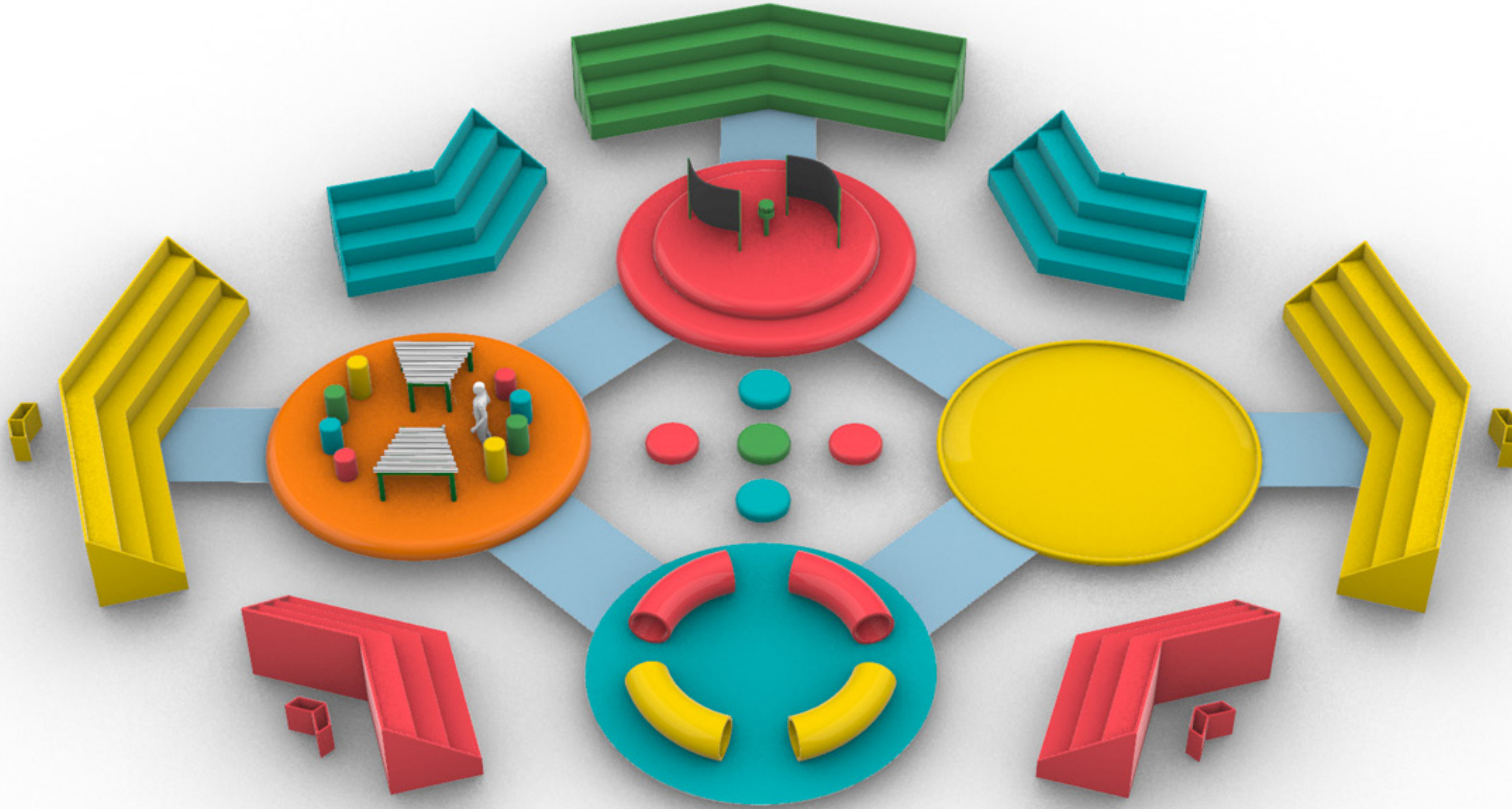




ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground



Stage

Environmentally conscious public furniture that promotes interactive play between adults and children
Yetişkinler ve çocuklar arasında etkileşimli oyunları teşvik eden çevreye duyarlı açık alan mobilyaları

The area allows children to play games using their imaginations and helps them to express themselves freely on a 'stage' while letting families watch their children.

While the auditory, visual, and tactile areas entertain the children, the families enjoy watching them play.

Çocukların 'sahnede' kendilerini ifade etmelerine özgürce olanak sağlayan ve hayal güçlerini kullanarak oyun oynamalarına izin veren bu alan ailelerin de çocuklarını izlemesine imkan sağlıyor.

İşitsel, görsel ve dokunsal alanlar çocukları eğlendirirken ailelere de çocuklarını izleme keyfi sunuyor.



Asena Çakmak
cakmaka18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

InterP

Digitized, analog playground systems
Dijitalize edilmiş, analog oyun alanları sistemi

InterP is a playground system that parents can use with their children by registering on the mobile application.

The InterP system consists of digitalized analogue playgrounds specialized in different subjects, the content of which can be updated. The difficulty level of the games in the playgrounds adapts to the age and skill of the user, allowing parents to enjoy the play.

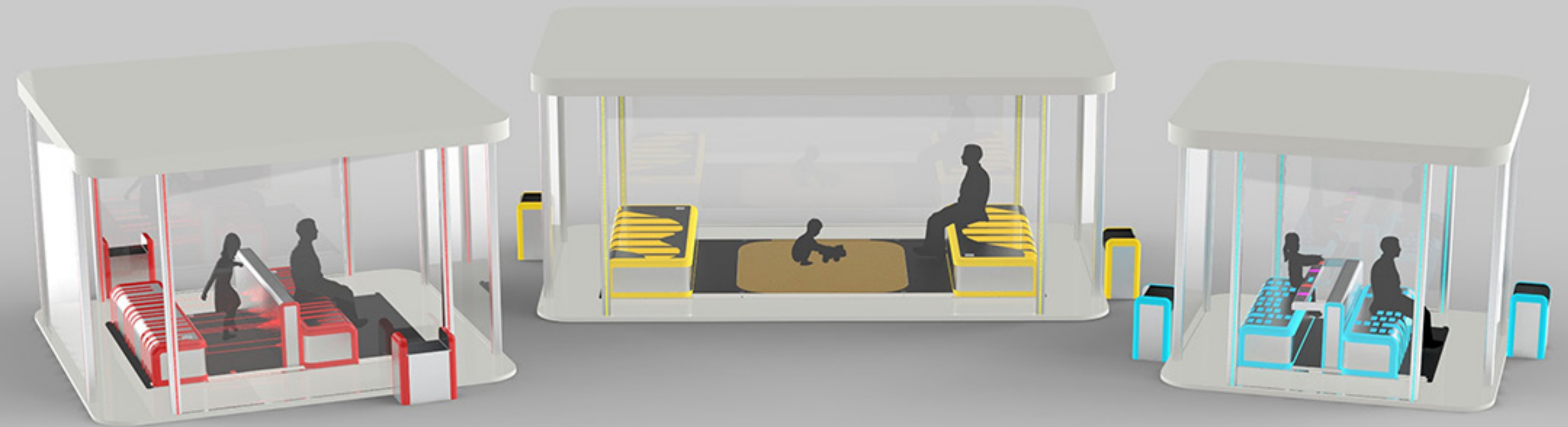
InterP, ebeveynlerin mobil uygulama üzerinden kayıt yaptırarak, çocuklarıyla birlikte kullanabilecekleri bir oyun alanı sistemidir.

InterP sistemi, farklı konularda özelleşmiş, içeriği güncellenebilen, dijitalize edilmiş analog oyun alanlarından oluşmaktadır. Alanlardaki oyunların zorluk seviyesi, kullanıcının yaşına ve becerisine adapte olabilmektedir. Bu sayede ebeveynler de sıkılmadan oyuna katılım gösterebilirler.



Tahsincan Baldırcı

baldirci@itu.edu.tr





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Climbia

A playground where children and adults can create shared experiences together with the act of climbing
Tırmanma eylemiyle çocukların ve yetişkinlerin birlikte ortak deneyimler oluşturabileceği oyun alanı

Climbia has a structure that aims to improve the physical, mental, and social development of children.

Physical development is achieved through climbing, including factors contributing to child development, such as strategic thinking and social interaction. For this reason, a comprehensive gaming experience is offered with climbing platforms designed for every age group, encouraging cooperation and competition.

Climbia, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimini iyileştirmeyi hedefler.

Tırmanma eylemi aracılığıyla sağlanan fiziksel gelişim, stratejik düşünme ve sosyal etkileşim gibi çocuk gelişimine katkı sağlayan faktörleri içermektedir. Bu nedenle, yardımlaşma ve rekabeti sağlayan ve her yaş grubuna uygun olarak tasarlanmış tırmanma platformlarıyla kapsamlı bir oyun deneyimi sunulmaktadır.



Doğa Oğuz

oguzd18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Marke

A dynamic playground that supports the development of space perception in children
Çocuklarda alan algısının gelişimini destekleyen dinamik oyun alanı

Marke is a 'hide and seek' playground that supports the development of space perception in children while allowing them to have a say over their games.

In addition to static hideout areas, it contains spaces and purposes to encourage physical movement. This playground is shaped around two themes: dynamic play and creating a playground with waste. At this point, concepts such as 'product attachment' and the 'Ikea effect' gain importance.

"Marke", çocuklarda alan algısının gelişimini destekleyen ve aynı zamanda oyunları üzerinde söz sahibi olmalarını sağlayan bir 'saklambaç' oyun alanıdır.

Durgun saklanma alanlarının yanı sıra, fiziksel efor gerektiren üniteler içerir. Bu oyun alanı iki tema etrafında şekillenmiştir, 'dinamik oyun' ve 'atıkla oyun alanı yaratmak.' Bu noktada 'kendi yarattığı ürüne bağlılık' ve 'Ikea etkisi' gibi kavramlar önem kazanmaktadır.

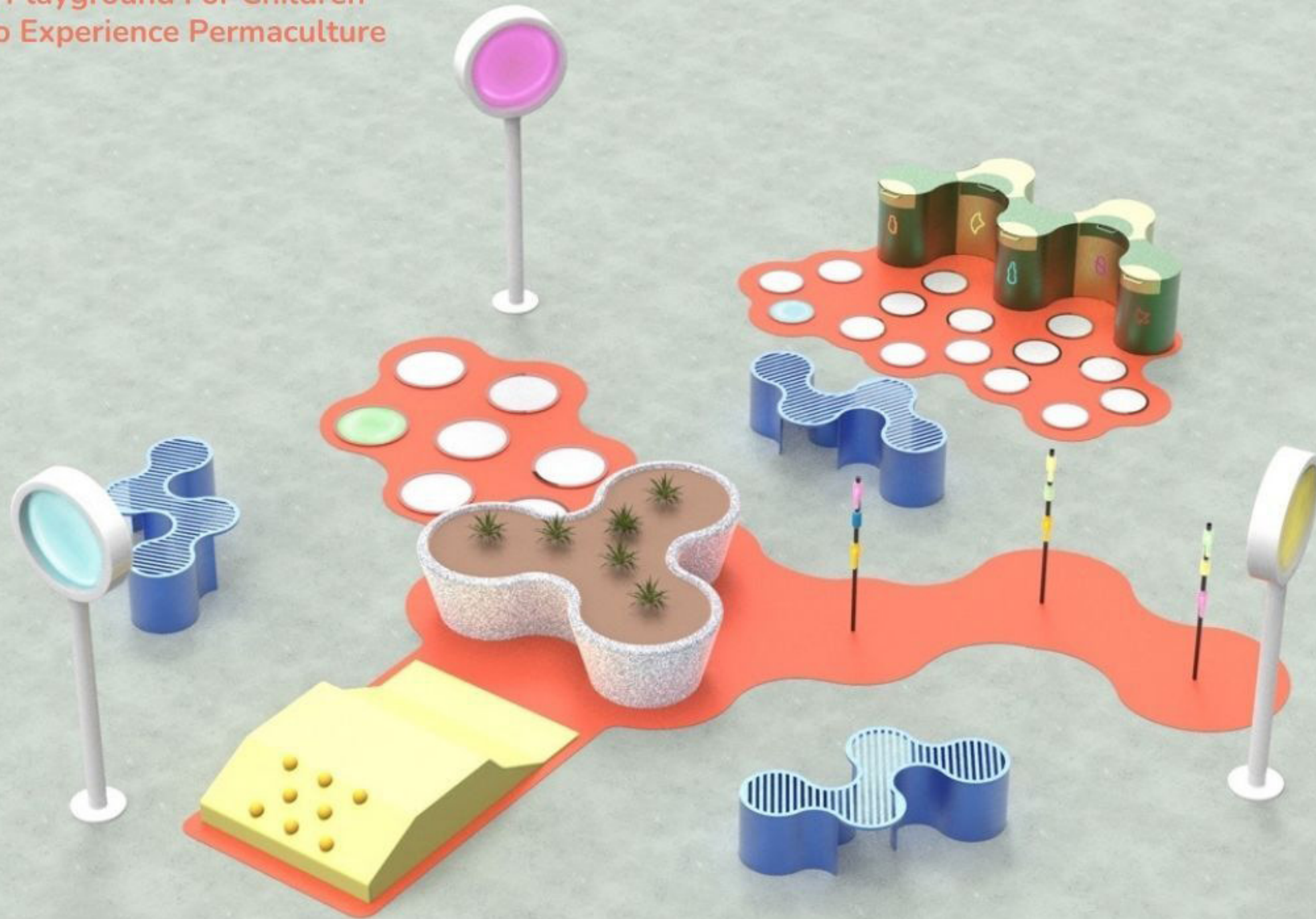


İrem Aslan

aslani18@itu.edu.tr



A Playground For Children To Experience Permaculture



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Bubbles

A playground that aims for children to experience permaculture
Çocuklara permakültür deneyimletmeyi hedefleyen oyun alanı

The playground is built around an area where children can observe and experience nature and its systems, thanks to various agricultural workshops.

The play starts at the entrances and reaches the workshop area. Through playing, in which each step follows the other with colored lights, children learn circularity.

Oyun alanı, çocukların çeşitli tarım atölyeleri sayesinde doğayı ve doğadaki sistemleri gözlemleyip deneyimleyebileceği bir alanın etrafında kurulur.

Oyun, alan girişlerinde başlayıp atölye alanına kadar ulaşır. Her bir adımın renkli ışıklarla birbirini takip ettiği oyunlar sayesinde çocuklar döngüsellği öğreniyor.



Sevinç Sayar

sayarse18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

PlayTube

Modular and sustainable playground adapts shape and size to space and need
Alana ve ihtiyaca göre şekil ve boyutu değişen, modüler ve sürdürülebilir oyun alanı

A playing unit consisting of modular parts made of recycled and natural materials, aiming for the maximum game variety in the area where it is installed.

Playtube seeks to ensure that children do not experience any inequality in accessing playgrounds, allowing the product parts to be mounted according to the width and shape of the area. It has a CE certificate, a Green Certificate, and TS EN 1176. The seatings are afforded through cavities on the tube units, and the lighting is provided by the solar-powered LEDs inside the plates that make up the fixture.

Kurulduğu alanda maksimum oyun çeşitliliğini sağlamayı hedefleyen oyun ünitesi.

Geri dönüştürülmüş ve doğal malzemelerden üretilmiş modüler parçalardan oluşur. Çocukların oyun alanlarına erişimlerinde herhangi bir eşitsizlik yaşamamalarını amaçlayan Playtube, alanın genişliğine ve şekline göre monte edilebilmesine olanak sağlar. CE belgesi, Green sertifikası ve TS EN 1176 belgelerine sahiptir. Oturma birimleri, tüp oyuncakların üzerindeki oyuklarla sağlanırken, aydınlatma da fikstürü oluşturan levhaların içlerindeki güneş enerjili ledlerle sağlanmaktadır.



Nazli Kir

nazlikir1996@gmail.com





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Ziplay

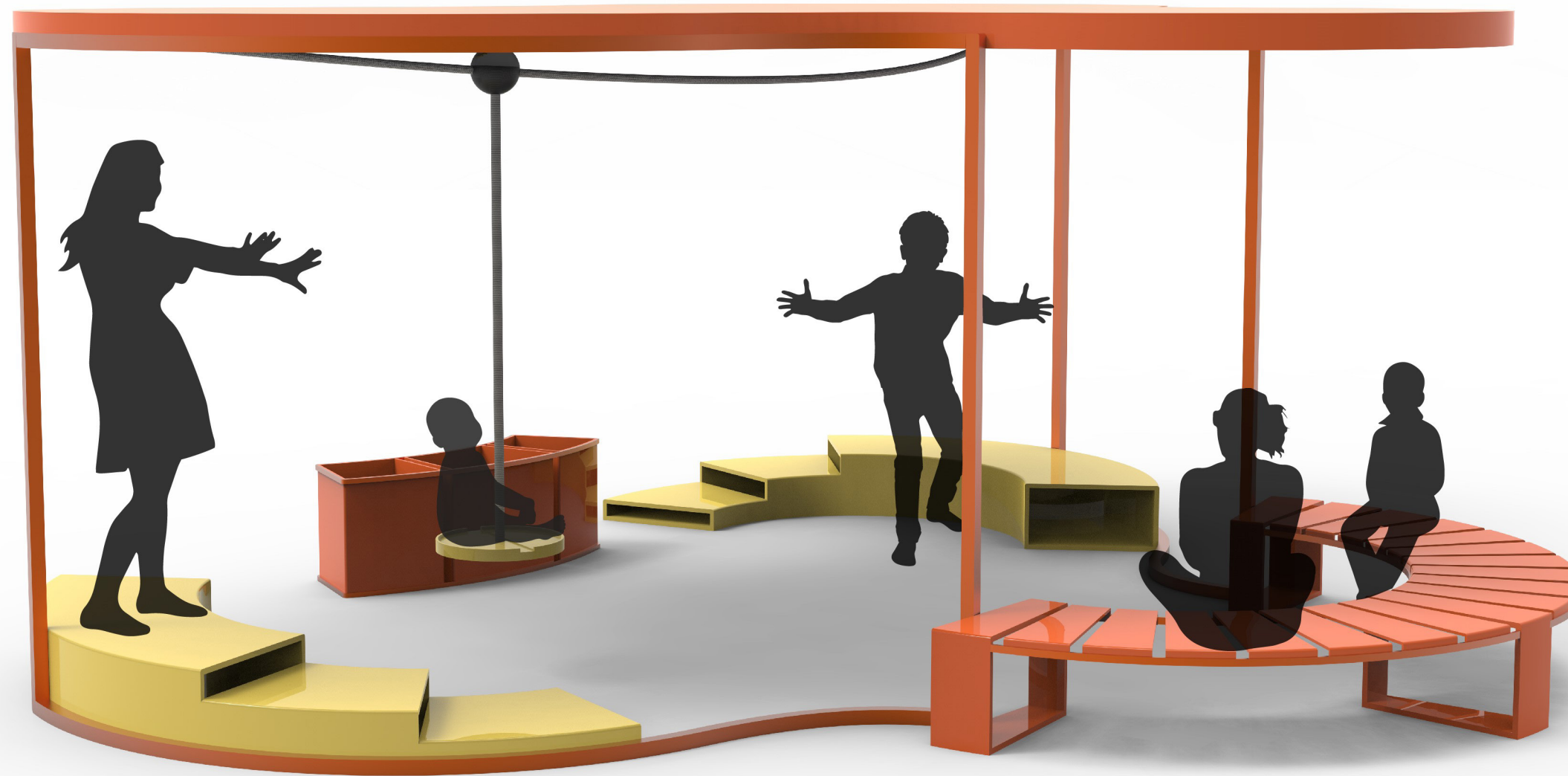
Family-oriented urban furniture fosters parent-child interaction through play
Oyun aracılığıyla ebeveyn-çocuk etkileşimini teşvik eden aile odaklı şehir mobilyası

Ziplay is an urban furniture designed for parents and their children who want to be somewhat isolated from the outside and increase interaction and communication within the family.

Ziplay, dışarıdan bir nebze izole olup aile içindeki etkileşimi ve iletişimi arttırmayı isteyen ebeveynler ve çocukları için tasarlanmış bir şehir mobilyasıdır.

It includes a seating unit, two game platforms, a zipline seat and three waste management units. The furniture in which the units are separated by color coding, the seating and waste management units are colored orange, and the platform and zipline game that make up the game are colored yellow. The play happens when the child gets on the zipline, proceeds to the other platform, and is accompanied by a parent. The playground is located inside the product shell. Some seating and waste management units are placed inside and some outside, aiming to increase the product's inclusiveness.

İçerisinde bir adet oturma birimi, oyun için iki adet platform, bir zipline koltuğu ve üç adet de atık yönetim birimi içermektedir. Birimlerin birbirlerinden renk kodlamasıyla ayrıldığı üründe, oturma ve atık yönetimi birimleri turuncu renkte olup oyunu oluşturan platform ve zipline oyunu sarı renktedir. Oyun, çocuğun zipline'a binip diğer platforma kadar ilerlemesi ve ebeveyninin de eşlik etmesiyle gerçekleşiyor. Oyun alanı, ürün kabuğunun içerisinde yer alıp, oturma ve atık yönetim birimlerinin bir kısmının içeride bir kısmının dışarıda yerleştirilmesi, ürünün kapsayıcılığı hedeflenerek yapıldı.



Ahmet Furkan Kurt
kurtahm18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

mushy

Playground design in public space that allows children to define their own play
Çocukların hayal güçlerini serbest bırakarak oyunu şekillendirdiği ve riski öğrendiği oyun alanı

Children can shape their own games and experiences free from conventional playground equipment.

Here, they can freely shape their own experiences, embracing the joy of unstructured play. By encountering purposeful risks, children develop valuable skills and learn to assess challenges by experiencing them.

Geleneksel oyun ekipmanlarından bağımsız olarak çocuklar, kendi oyunlarını ve deneyimlerini şekillendirme gücüne sahiptir.

Burada, yapılandırılmamış oyunun keyfini kucaklayarak oyunlarını özgürce kurgulayabilirler. Makul risklerle karşılaşan çocuklar tehlikeyi ve zorlukları deneyimleyerek değerlendirmeyi öğrenirler.



İrem Selvi

selvi17@itu.edu.tr





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Tinkle

An urban game product
Şehir içi oyun ürün grubu

Tinkle is an urban game product designed to increase interaction between adults and children in city parks, where the player invites non-players to join the game.

With the 'Tinkle' concept, places and surfaces have been created to serve the target user group, which includes the age group of toddlers and preschoolers and their caregivers, who are, in most cases, parents.

Tinkle yetişkin ve çocukların şehir içi parklarda etkileşimini artırmak amacıyla tasarlanmış, oyun oynayanın, oynamayanı oyuna davet ettiği bir şehir içi oyun ürün grubudur.

'Tinkle' konsepti ile hedef kullanıcı grubuna hizmet etmek amacıyla mekanlar ve yüzeyler oluşturulmuştur. Bu hedef grup, küçük çocukları ve onların ebeveynlerini içerir.



Nil Naren Yıldırım

yildirimni18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Simp IO

Urban playground contrasts cityscape, fostering community unity
Şehirle zıtlık oluşturan, topluluk oluşumunu teşvik eden kentsel oyun alanı

Individuals prefer parks and green areas to escape city life.

The fact that these areas are simple enough, free from clutter, and colorful can make them more attractive places. Even in the middle of the city, a simple and colorful public park area could be one of the places where people can socialize and have fun with games. Individuals prefer these types of spaces as a reaction against city life and an effort to change it. 'Alteration,' the central concept of the SIMPio project, is reflected in the product both by being positioned as a contrast in the city and with the use of the modules in different functions.

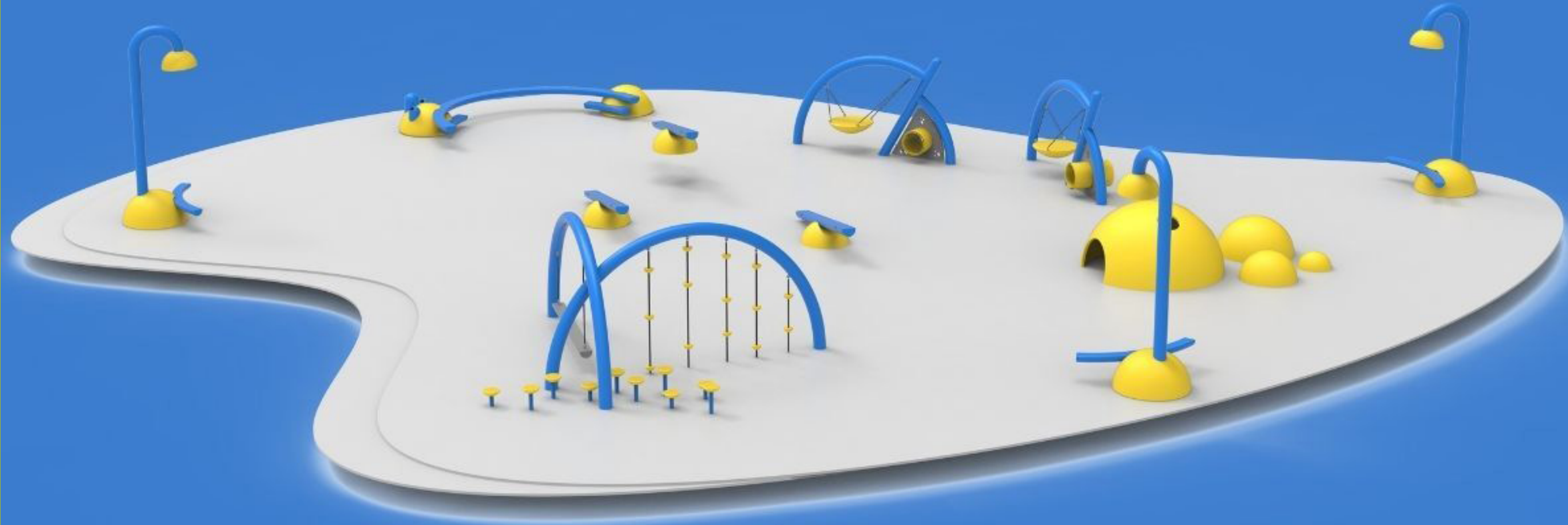


Murat Can Er

murattcannerr@gmail.com

Bireyler şehir hayatından uzaklaşmak için genellikle parkları ve yeşil alanları tercih etmektedir.

Bu alanların yeterince sade, dağınıklıktan arınmış ve renkli olması onları daha da çekici yerler haline getirebilir. Şehrin göbeğinde bile sade ve renkli bir kamusal park alanı her yaşa uygun insanların sosyalleşebileceği ve oyunlarla eğlenebileceği yerlerden biridir. Bireyler, kent yaşamına bir tepki ve onu değiştirme çabası olarak bu tür mekânları tercih etmektedirler. SIMPio projesinin ana konsepti olan 'Alteration', kentte bir kontrast olarak konumlandırılıp, modüllerin farklı işlevlerde kullanılmasıyla ürüne yansıtılıyor.



SIMPio



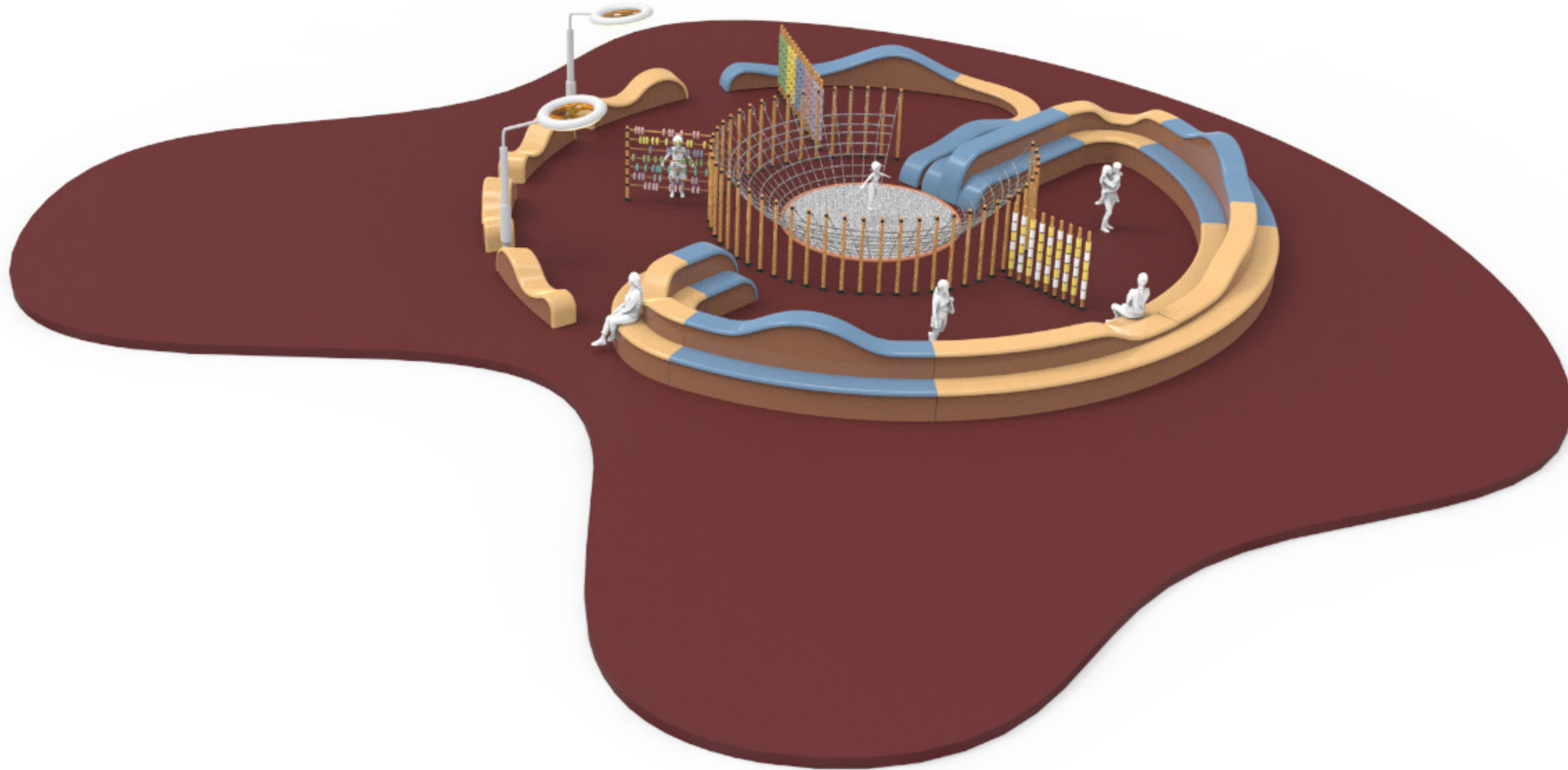
ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Development Park

Product group that aims to support the mental development of children
Çocukların mental gelişimini desteklemeyi hedefleyen ürün grubu



This project, which started with the lack of playgrounds for the mental development of children, has turned into an area design that includes materials that will support cognitive development.

The aim of the project is that the trampoline, which is offered to the child as a reward mechanism, is accessible with a route. If the child wishes, he can climb to the other side or follow the route. This supports the decision-making mechanism. Intermediate equipment has been added to make the area more fun and sustainable for children following the trail. These equipments also consist of game elements that will support mental development. These items are 1) the X-O-X game that two children or parents and children can play together, 2) abacus sticks on which children can count numbers or create games on their own, and 3) elements that will support the creation process and enable the child to make free productions of different colored units. The organic form of the products is also designed to support children's movement.

Çocukların zihinsel gelişimine yönelik oyun alanlarının olmaması üzerine yola çıkan bu proje, günümüzde zihinsel gelişimi destekleyecek gereçleri içeren bir alan tasarımına dönüşmüştür.

Projenin amacı, çocuğa bir ödül mekanizması olarak sunduğumuz trampolinin bir rota ile erişilebilir olmasıdır. Çocuk dilerse diğer tarafa tırmanabilir veya rotayı takip edebilir. Bu karar verme mekanizmasını destekler. Rotayı takip eden çocuklar için, alanı daha eğlenceli ve sürdürülebilir kılmak adına ara ekipmanlar eklenmiştir. Bu öğeler 1) iki çocuğun veya ebeveyn ve çocukların birlikte oynayabilecekleri X-O-X oyunu, 2) çocukların sayıları sayabilecekleri veya üzerinde kendi kendilerine oyun oluşturabilecekleri abaküs çubukları ve 3) zihinsel yaratma sürecini destekleyecek ve çocuğun renkli birimler ise serbest üretim yapmalarına izin verecek unsurlardır. Ürünlerin organik formu, çocukların dengesi gözetilerek tasarlanmıştır.



Gamze Uğurlukişi

ugurlukisi18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Crossroads of Fun

A product family that aims to include parents in childrens play
Ebeveynleri de oyuna dahil etmeyi hedefleyen ürün ailesi

This product family consists of three seating parts, one waste bin, two lighting parts, and four parkour pieces, one in the center providing passage to each of the three routes.

In this playground, the main aim is to provide the parents with a way to create different routes for their children based on their strengths and weaknesses. To relay this, at the entrance of each route, there are informative icons on the ground. Also, the seating parts are positioned so parents can observe the children while they are playing.

Bu ürün ailesi, üç oturma elemanı, bir çöp kovası, iki aydınlatma elemanı ve üç güzergahın her birine geçiş sağlayan, merkezde ve güzergahlarda birer adet olmak üzere, dört parkur elemanından oluşmaktadır.

Bu oyun alanının ana hedefi, ebeveynlere, çocukların güçlü ve zayıf yönlerinden yola çıkarak çocukları için parkın içinde farklı güzergahlar oluşturmaları adına bir yol sağlamaktır. Her güzergahın girişinde bunu ebeveynlere anlatmak için zeminde bilgilendirici ikonlar bulunur. Oturma bölümleri, ebeveynlerin çocukları oynarken gözlemleyebilecekleri şekilde konumlandırılmıştır.



Kaan Uçarcı

ucarci16@itu.edu.tr

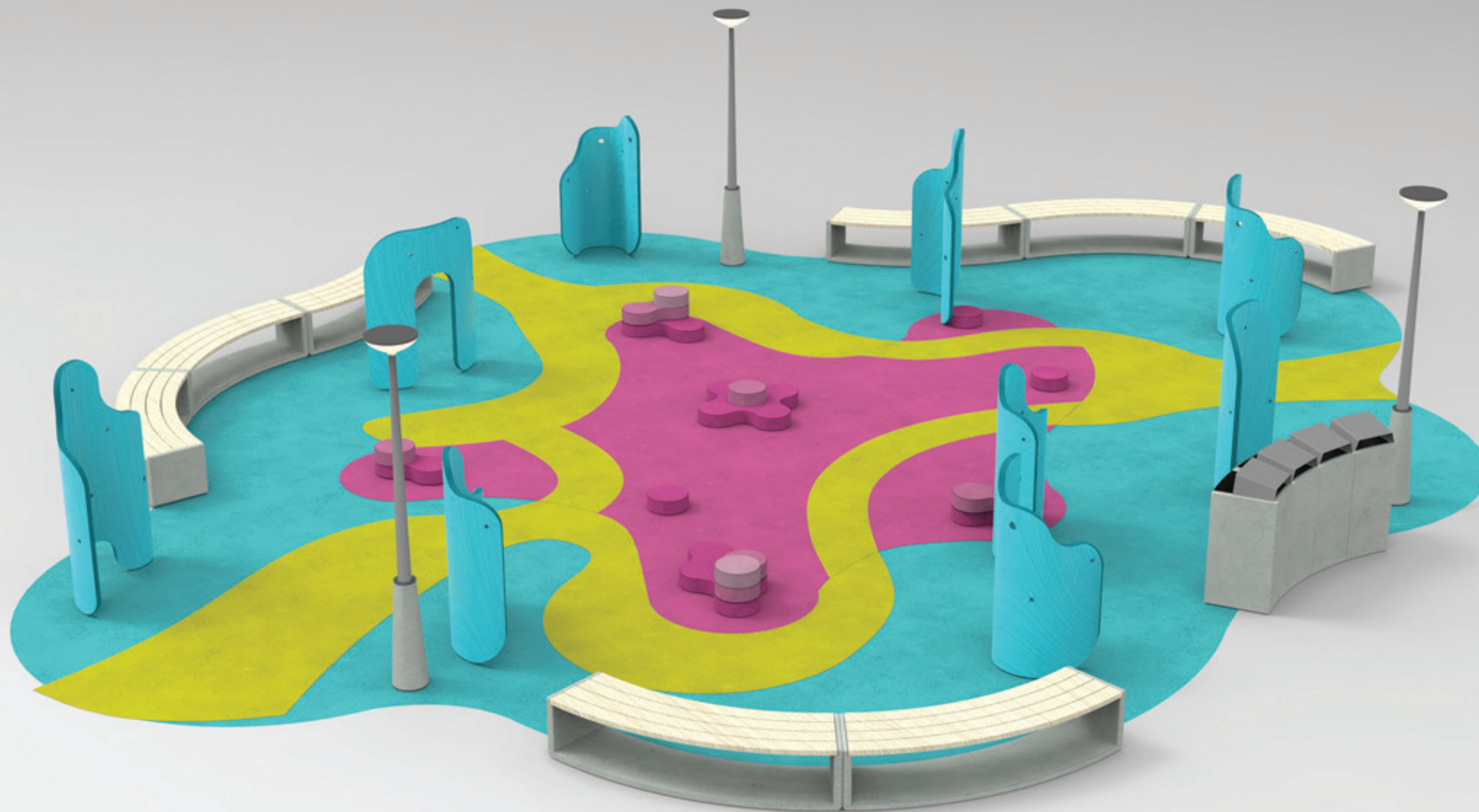




ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground



Circular Play

Modular urban furniture that encourages traditional games
Geleneksel oyunların teşviğini sağlayan modüler yapıllı kent mobilyası

The transmission of traditional games to generations is decreasing day by day.

Circular Play is an urban furniture that encourages children to play hide and seek high above the ground and tag in the city. The floor colors in the playground differ according to the type of game. The blue area has hide-and-seek units, and the pink area has high-above-the-ground units. The yellow area is designed for the game of tag. Seating, lighting, and waste units accompany Circular Play.

Geleneksel oyunların nesillere aktarımı gün geçtikçe azalmaktadır.

Circular Play, kent içinde çocukların saklambaç, yerden yüksek ve ebelemeyi oynamalarını teşvik eden bir kent mobilyasıdır. Oyun alanındaki zemin renkleri oyun türüne göre farklılaşır. Mavi alanda saklambaç birimleri, pembe alanda yerden yüksek birimleri bulunur. Sarı alan ise ebeleme oyunu için ayrılmıştır. Oturma, aydınlatma ve atık birimleri Circular Play'e eşlik eder.



Esra Betül Türk

turke18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

PetSpy

Game module for dog pets and children
Çocuklar ve köpekler için oyun modülü

PetSpy is a unit that brings children and dogs together with their families and provides hygiene and safety while bringing them together.

In this unit, a shape-changing design emerges with its maze-like connection roads, hut-like observer points, and changeable mechanism. PetSpy, whose main starting point is to separate the ground where dogs and children come together, draws attention to them by sending stimuli with various senses in this close yet distant set up, and they continue this by changing their place with the help of the unit. It provides a social and fun environment for everyone, including the parents.

PetSpy, çocuklar ve köpekleri bir araya getiren ve getirirken de güvenlikle beraber hijyen sağlayan bir ünite.

Bu ünite de labirente benzeyen bağlantı yolları, kulübeye benzeyen gözlemci noktalarıyla şekli değişen bir tasarım ortaya çıkıyor. Temel çıkış noktası köpeklerle çocukların bir araya geldiği zemini ayırmak olan PetSpy, bu birbirine yakın ama bir o kadar da uzak kurguda, birbirlerine çeşitli duyularla uyarılar yollayarak dikkat çekiyorlar. Bunu ünitenin izin verdiği yer değiştirme sayesinde devam ettiriyorlar. Velinin ise hem çocukla hem de köpekle etkileşime geçmesine ortam hazırlayarak herkes için sosyal ve eğlenceli bir ortam sunuyor.



Gamze Gök

gokg16@itu.edu.tr

PetSpy





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Four Seasons

A playground that makes children experience the seasons
Çocuklara mevsimleri deneyimletmeyi hedefleyen bir oyun alanı

Children understand the concepts by associating them with each other, and the seasons are one of them.

Children code the seasons in their own minds through some keywords. For example, they associate summer with the sea and waves and winter with snowballs and igloos. A four-season concept playground has been designed to improve children's comprehension and creativity. The units in the designed playground are multifunctional, and it is desired to create an area where children can produce more than one game depending on their creativity level.

Çocuklar kavramları birbiri ile ilişkilendirerek anılar ve mevsimler de bu kavramlardandır.

Çocuklar mevsimleri bazı anahtar kelimeler aracılığı ile kendi zihinlerine kodlar. Mesela yaz mevsimini deniz ve dalgalarla, kış mevsimini kar topları ve iglolarla ilişkilendirirler. Çocukların hem kavrama yeteneklerini hem de yaratıcılıklarını geliştirmek adına dört mevsim konseptli bir oyun alanı tasarlanmıştır. Tasarlanan oyun alanındaki birimler çok fonksiyonlu olup, çocukların yaratıcılıklarına bağlı olarak birden fazla oyun üretebilecekleri bir alan yaratılmıştır.



Filiz Yer

yer18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Ziplight

A public furniture in the form of a playground that aims to teach children about energy transformation
Çocuklara enerji dönüşümünü öğretmeyi hedefleyen oyun alanı formunda kamusal alan mobilyası

Inspired by children trying to walk over an obstacle, height, or mound on the road, Ziplight offers children a track to draw them into the city.

Ziplight, which catches children with their units in the town and suddenly brings them together with the park, aims to teach children the conversion of kinetic energy to light while running, jumping, and walking with its special modular units with piezoelectric. Its bumpy track aims for children to have fun while learning, helping them establish social relationships.

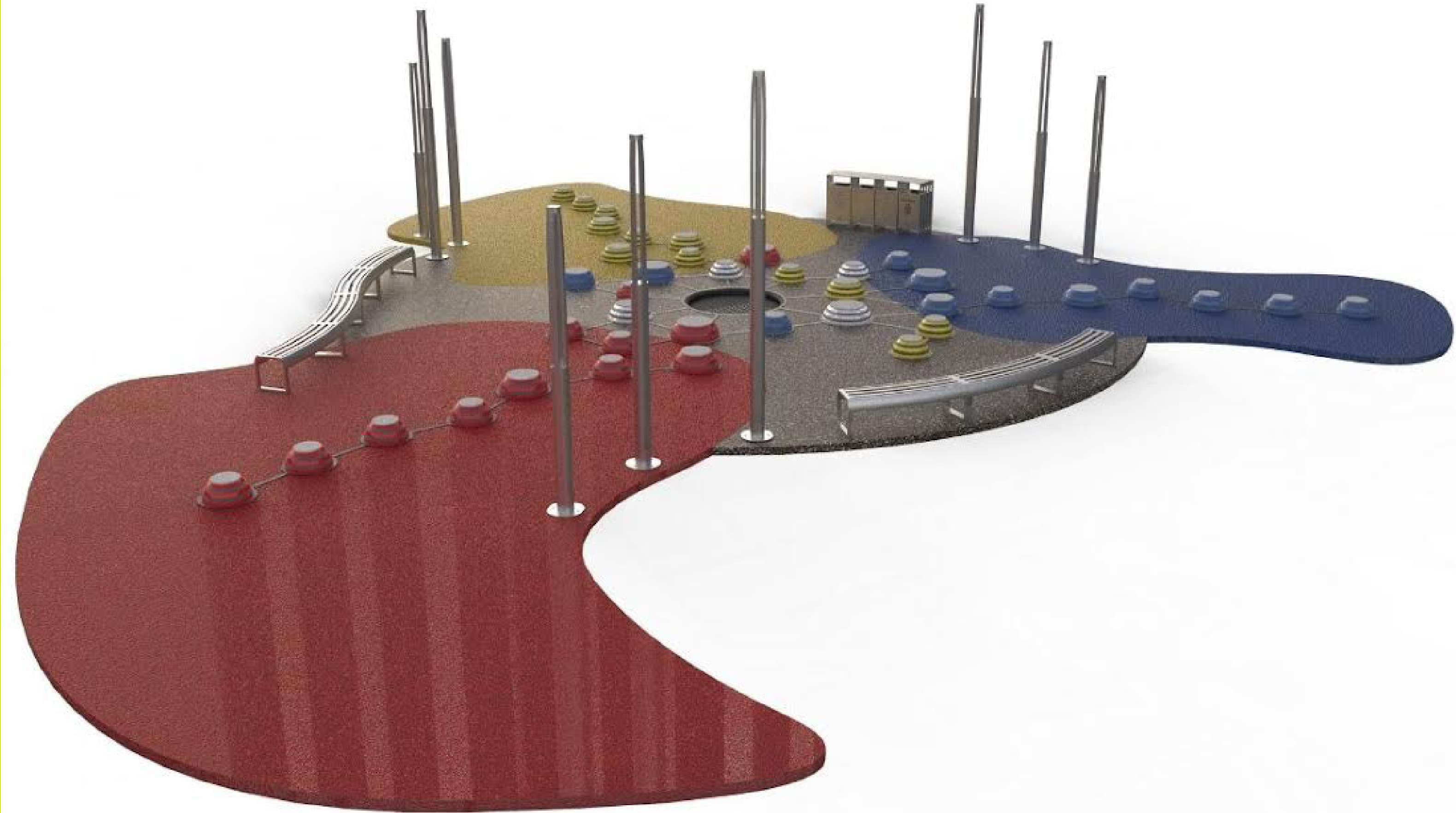
Yoldaki engellerin ve tümseklerin üzerinden yürümeye çalışan çocuklardan ilham alan Ziplight, çocuklara kendilerini şehrin içine çeken bir parkur sunuyor.

Çocukları şehirdeki ünitelerle yakalayıp bir anda parkla buluşturan Ziplight, özel modüler üniteleriyle çocuklara koşarken, zıplarken ve yürürken Piezoelektrik ile kinetik enerjinin ışık enerjisine dönüşümünü öğretmeyi amaçlıyor. Engeli ve ışıklı parkuru ile çocukların sosyal ilişkiler kurmalarına yardımcı olurken, öğrenirken eğlenmelerini hedefliyor.



Yaren Şevval Yılmaz

yilmazyar18@itu.edu.tr





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Homy

Public playground furniture that brings a comfortable and free play experience at home
Evdeki konforlu ve özgür oyun deneyimini yaşatan kamusal oyun alanı mobilyaları

Homy is a furniture family that creates a public playground inspired by the comfortable and free play children experience at home.

Thanks to its hollow, permeable forms and surfaces that change color with heat, it does not condemn children to play a single game, allowing them to create their own games and spaces.

Homy çocukların evde deneyimledikleri rahat ve özgürce oynama hissinden ilham alınarak tasarlanan ve kamusal oyun alanı oluşturan bir mobilya ailesi.

Boşluklu, geçirgen formları ve ısı ile renk değiştiren yüzeyleri sayesinde çocukları tek bir oyun oynamaya mahkum etmeyerek onların kendi oyunlarını ve alanlarını yaratmalarına imkan sağlıyor.



Özlem Şahin

sahinozl18@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

Light Plays

Electronic devices integrated public furniture
Elektronik entegreli kentsel mobilya

This product aims to combine gaming mechanics with social city furniture.

Targeting children between the ages of 5 and 12, this product interacts with them through different light patterns. As a result, children can engage in various physical activities while playing games under the supervision of their parents.

Bu ürün, oyun mekaniklerini sosyal şehir mobilyalarıyla birleştirmeyi amaçlar.

5 ile 12 yaş arasındaki çocukları hedefler. Çocukların farklı ışık desenleri aracılığıyla etkileşimde bulunmaları hedeflenir. Çocuklar ebeveynlerinin gözetiminde farklı fiziksel aktiviteleri içeren oyunlar oynayabilirler.



Gökhan Türker

turker18@itu.edu.tr





ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground



Synergy

A playground that encourages children to play together
Çocukların beraber oynamasını teşvik eden oyun alanı

The playground called Synergy is a play area that allows children to play together and engage in social interaction while also allowing them to spend time alone.

This play area includes game elements such as a tunnel, hopper, slider, climbing unit, and maze.

Çocukların birlikte oynamalarına ve sosyal etkileşimde bulunmalarına olanak sağlayan "Synergy" adlı oyun alanı, aynı zamanda onlara yalnız vakit geçirme imkanı da sunan bir oyun alanıdır.

Bu oyun alanı, tünel, zıplama platformu, kaydırak, tırmanma ünitesi, labirent gibi oyun unsurlarını içermektedir.



Feyza Başak

basakf16@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

SYNCHRONIZATION

A playground that enables children to play together in synchronized
Çocukların eş zamanlı hareketler ile birlikte oyun oynamasını sağlayan oyun alanı

This park enables children to participate in games simultaneously with their friends.

Thanks to the game equipment that allows multiple and individual use, children can easily involve their friends in the fun. Collaborating and being in harmony with their friends while using the play elements allows the products to come to life.

Bu park, çocukların arkadaşlarıyla eş zamanlı olarak oyunlara katılmalarını sağlıyor.

Hem çoklu hem de bireysel kullanıma olanak sağlayan oyun ekipmanları sayesinde çocuklar, arkadaşlarını kolaylıkla oyunlara dahil edebiliyor. Ürünlerin hayat bulması, oyun içinde arkadaşlarıyla işbirliği ve uyum içinde olmalarıyla sağlanıyor.



Ayşen Nur Çolu

colu18@itu.edu.tr

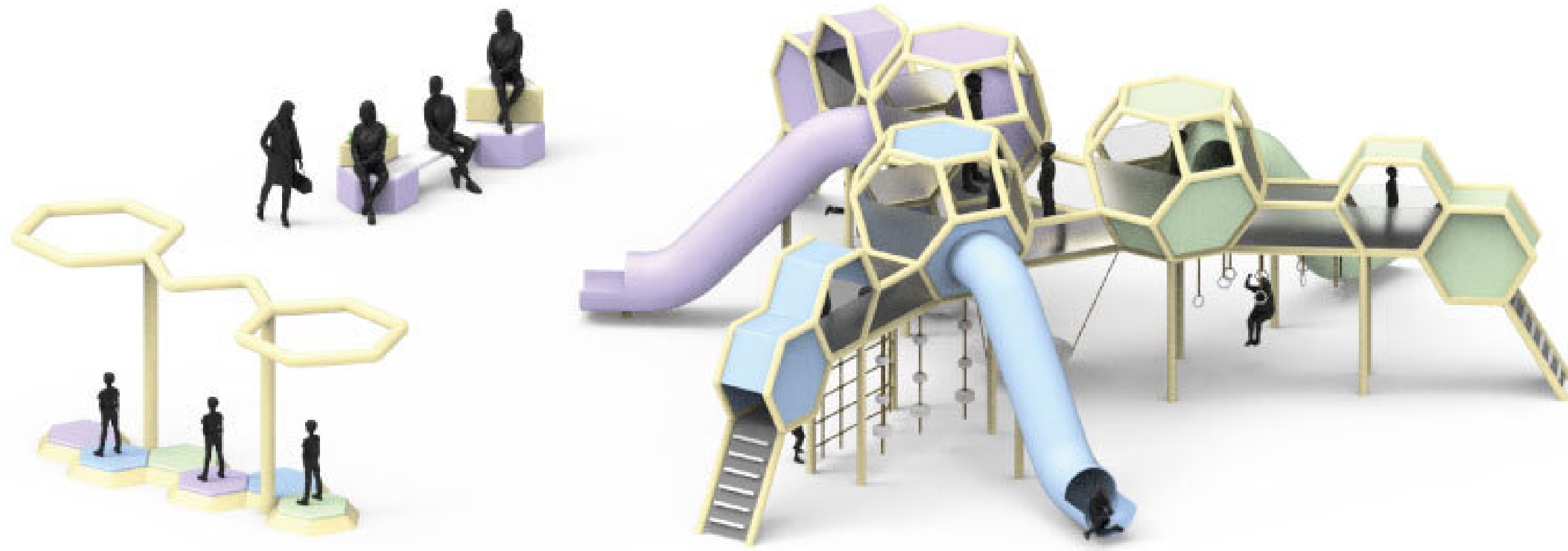




ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B

Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground



RUBBIT

Product line-up combining parkour and traditional play
Parkur ve geleneksel oyunu birleştiren ürün ailesi

*The playground serves as a parkour,
allowing children to play competitively
among themselves.*

It offers a rich gaming experience by
simultaneously including many games and
activities.

*Oyun alanı, çocukların birbirleri
arasında rekabetçi bir şekilde
 oynamalarına izin veren bir parkur
olarak hizmet ediyor.*

Birçok oyun ve aktiviteyi aynı anda içererek
zengin bir oyun deneyimi sunuyor.



Reyhan Berre Peker

pekerr16@itu.edu.tr



ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

CATALOG OF GRADUATION PROJECTS | 2022/23 SPRING SEMESTER | GROUP B
Play Through Design: Designing Public Furniture Family to Form a Playground

web

Playground urban furniture and modules that create playable spaces
Dynamabilir mekanlar oluşturan kent mobilyası ve modülleri

This project aims to bring together people of different ages with periodically changing module layouts and to provide them with a sustainable playing experience.

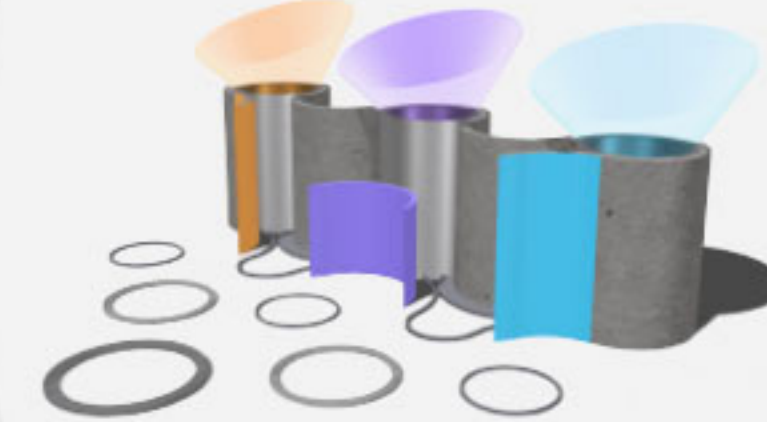
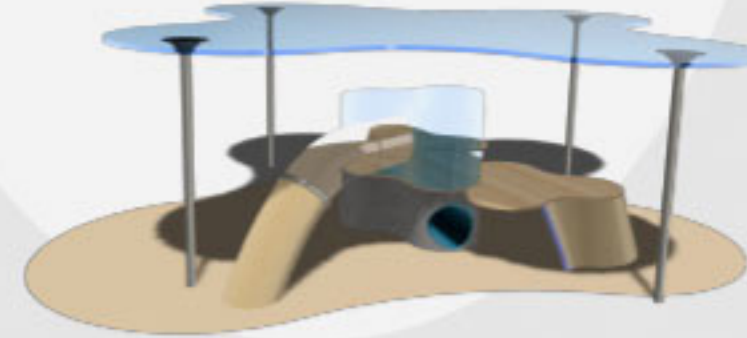
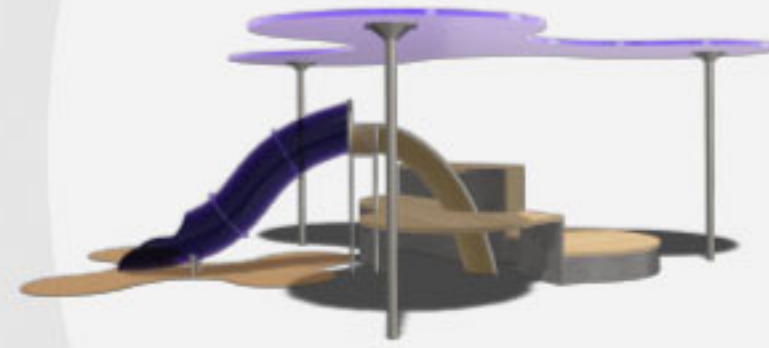
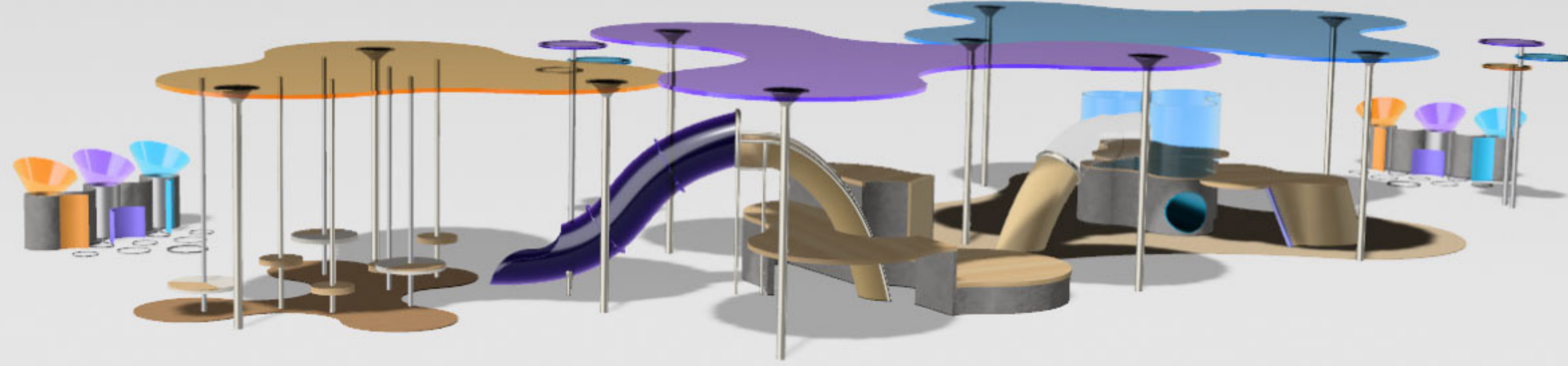
Farklı yaşlardan insanların oyunla buluşmasını amaçlayan ve periyodik olarak değiştirilen modül yerleşimleri sayesinde sürdürülebilir bir oyun deneyimi sunulmasını hedefleyen bir ürün ailesi tasarımıdır.



Sevcan Sert

serts17@itu.edu.tr

w e b .



Coordinator / Koordinatör

Inst. Çağrı Gizem Varlı

Content Editor / İçerik Editörü

Res. Assist. Ali Cankat Alan

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.

© 2024 All rights reserved.

Bu katalog İstanbul Teknik Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Bölümü tarafından hazırlanmıştır.

İçeriğindeki tüm materyaller eğitim amacıyla üretilmiştir.

© 2024 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