

ATILIM ÜNİVERSİTESİ
GSTMF | MİMARLIK BÖLÜMÜ

MMR 301 | Mimari Tasarım

Emel Akın . Mete Öz

Özge Selen Duran . Belamir Köse

Faruk Eşim . Hakan Evkaya

ÇOCUK OYUN-OYUNCAK VE BİLİM EVİ

MMR 301 | Mimari Tasarım

Çocuk Oyun- Oyuncak ve Bilim Evi

03-17 yaş grubundaki (öğrenci yaş gruplarını kendisi belirleyebilir/seçebilir) çocuklar için, oyun ve oyuncak kültürünü öğrenebilecekleri, aynı zamanda kendilerinin keşfederek ve deneyerek eğlenebilecekleri oyun-oyuncak ve bilim merkezinin tasarlanması. Tasarım sürecinin sonunda, 3000-4000 m² inşaat alanlı, oyun, oyuncak ve bilim etkinlik mekânlarını kapsayan mimari proje elde edilecektir.

Projede 4 ana işlev olacaktır:

**Geçmişten günümüze oyuncakların sergilendiği bir müze,
Çocukların kendilerinin oyuncak üretebileceği atölyeler,
Oyun oynanabilecek mekânlar,
Bilimsel etkinlik mekânları.**

- Yerin ruhu, çevreye uygunluk ve duyarlılık, mekansal örgütlenme

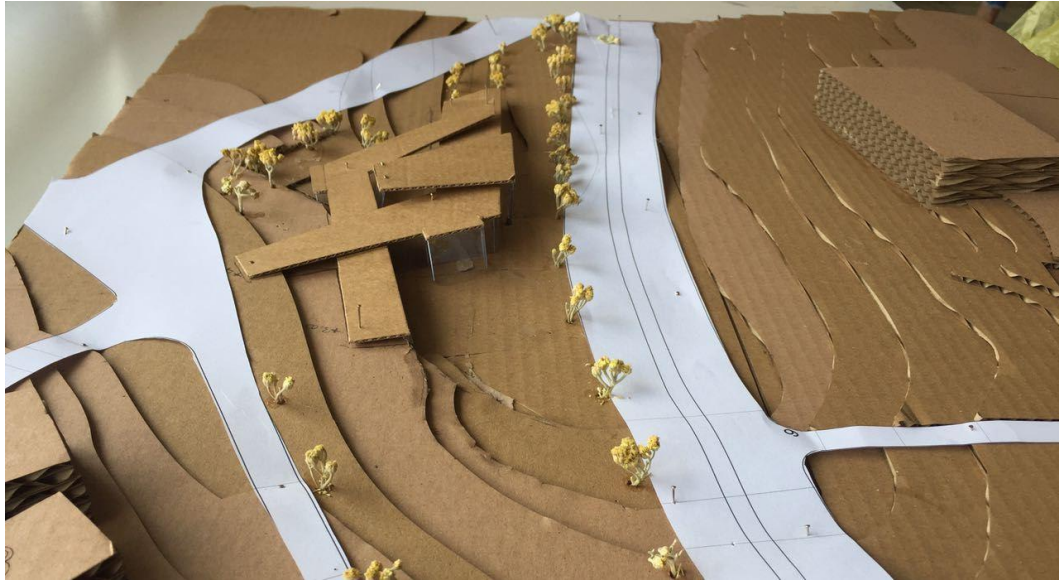
MMR 301 | Mimari Tasarım

Çocuk Oyun-Oyuncak ve Bilim Evi

Merve Şahin | Emel Akın . Mete Öz

Numan Emekçi | Özge Selen Duran . Belamir Köse

Emine Şahin | Faruk Eşim . Hakan Evkaya



MMR 301 | Çocuk Oyun – Oyuncak ve Bilim Evi

TASARIM ALANI ANALİZLERİ




ÇOCUK OYUN ALANI OYUNCAK MÜZESİ VE BİLİM EVİ ÖRNEKLERİ

TAKINO BEŞİRAN ULUSAL OYUN PARKI
 TAKINO BEŞİRAN ULUSAL OYUN PARKI, TÜRKİYE'DE ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR.

SWAROVSKI KRİSTAL ÇEVRELER
 SWAROVSKI KRİSTAL ÇEVRELER, ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR.

AĞA ÖVA ZEPHİ
 AĞA ÖVA ZEPHİ, ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR.

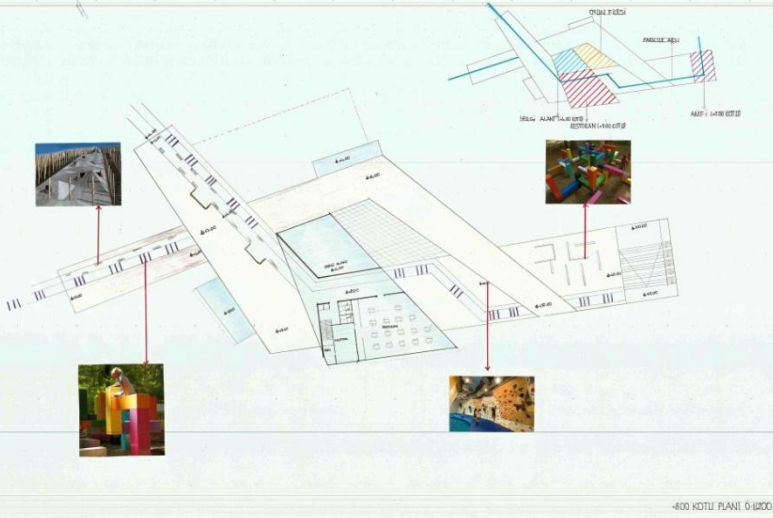
ORMANIK ALIANDA KEŞİF PARKI
 ORMANIK ALIANDA KEŞİF PARKI, ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR.

MİLLİ HİÇLİK
 MİLLİ HİÇLİK, ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR.

MARAL GÜÇSÜZ OYUN PARKI
 MARAL GÜÇSÜZ OYUN PARKI, ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR. ÇOCUK OYUN ALANLARI İÇİN EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİDİR.



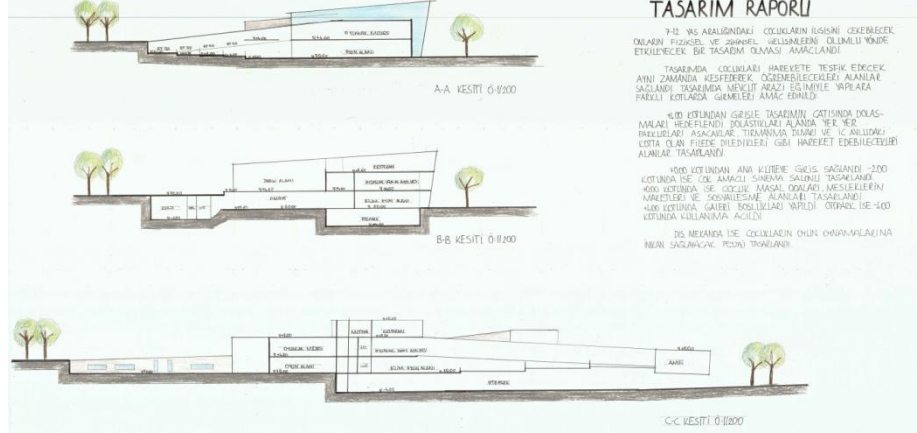

MMR 301 | Çocuk Oyun – Oyuncak ve Bilim Evi



400 KUTLU PLANI ÖLÇÜSÜ



400 KUTLU PLANI ÖLÇÜSÜ



TASARIM RAPORU

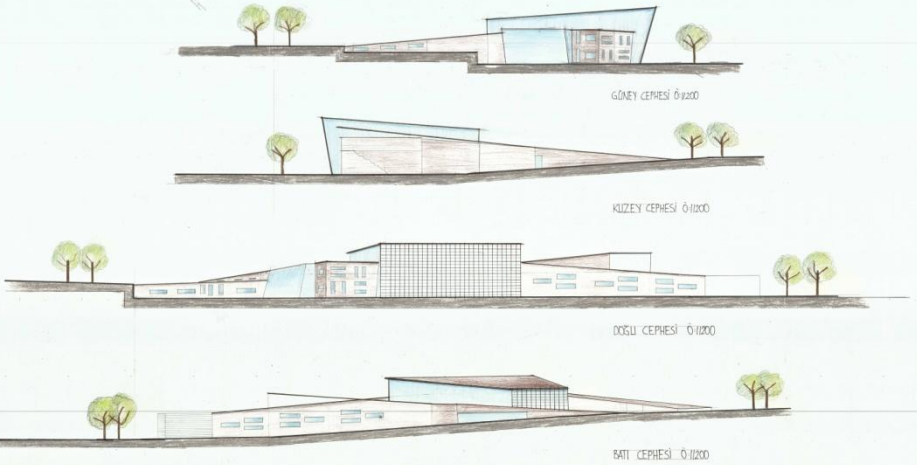
7-12 YAŞ ARALIĞINDAKİ ÇOCUKLARIN İLGİSİNİ ÇEKMEK İÇİN OLAN FİZİKSEL VE PSİKOLOJİK İHTİYAÇLARINI OLİMLİ YÖNDE ETKİLENECEK BİR TASARIM ÖNERİSİ AYRILANDI.

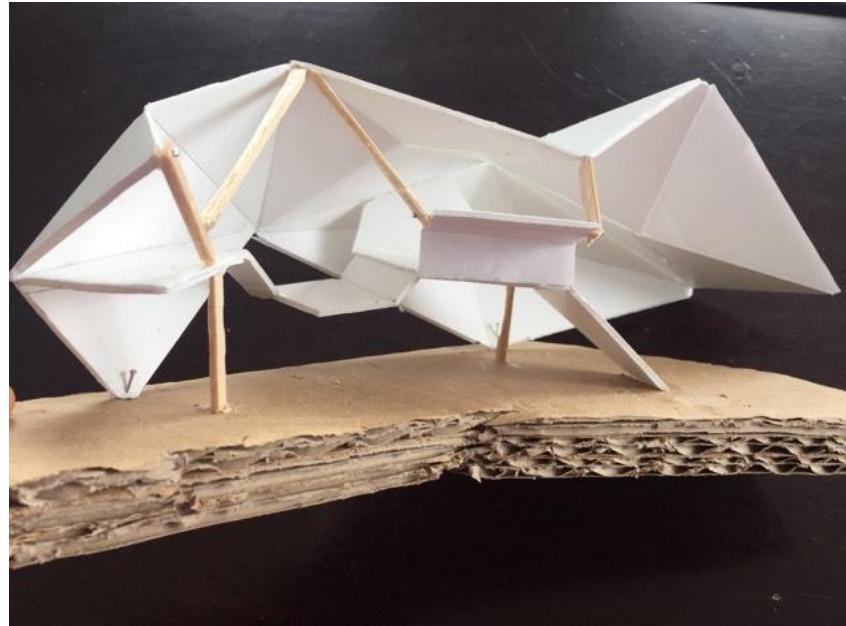
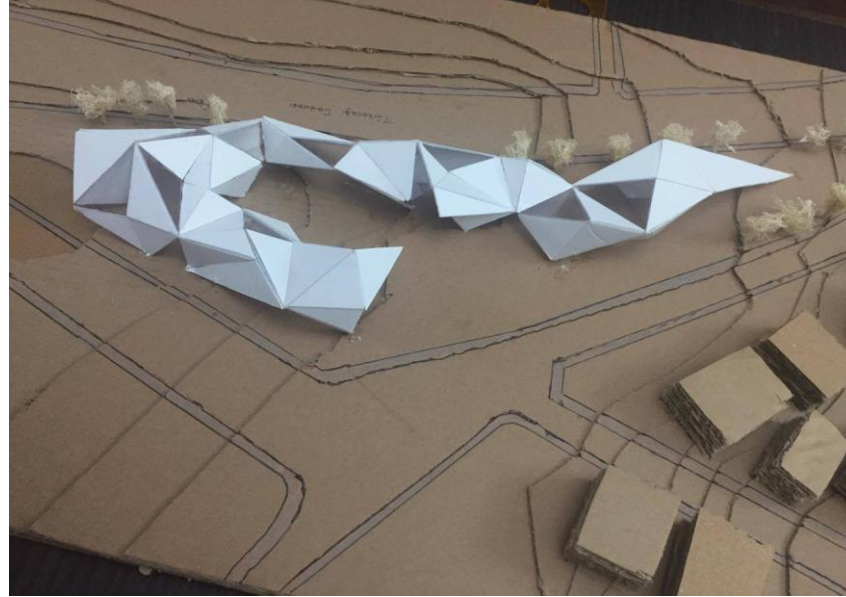
TASARIMDA ÇOCUKLARI HAREKETE TEŞİK ETECEK AYNI ZAMANDA KEŞİF YERİ OLAN ÇOCUKLARIN İHTİYAÇLARINI SAĞLAYAN TASARIMDA MEYDAN İZLENİMLERİNE YAPILAN FARKLI KUTULARDA SAĞLANAN AMAÇ ERİLDİ.

400 KUTLUDAN GİRİŞİNİN ÇATIŞINDA DOLANIMLARI HAREKETLİ DOLAŞIMLARI ALINDI VE HER İHTİYAÇLARI SAĞLAYAN TEORİYE İZLENİMLERİNE İZLENİMLERİ KULLANILAN KUTULARDA SAĞLANAN AMAÇ ERİLDİ.

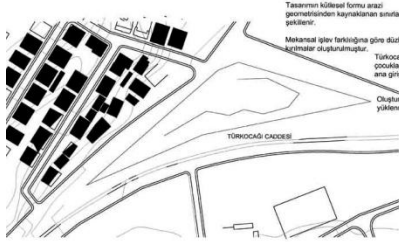
400 KUTLUDAN ANA KUTLUYE GİRİŞ SAĞLANDI 200 KUTLUDA İSE ÇOCUKLARIN İHTİYAÇLARINI SAĞLAYAN 400 KUTLUDA İSE ÇOCUKLARIN İHTİYAÇLARINI SAĞLAYAN KUTULARDA İZLENİMLERİNE İZLENİMLERİ KULLANILAN KUTULARDA SAĞLANAN AMAÇ ERİLDİ.

BİR MEKANDA İSE ÇOCUKLARIN OYUN İHTİYAÇLARINA İZLENİMLERİNE İZLENİMLERİ KULLANILAN KUTULARDA SAĞLANAN AMAÇ ERİLDİ.





MMR 301 | Çocuk Oyun – Oyuncak ve Bilim Evi

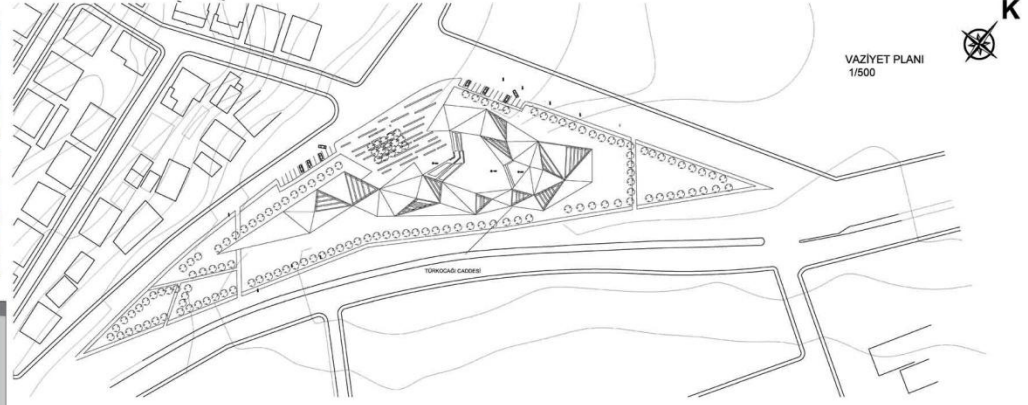


Tasarımın küresel formu arazi geometrisinden kaynaklanan sınırlar ile şekillenir.

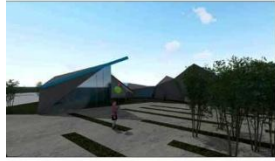
Mekansal işlev farklılığına göre düzlemlerde kırılmalar oluşturulmuştur.

Turukcağı Caddesi'ne karşı set oluşturularak, gözetilmeden da güvenli girişi sağlamak için ana giriş tabii yöründen sağlanmıştır.

Çatıdan avluya farklı iki işlev yüklenmiştir.



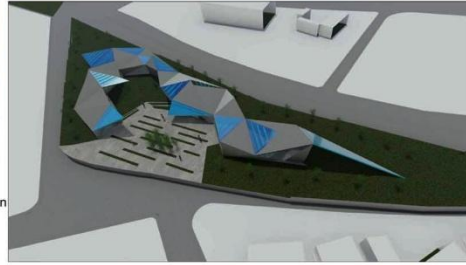
VAZİYET PLANI
1/500



Yapıda ısıtma ve ışıklandırma isteyen yaşam mekanları yapının güney yüzü boyunca planlanmıştır. Güney yönünde çatıda oluşturulan cam yüzeyler ışık geçirgenliğine olanak tanımaktadır.

Yapıda oluşturulan kütle hareketiyle yapının güneş ışığından en iyi şekilde faydalanması sağlanmış, oluşan kırıkli yansımalar ile yapı algısı kuvvetlenmiştir.

Çatı cam yüzeylerinde güneş kontrol elemanları kullanılmıştır.

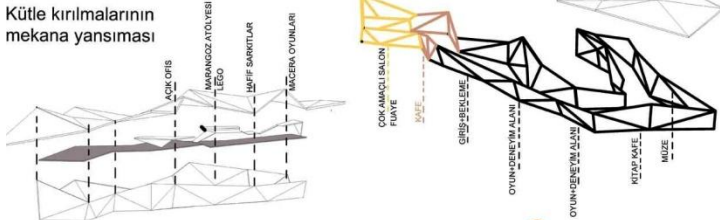


CEPHE MALZEMELERİ
Brüt beton + cam

PROGRAM VE YERLEŞİM KURGUSU

Çatı ve zeminin izdüşümleri

Kütle kırılmalarının mekana yansımaları



HAKİM RÜZGAR YÖNÜ



Kışın hakim rüzgar yönü gözetilerek yapının yükselen hacmiyle avlunun korunması sağlanmıştır.



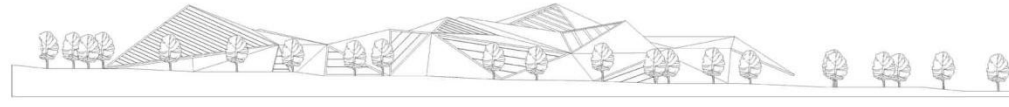
Mevsimlere göre gelen güneş açılına karşı avluda saçaklarla önlem alınmıştır.



BATI GÖRÜNÜŞÜ 1/200



KUZEY GÖRÜNÜŞÜ 1/200



GÜNEY GÖRÜNÜŞÜ 1/200



DOĞU GÖRÜNÜŞÜ 1/200



YAĞMUR SUYU TOPLAMA

Çatıdan toplanan yağmur suyu bodrum katındaki su depolarında tekrar değerlendirilerek yeşil alanların sulanmasında ve tuvaletlerde kullanılabilir.

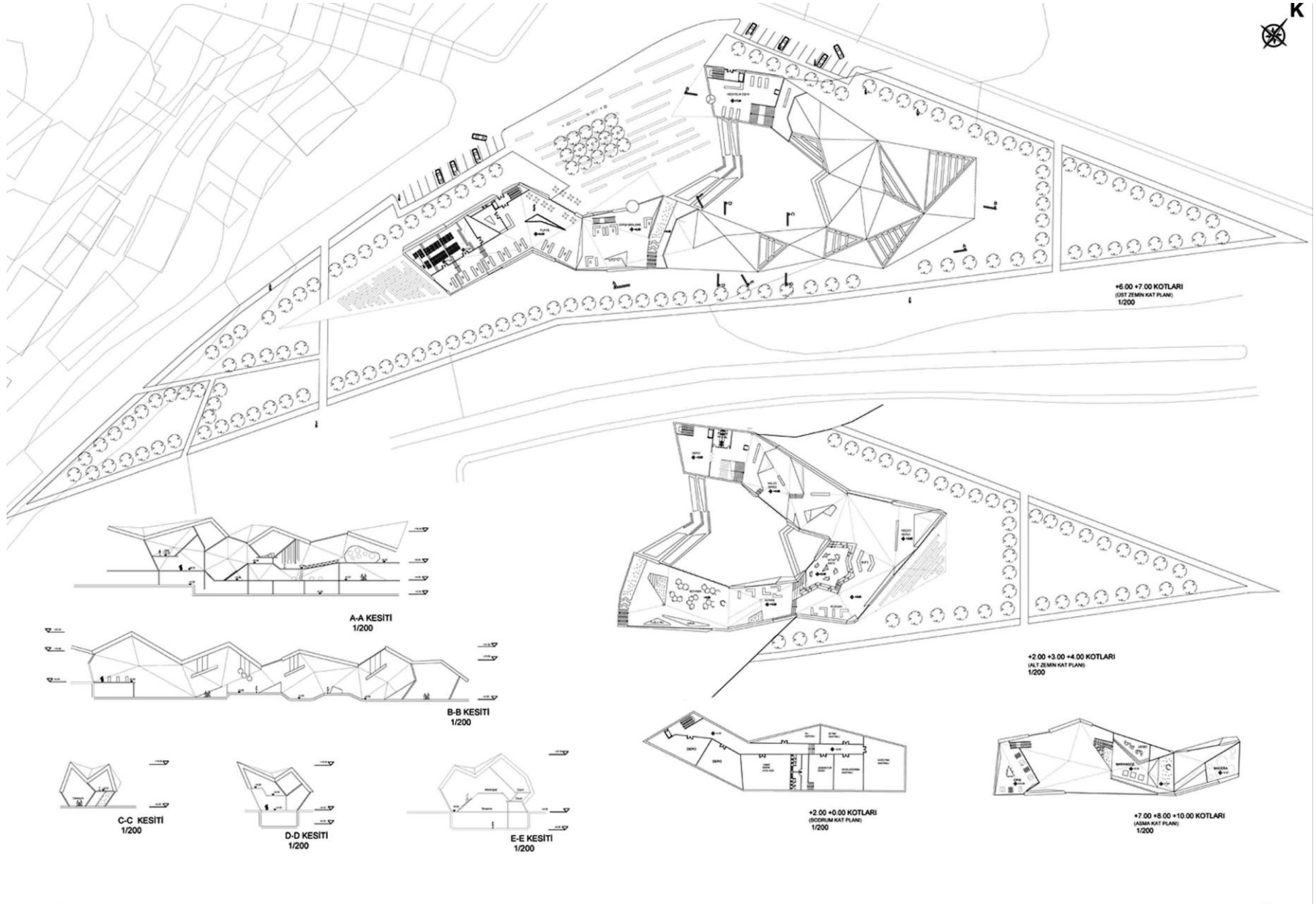


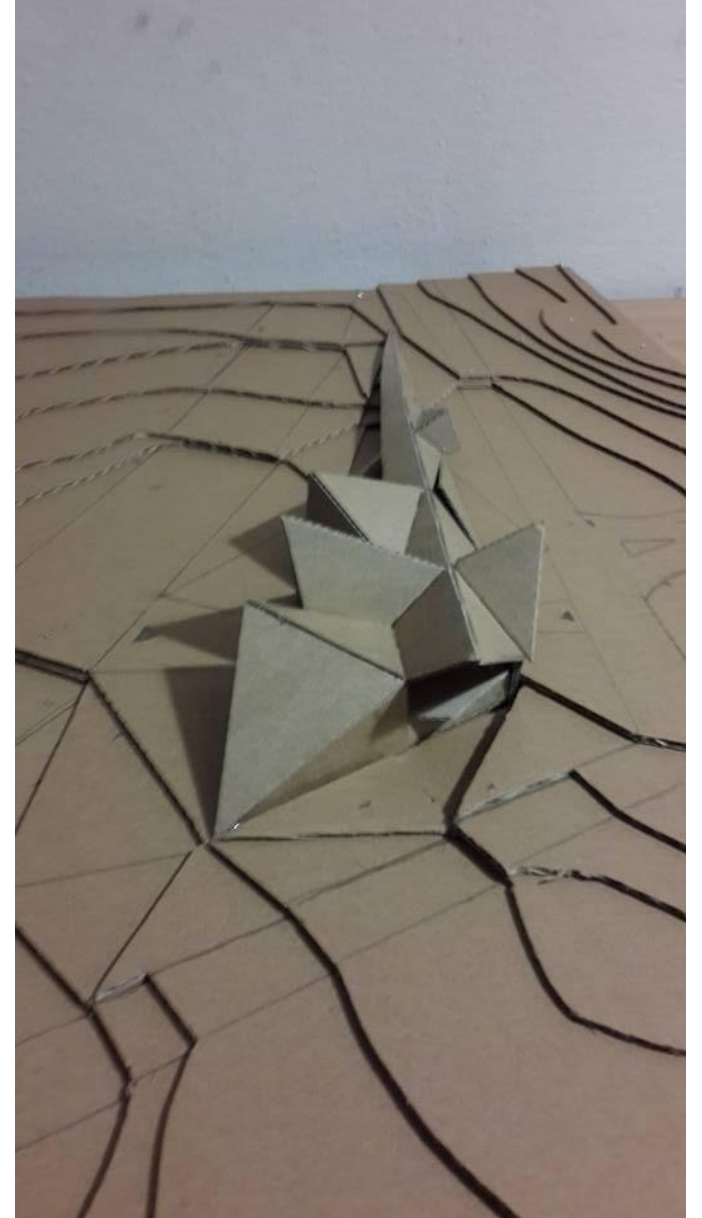
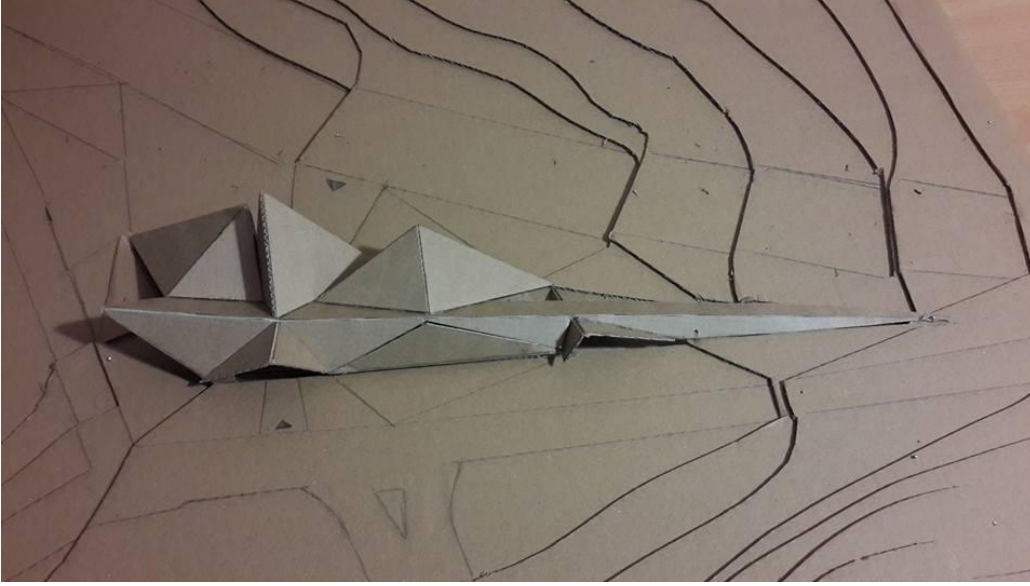
DOĞAL HAVALANDIRMA

Projenin geometrisi sonucu olarak sağlanan hava koridorları, hava sirkülasyonu oluşturarak iç mekanlara ferahlik vermektedir.

SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

MMR 301 | Çocuk Oyun – Oyuncak ve Bilim Evi





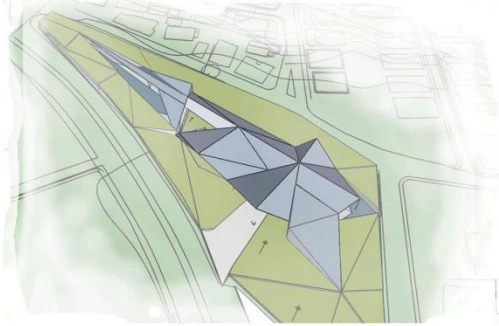
MMR 301 | Çocuk Oyun – Oyuncak ve Bilim Evi

DENEYSSEL SANAT

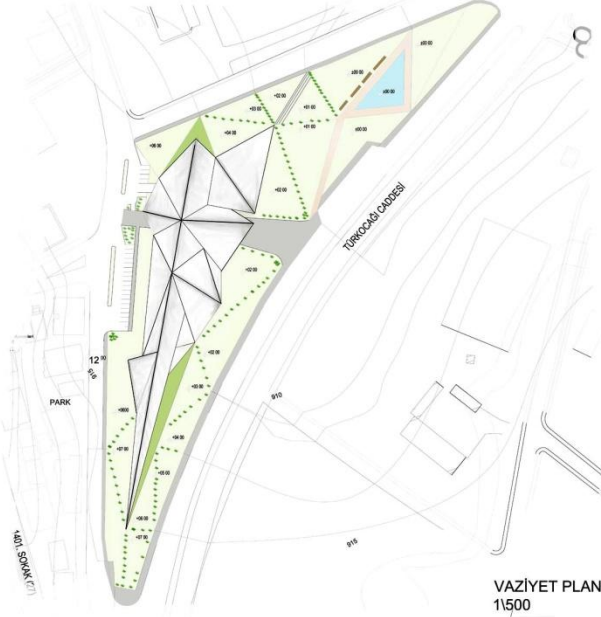
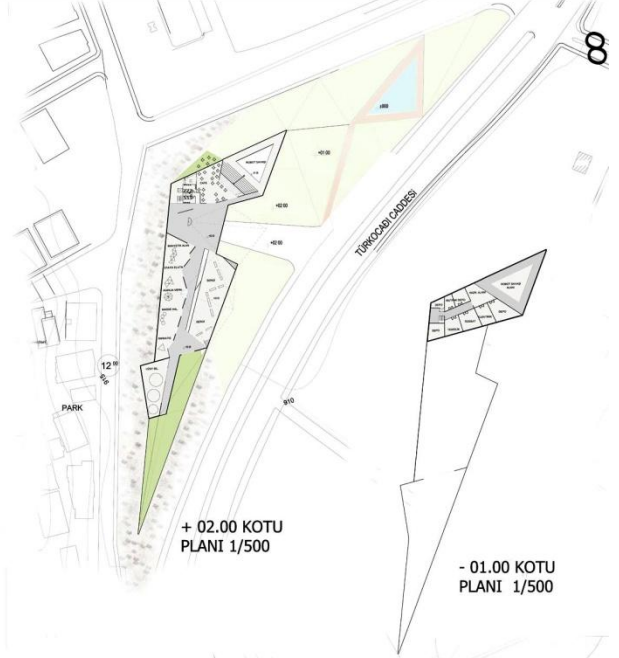
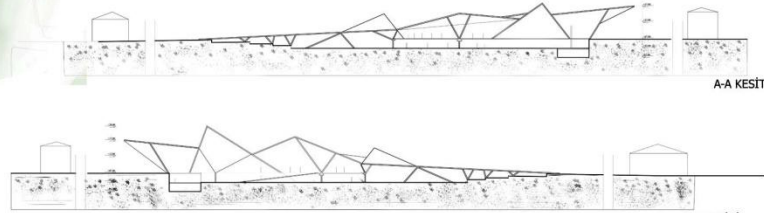
YAPININ İÇİNDE KESİNTİSİZ HAREKETİ OLANAK SAĞLANACAK ŞEKLİLE BİÇİMLENDİRİLMİŞTİR. BİNA KABUĞU İLE FONKSİYONDA Kİ DİNAMİK ETKİYİ HİSSETTİRMEYE ÇALIŞMAKTADIR. VE İÇ MEKANDA BU ETKİNİN SÜRDÜRÜLMESİ AMAÇLANMIŞTIR. BU KABUK ZEMİNDEN DOĞUYOR YADA TERSİNDEN DÜŞÜNÜRSEK YUKARIDAN GELİP YERLE, ZEMİNLE HEMDAL OLUYOR, BÜTÜNLEŞİYOR.

İHTİYAÇ PROGRAMI

GİRİŞ HOLÜ=300M2
OYUNCAK MÜZESİ=500M2
DENEY ODALARI=300M2
ROBOT YAPIM ATÖLYELERİ=300M2
GÖSTERİ MERKEZİ=400M2
KAFFE=200M2
UZAY BİLİM MERKEZİ=400M2
ACIK PERFORMANS ALANI=1000M2
TEKNİK ALAN=400M2
YÖNETİM=100M2



1/1000

VAZİYET PLANI
1/500+ 02.00 KOTU
PLANI 1/500- 01.00 KOTU
PLANI 1/500

A-A KESİTİ



B-B KESİTİ



C-C KESİTİ



D-D KESİTİ



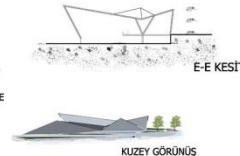
E-E KESİTİ



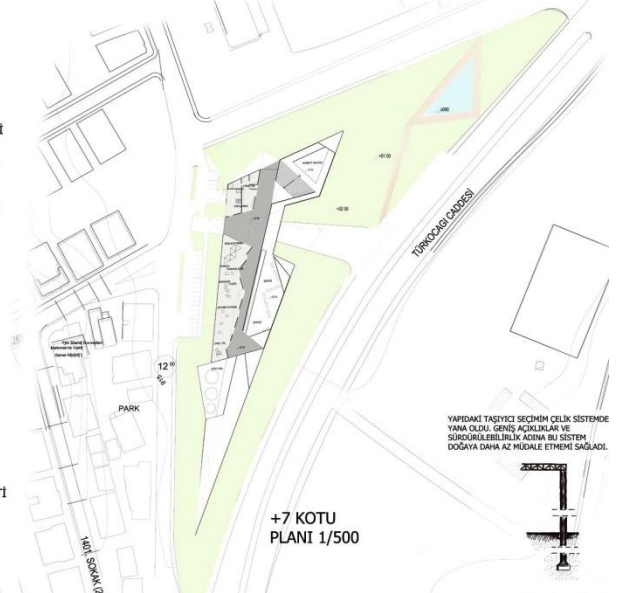
GÜNEY CEPHESİ



DOĞU CEPHE



KUZey GÖRÜNÜŞÜ

+7 KOTU
PLANI 1/500

YAPIDAKİ TAŞIYICI SEÇİM ÇELİK SİSTEMDE YANA OLDU. GENİŞ AÇIKLIKLAR VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK ADINA BU SİSTEM DOĞAYA DAHA AZ HÜDALE ETMEYİ SAĞLADI.