

ARCHITECTURE
PORTFOLIO
AYKUT ÇOR

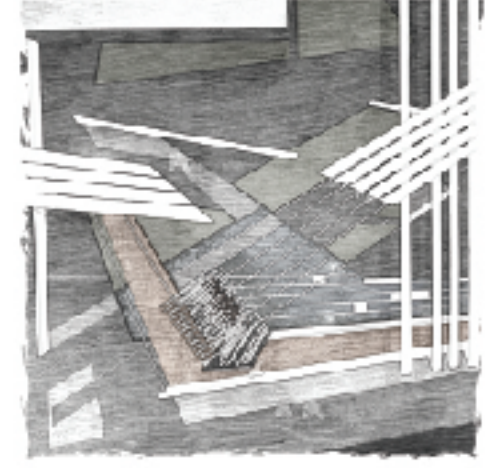
EDUCATIONAL STUDIO PROJECTS

- 01 Architectural Design / 102 - Nursing Home for Handicapped People
- 02 Architectural Design / 201 - Bornova Homeros Valley Foundation
- 04 Architectural Design / 202 - Doğanbey Art Center



COMPETITION PROJECTS - PROFESSIONAL

- 09 Bornova Çocuk Dünyası Mimari Proje Yarışması
- 11 Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması
- 15 Şehit Polis Fethi Sekin Ulusal Anıt ve Heykel Yarışması
- 17 Mahalle Tasarımı Fikir Yarışması



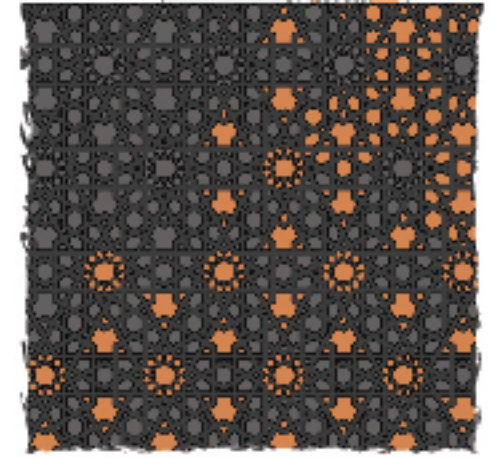
COMPETITION PROJECTS - STUDENT

- 20 Kapi Tasarlıyorum 2017 Öğrenci Tasarım Yarışması
- 21 40. İstanbul Yapı Fuarı Stand Tasarım Yarışması
- 26 Ofis Mobilyaları Tasarım Yarışması

★ 3th Prize

★ 1st Prize & Construction

★ 2nd Prize

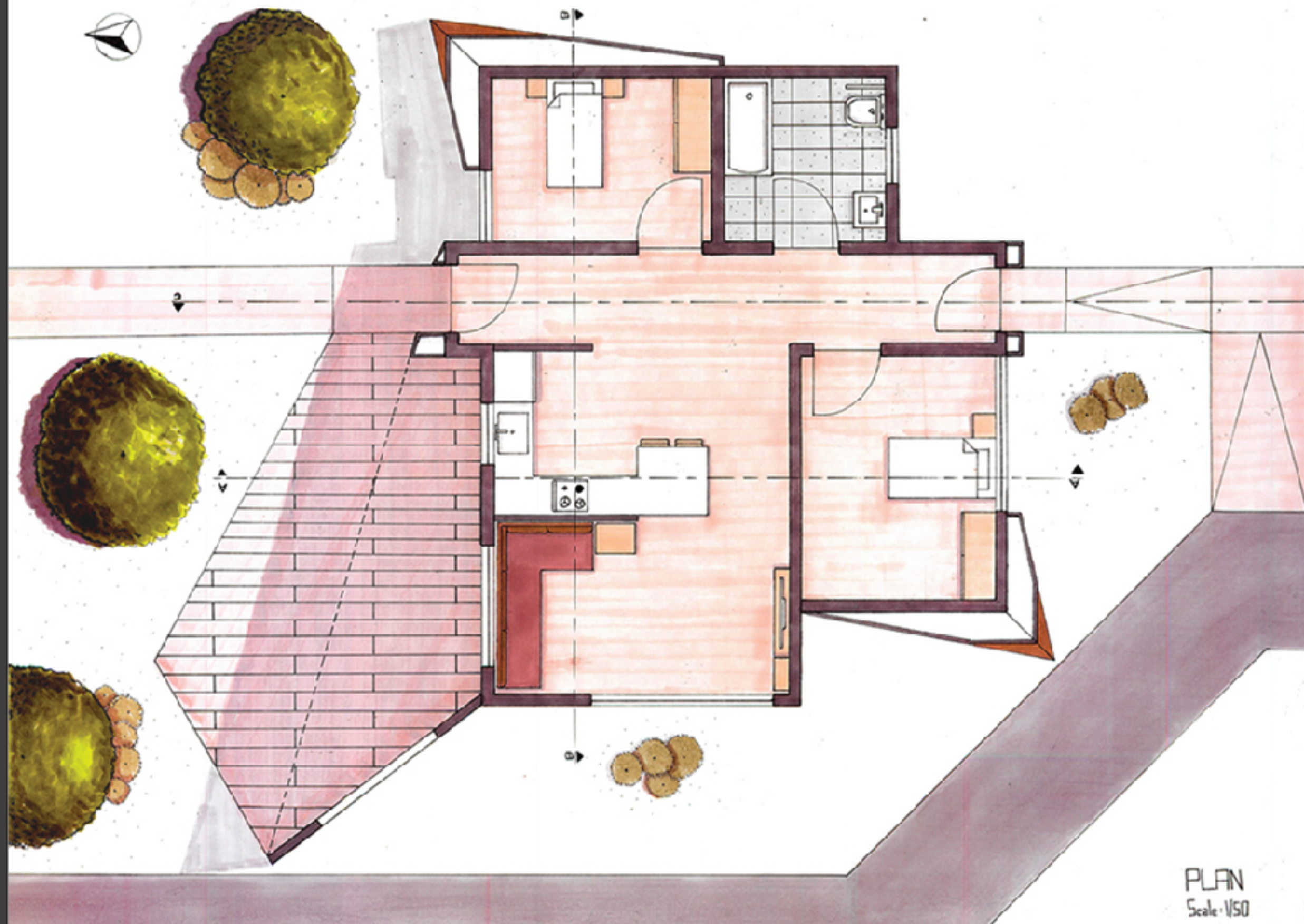


INTERNSHIP OFFICE PROJECTS

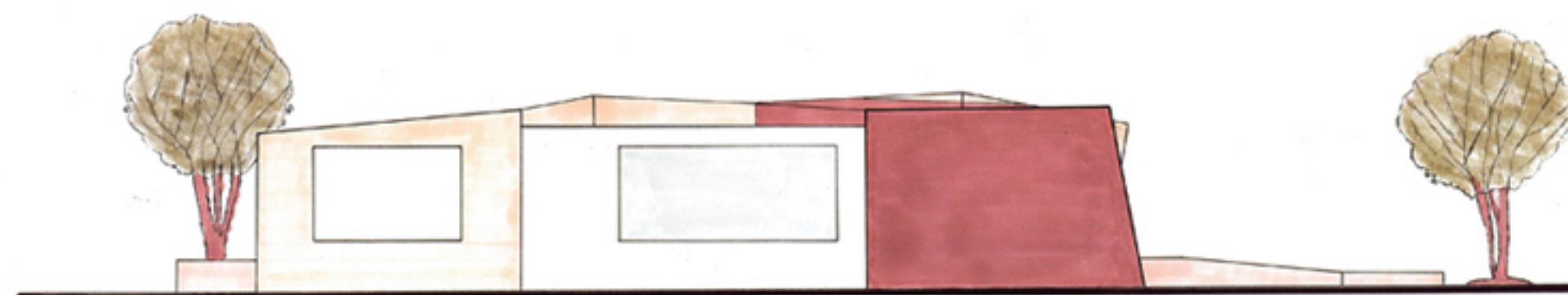
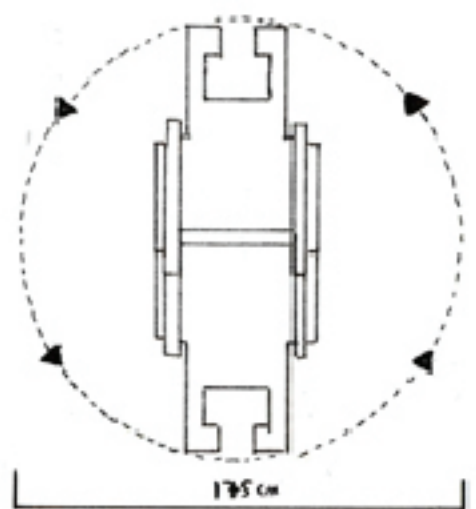
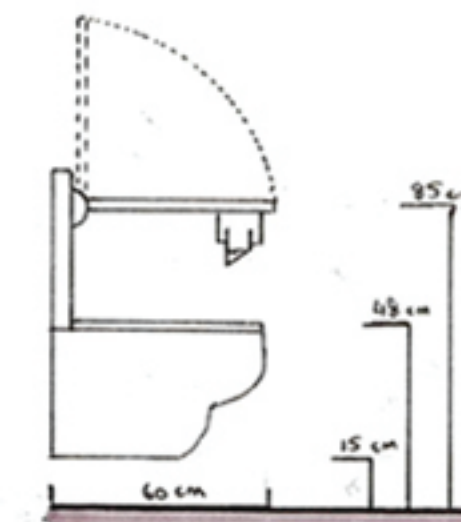
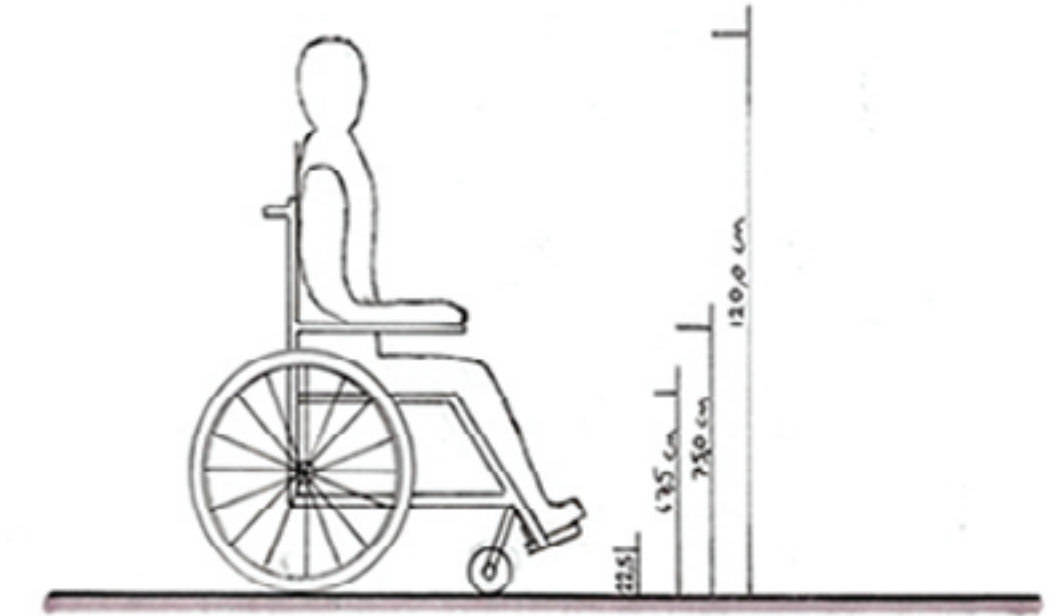
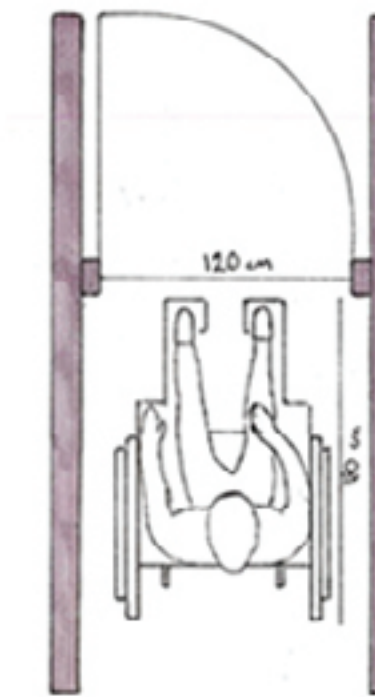
- 29 SF Textile Factory Lobby Design & Site Internship
- 30 Urla Villa Restoration



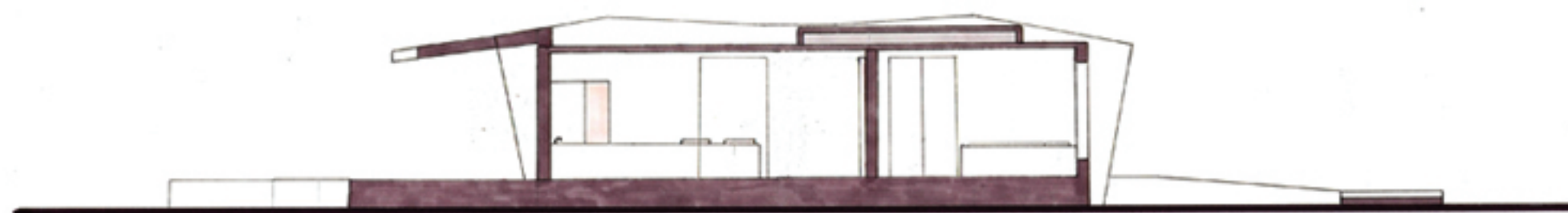
Nursing Home for Handicapped People



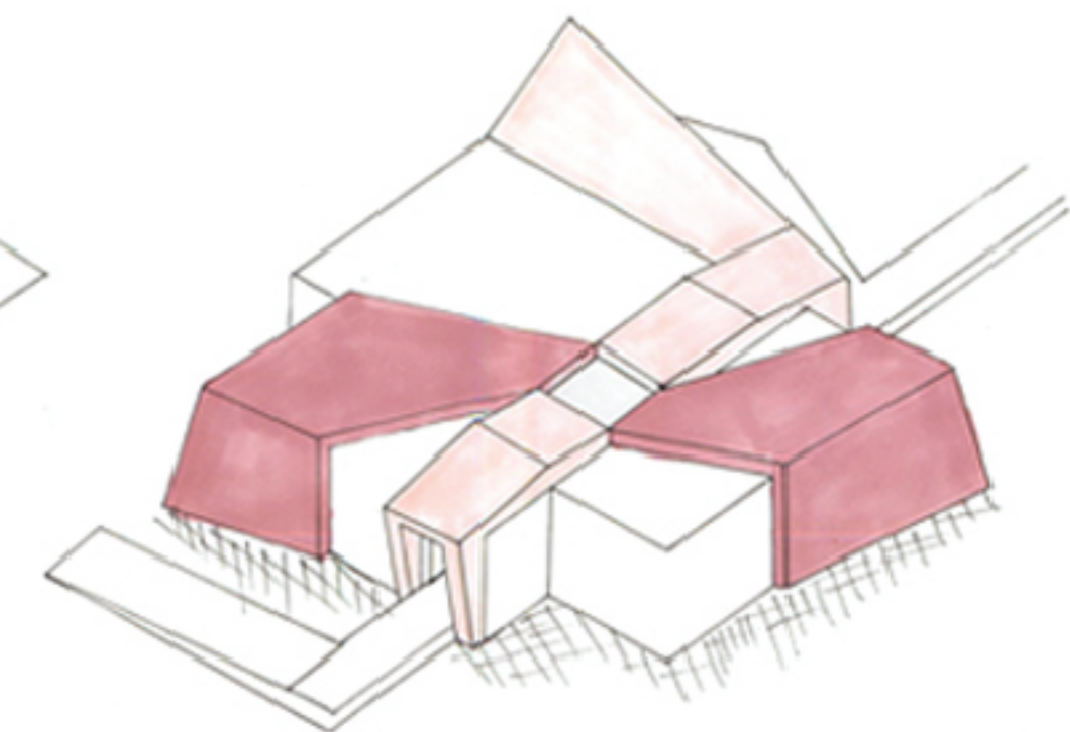
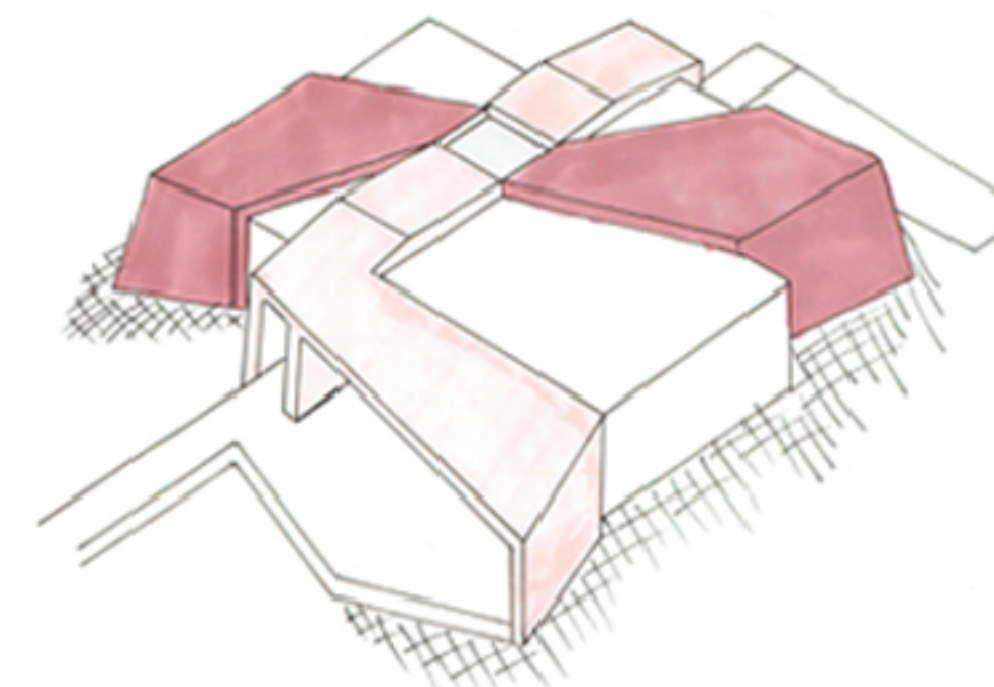
PLAN
 Scale: 1/50



West Elevation
 Scale: 1/50



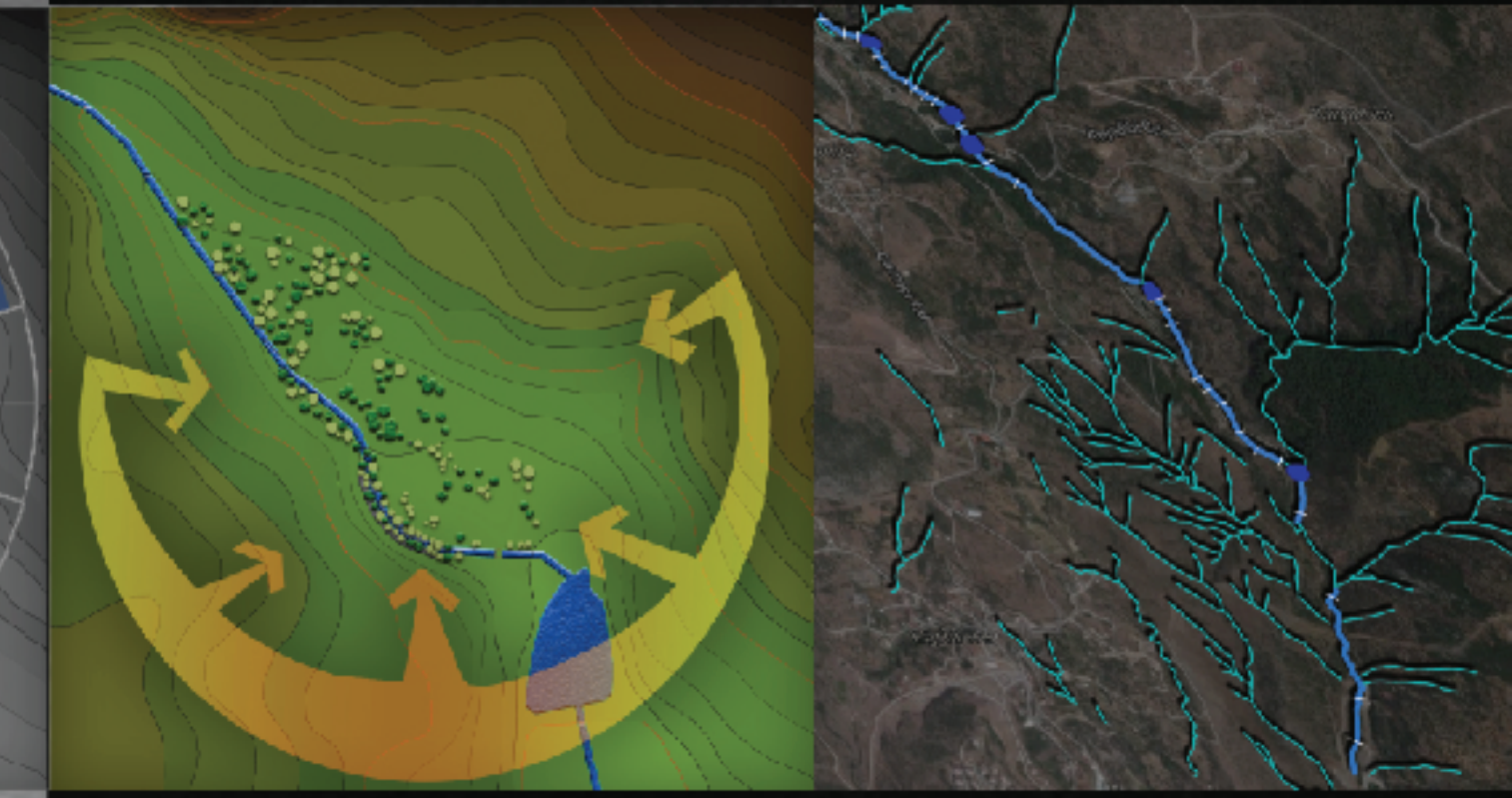
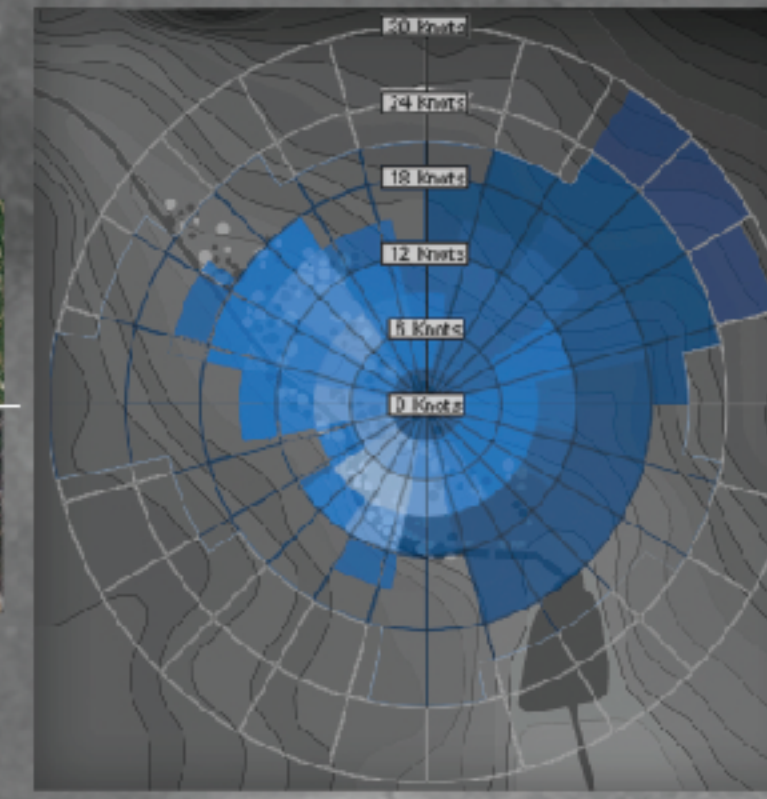
AA Section
 Scale: 1/50



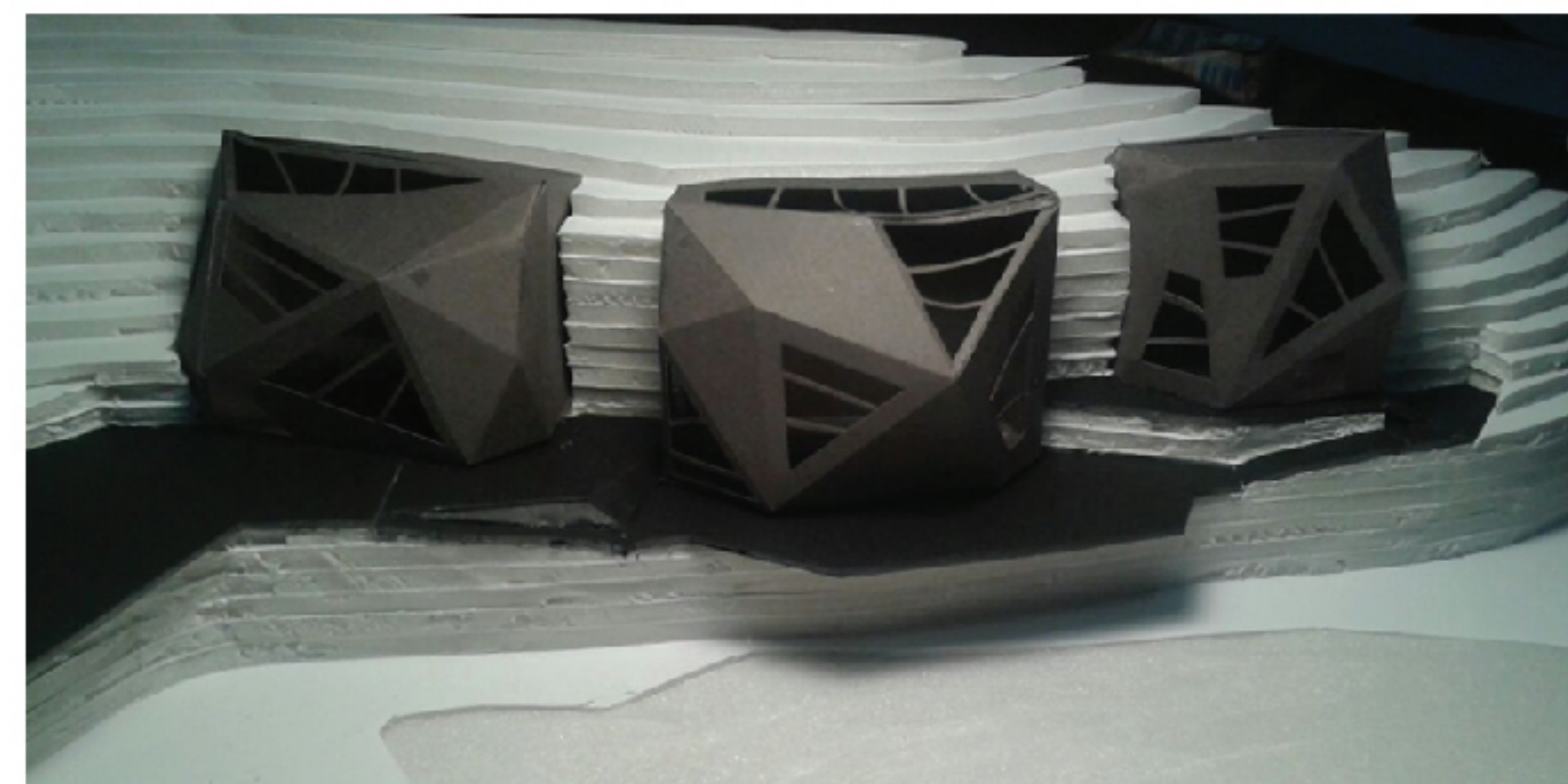
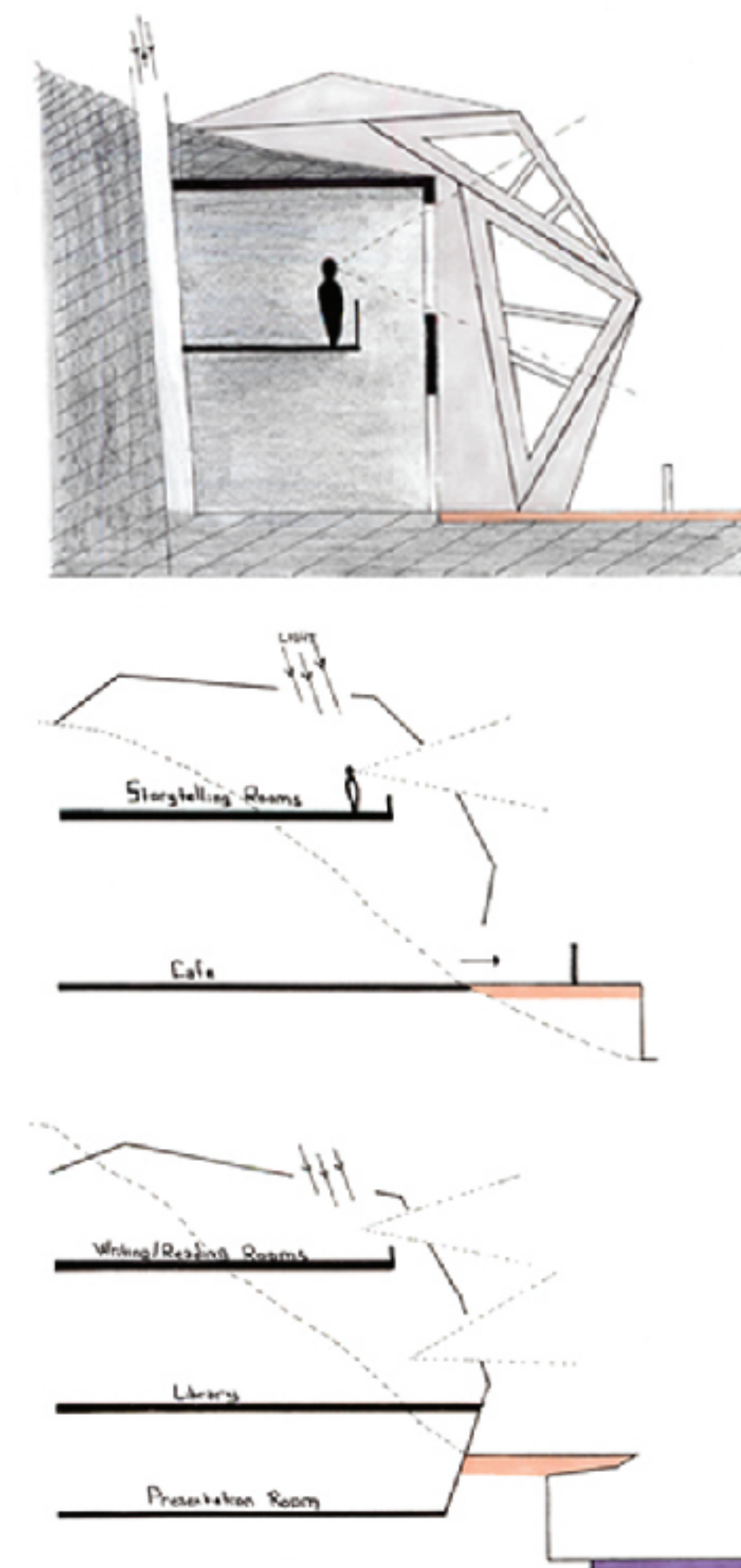
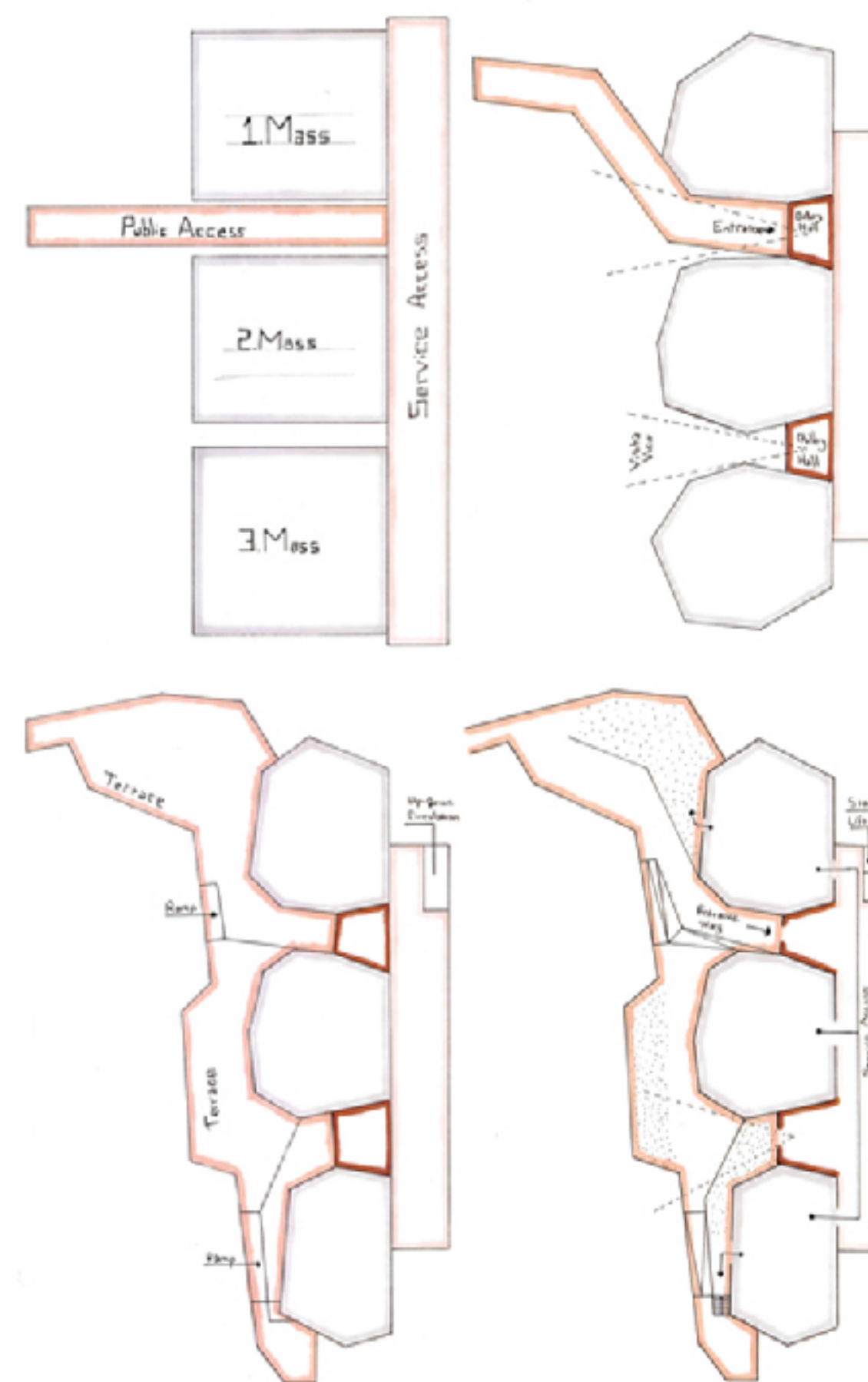
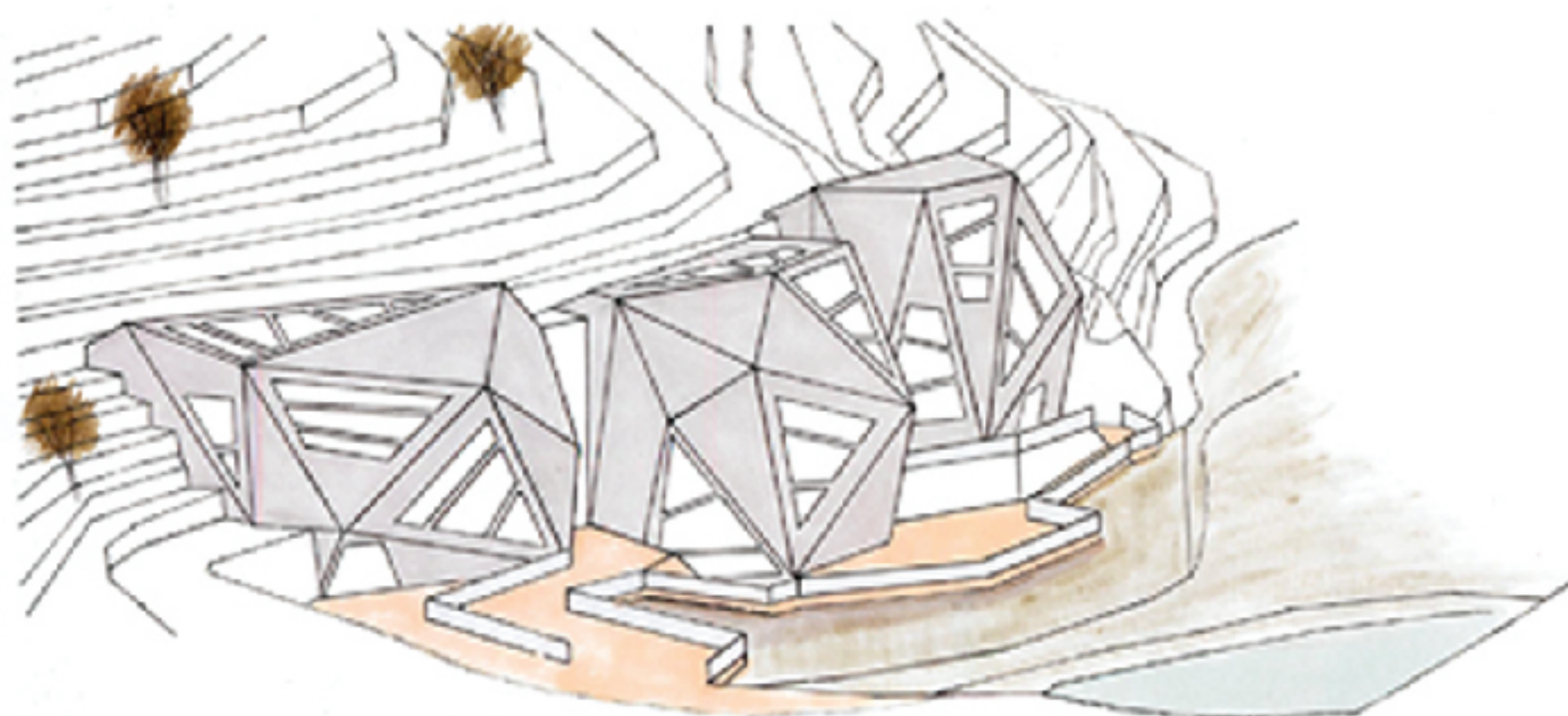
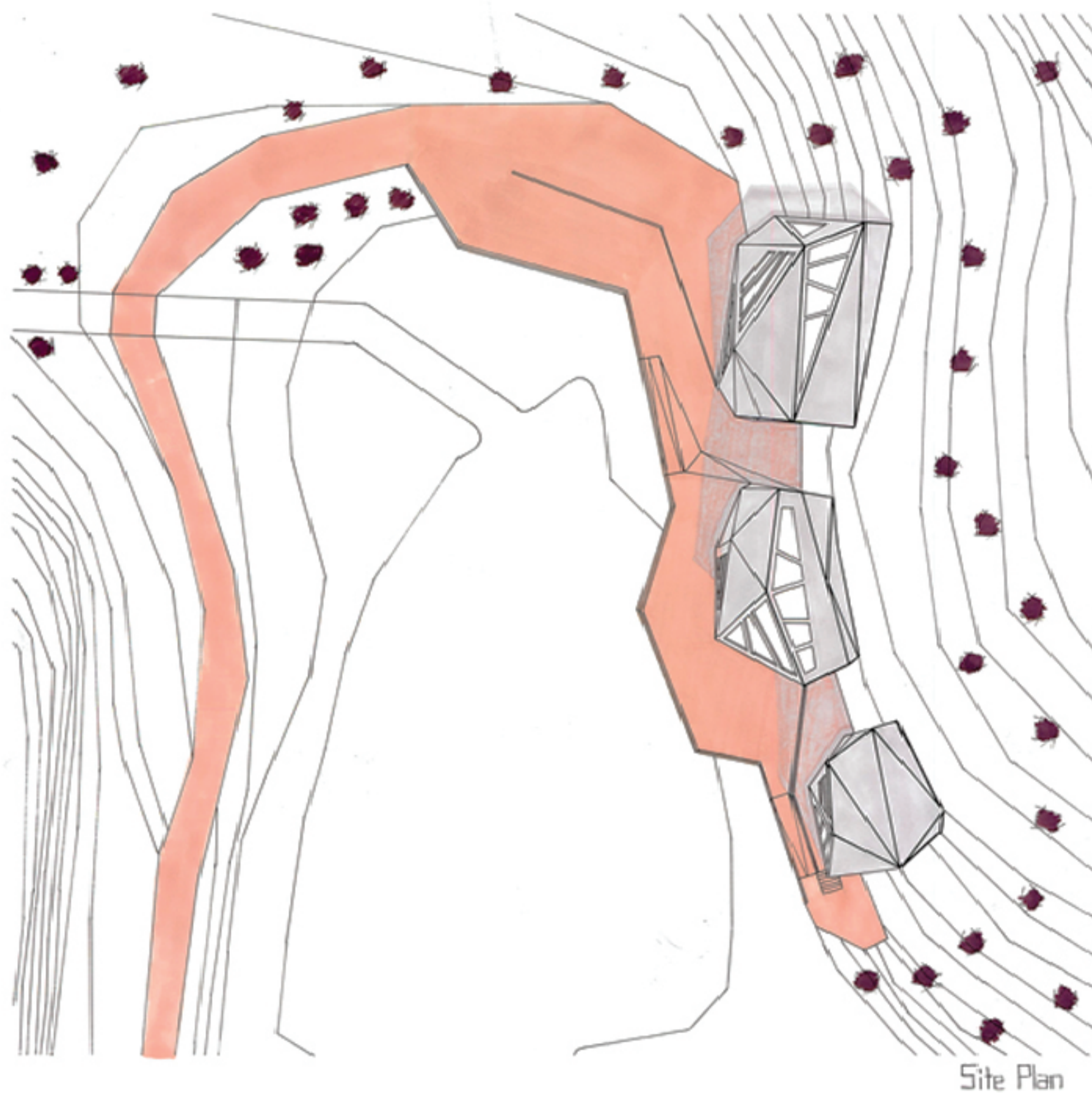
Bornova Homeros Valley Foundation Site Analysis



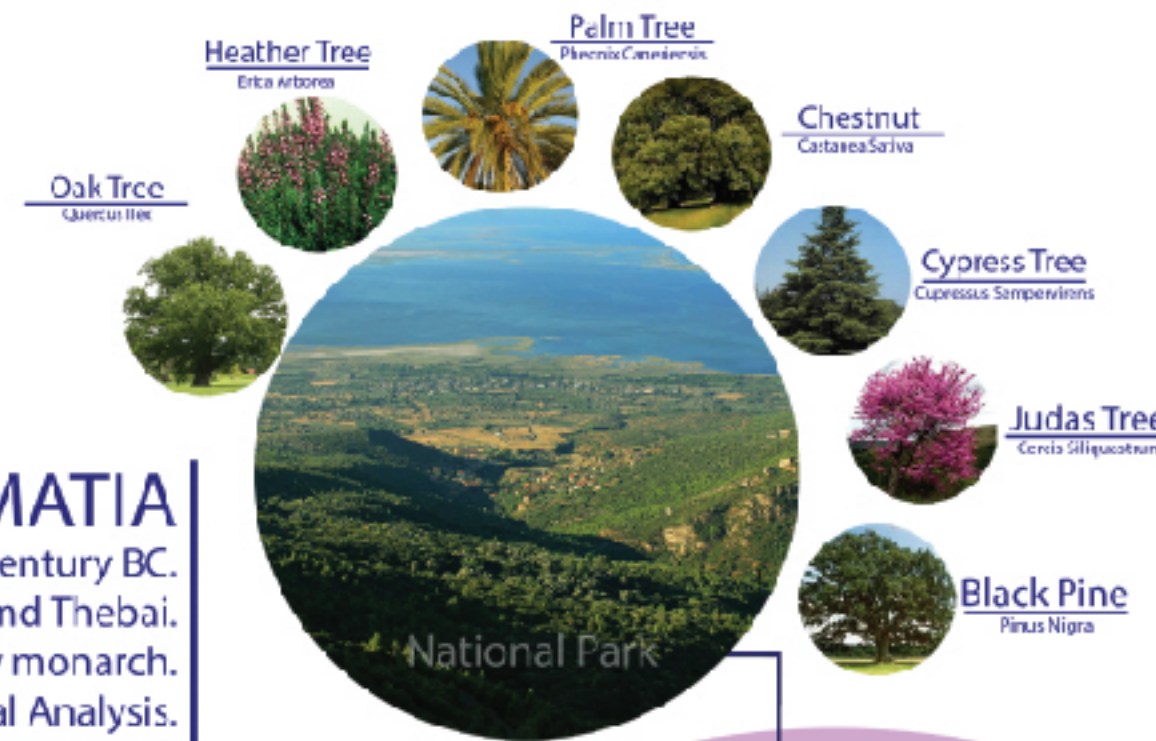
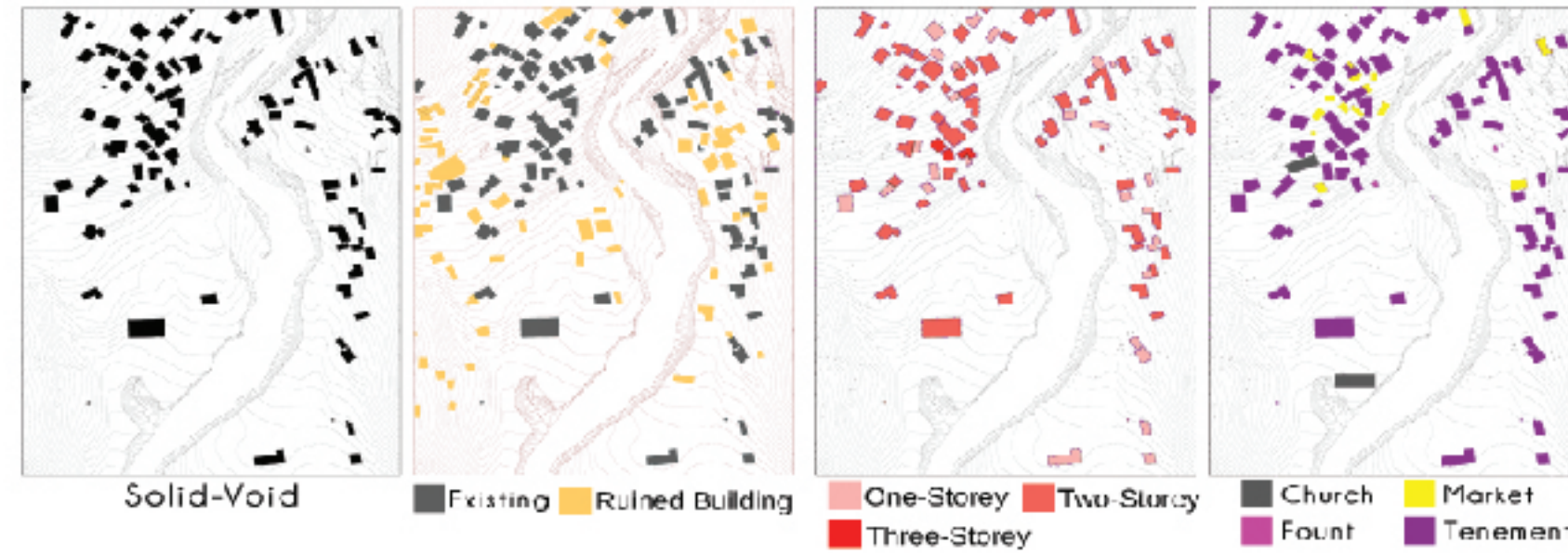
REQUIRED REFORESTATION
AREA



Bornova Homeros Valley Foundation

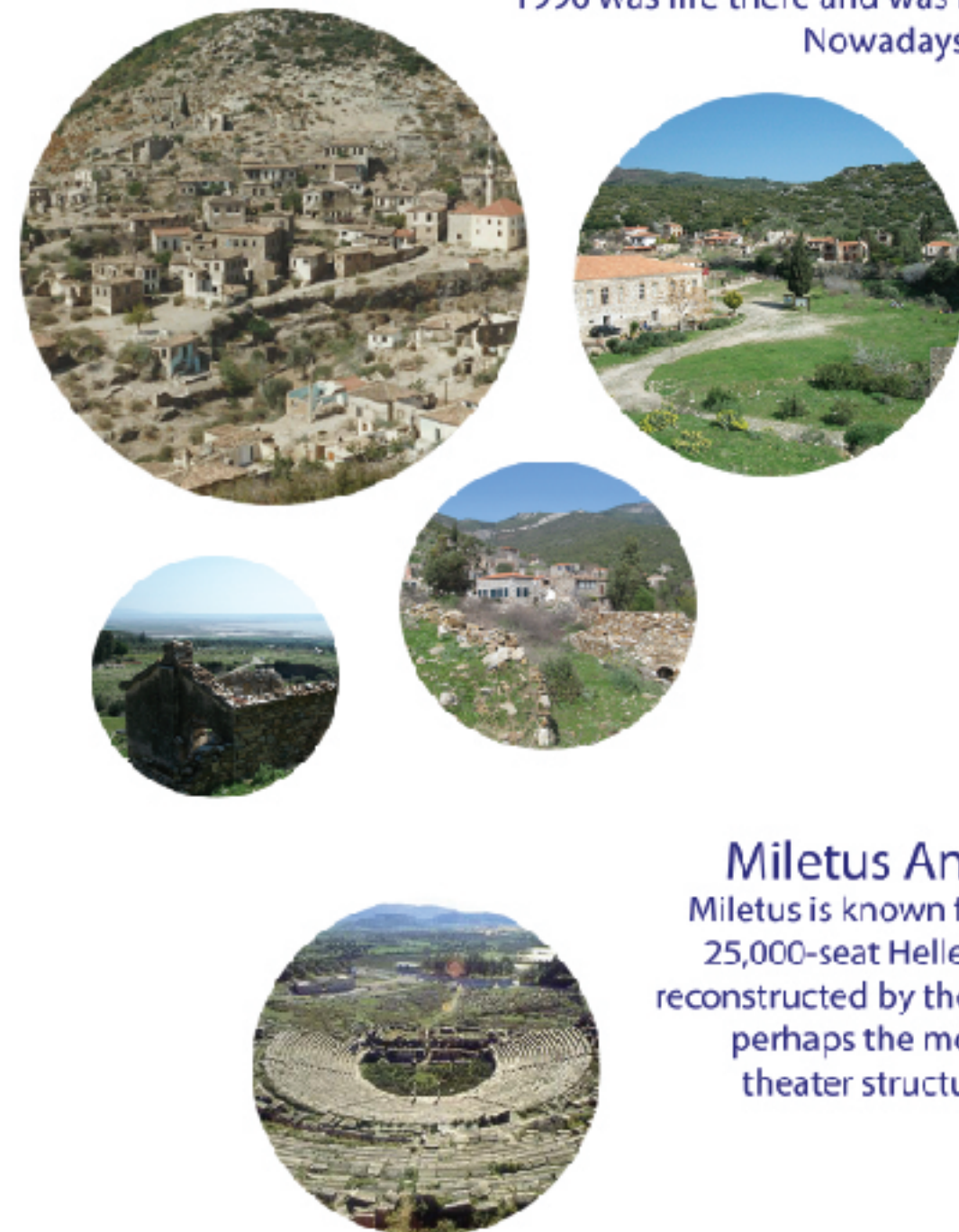


Doğanbey Art Center Site Analysis

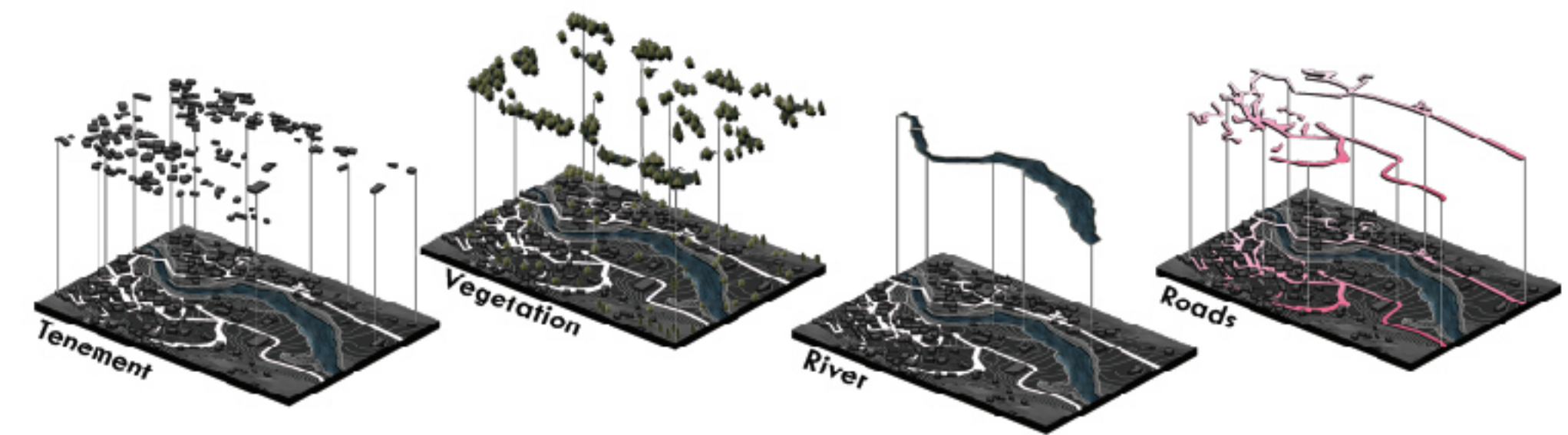


DOMATIA

Come up today from 7th century BC.
Between the ancient of Priene and Thebai.
In the 18th century was placed to greek by monarch.
19th century Structuralist Typological Analysis.
Room used to as a basic cell by greek people.
The beginning of the 20th century : Greek and Turkish exchange.
1992, the urban conservation area during this period-reperation ,restoration
1996 was fire there and was in progress green works.
Nowadays usually use city people



Miletus Ancient City
Miletus is known for its gigantic 25,000-seat Hellenistic theater, reconstructed by the Romans and perhaps the most impressive theater structure in Anatolia.



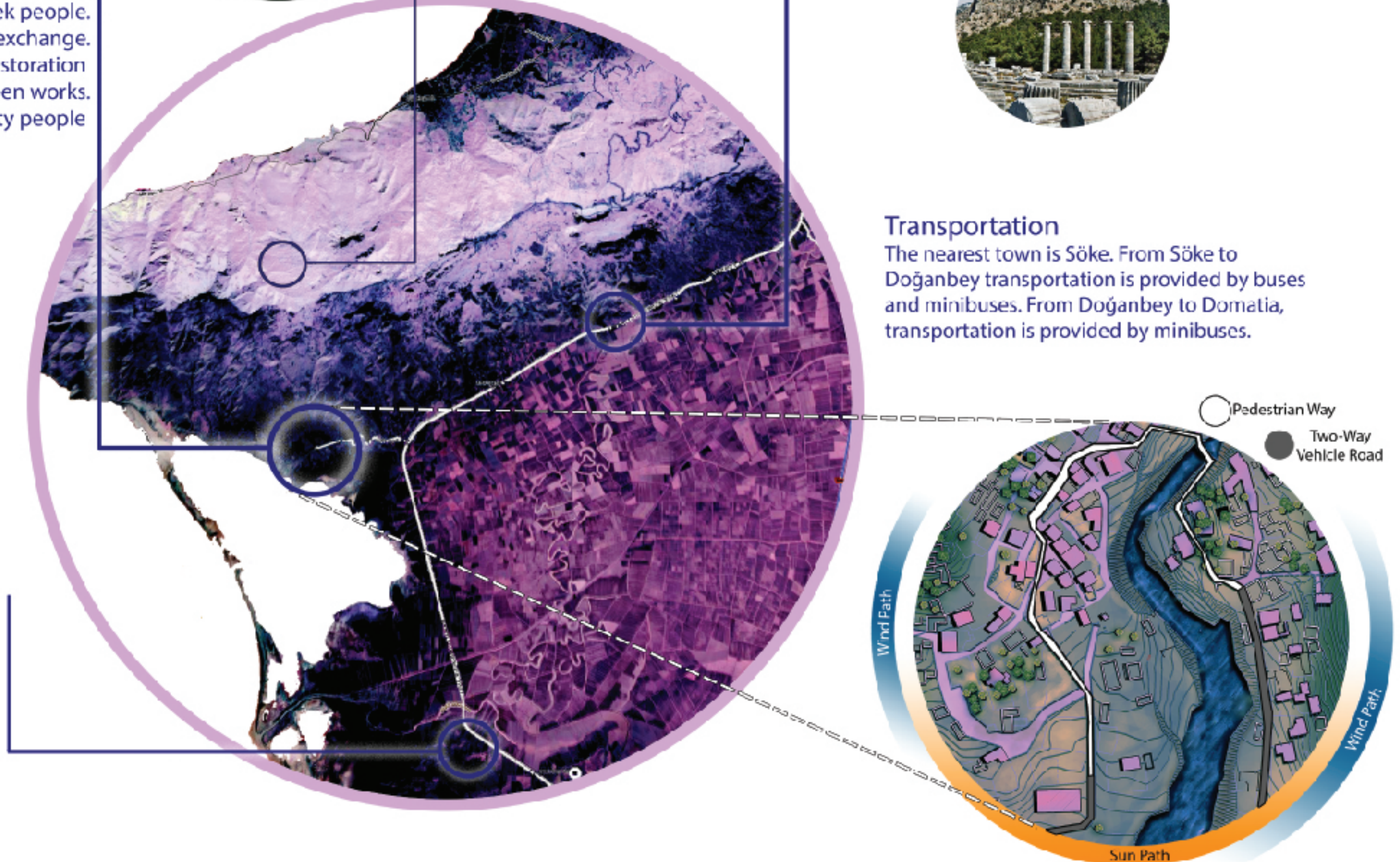
Priene Ancient City

The ancient city of Priene is famous for its dramatic setting on flat table land overlooking the broad expanse of the Meander River flood plain with the steep rock of Mount Mykale at its back

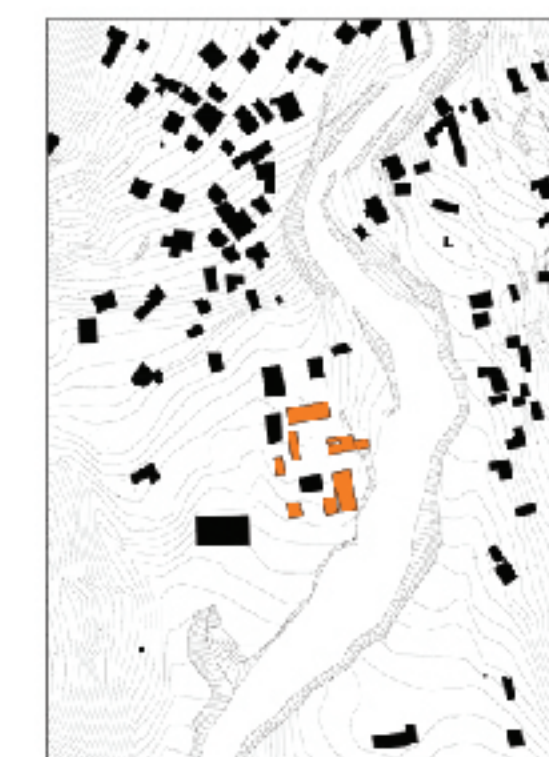


Transportation

The nearest town is Söke. From Söke to Doğanbey transportation is provided by buses and minibuses. From Doğanbey to Domatia, transportation is provided by minibuses.



Doğanbey Art Center



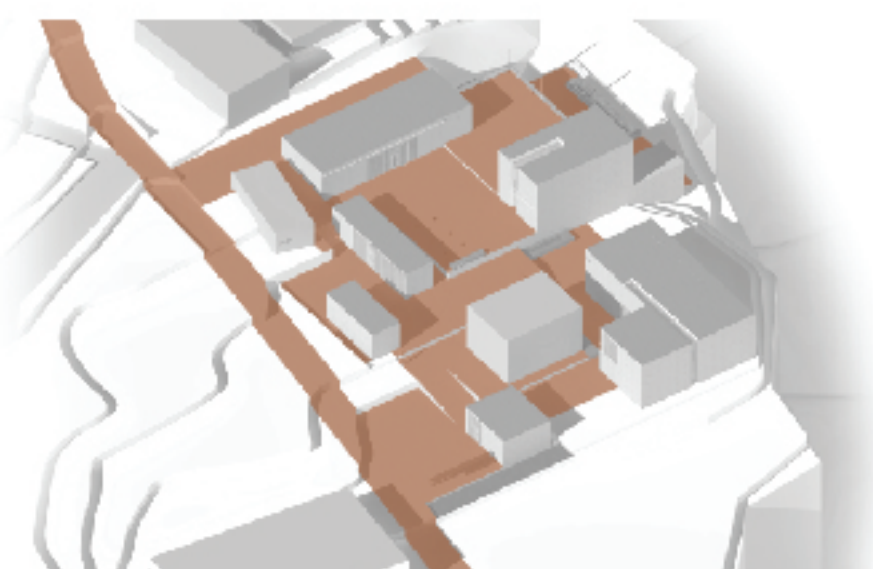
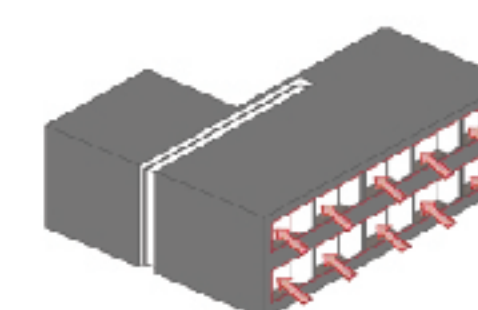
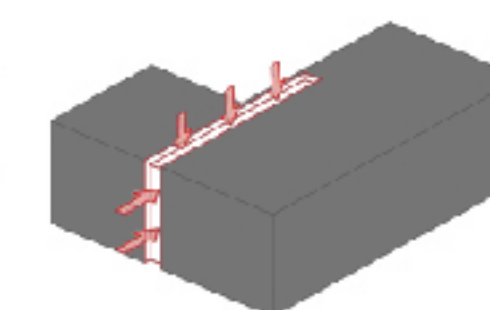
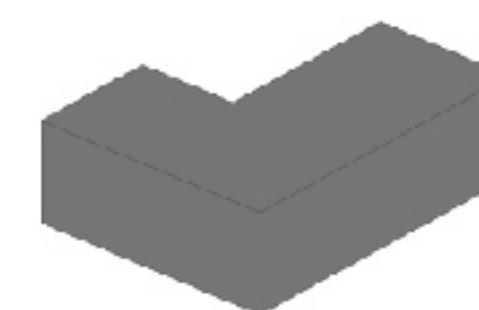
Solid Void Analysis



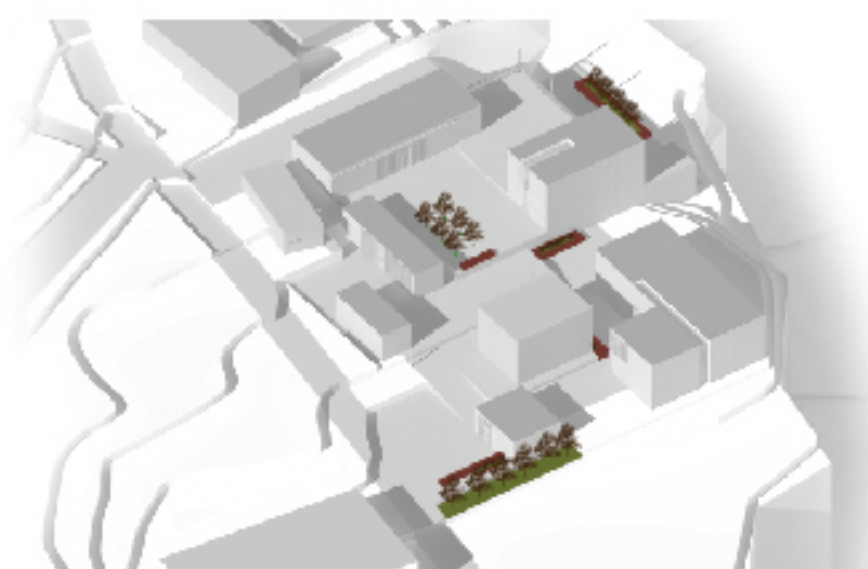
Textures of Area



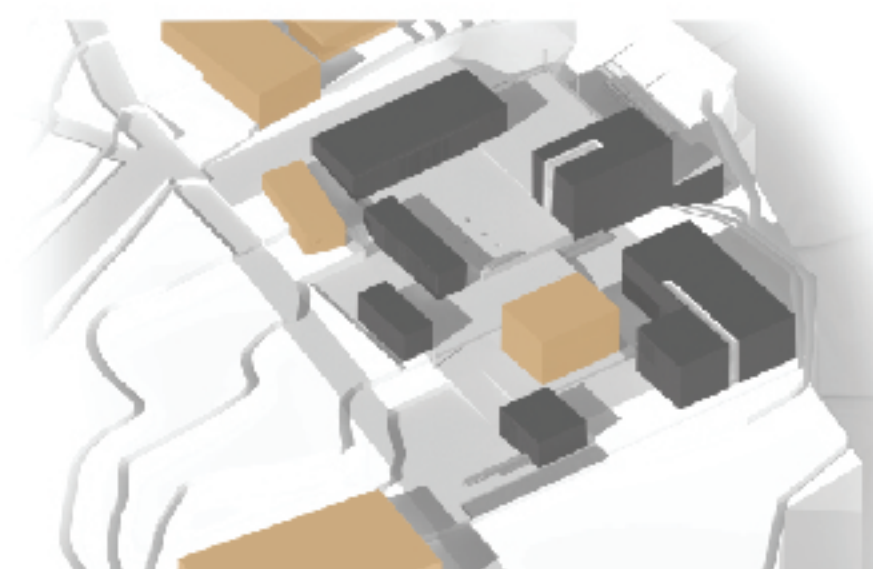
Grid Concept



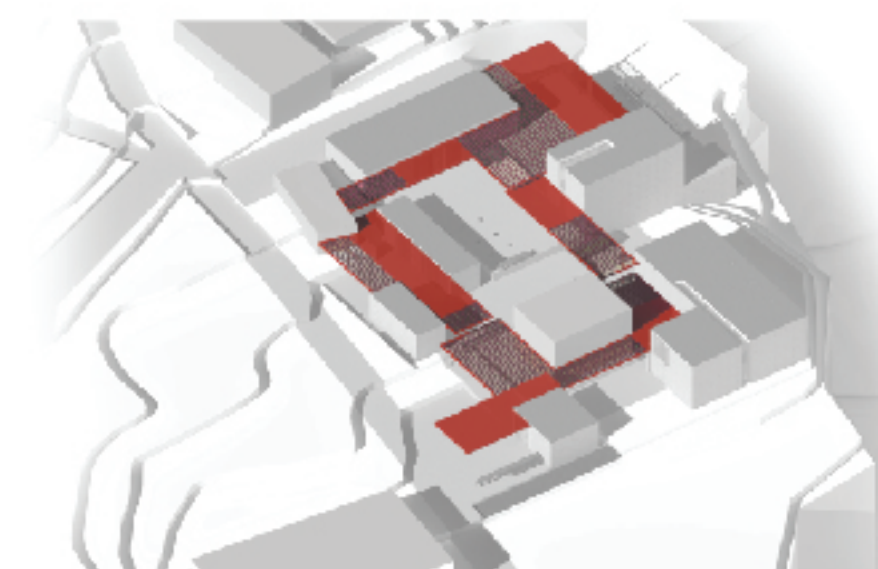
Pedestrian Way / Hard Ground



Landscape Elements

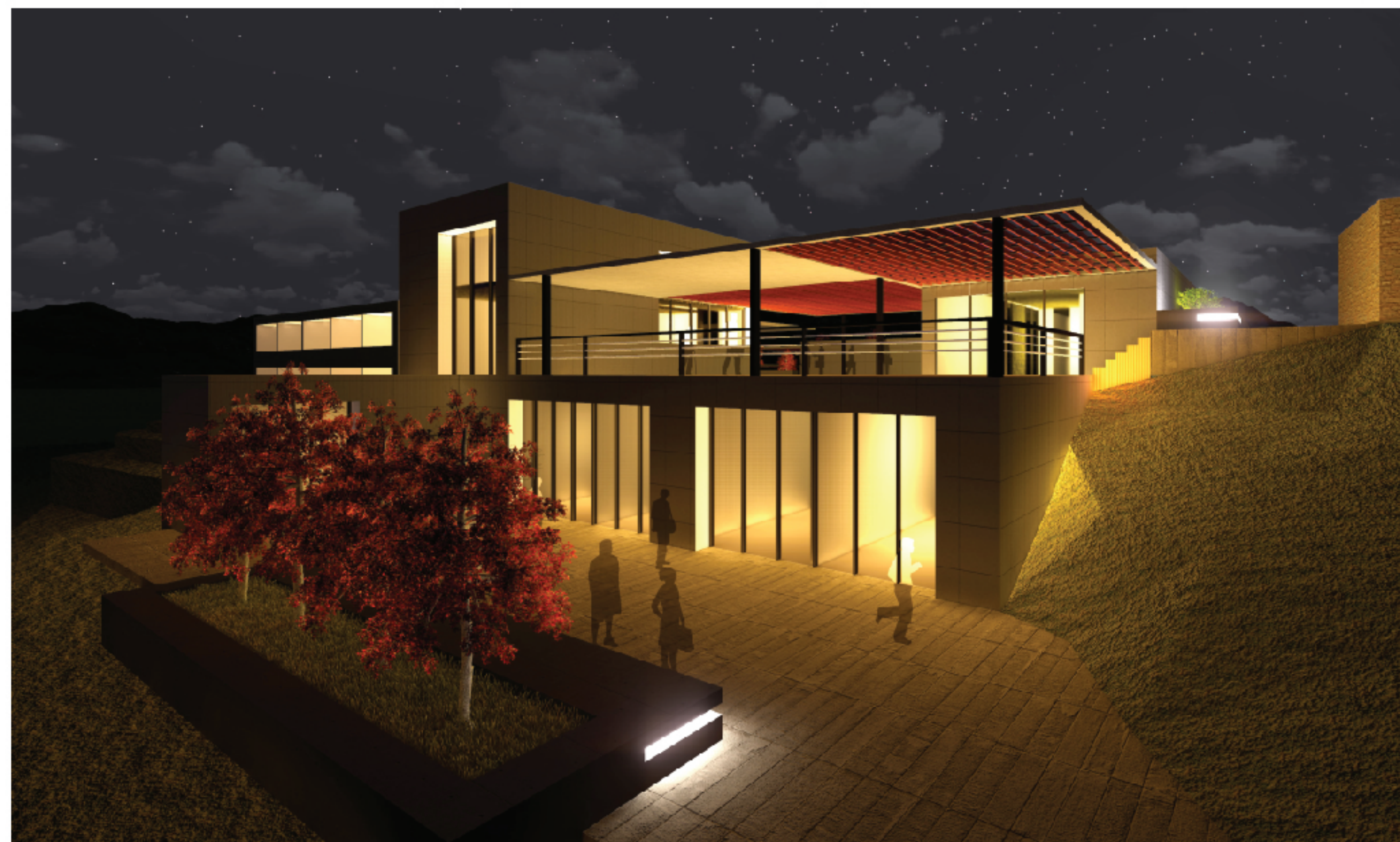
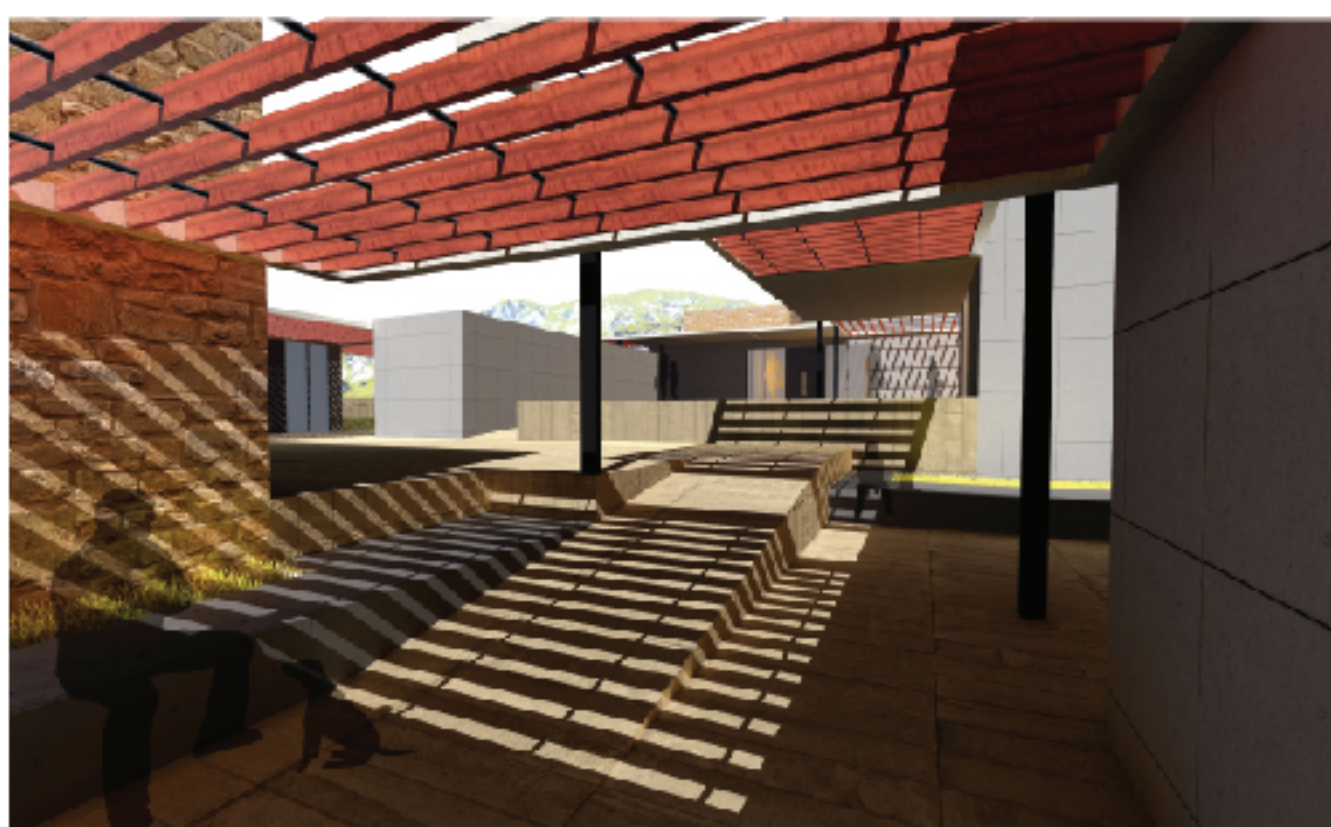
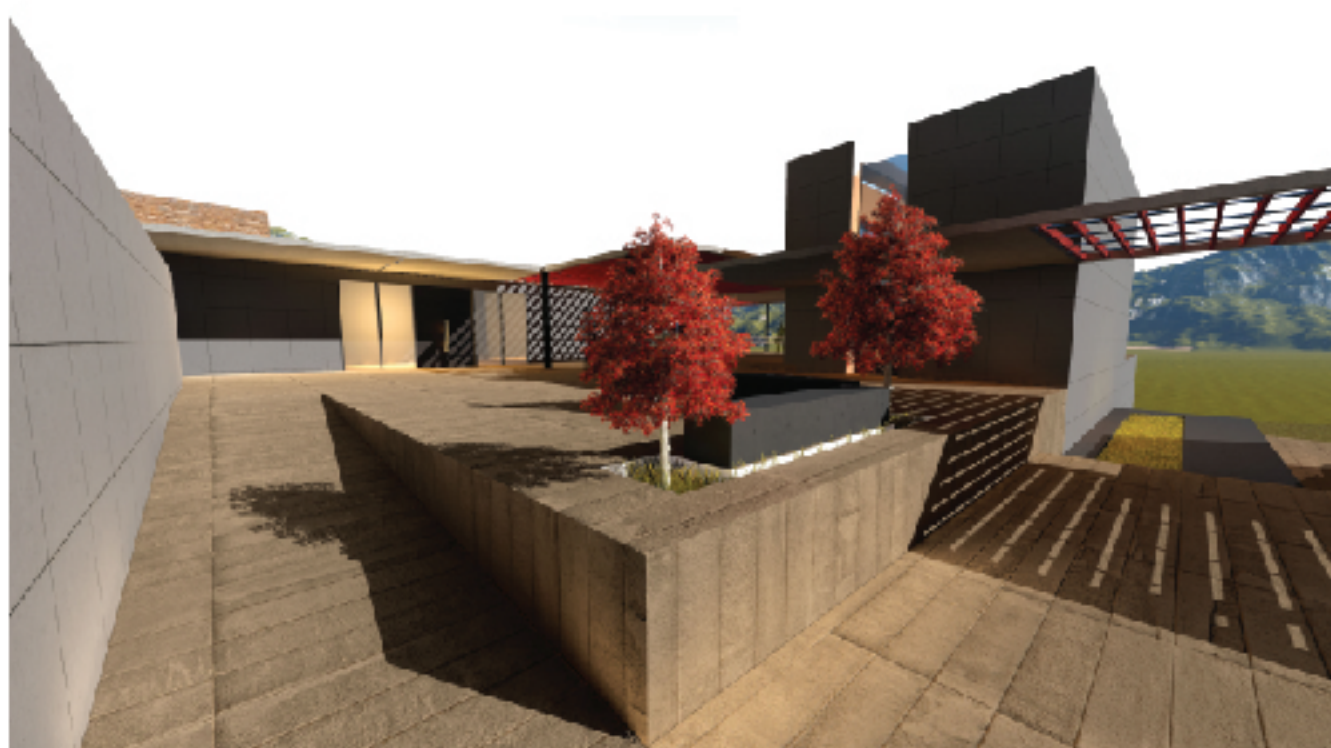
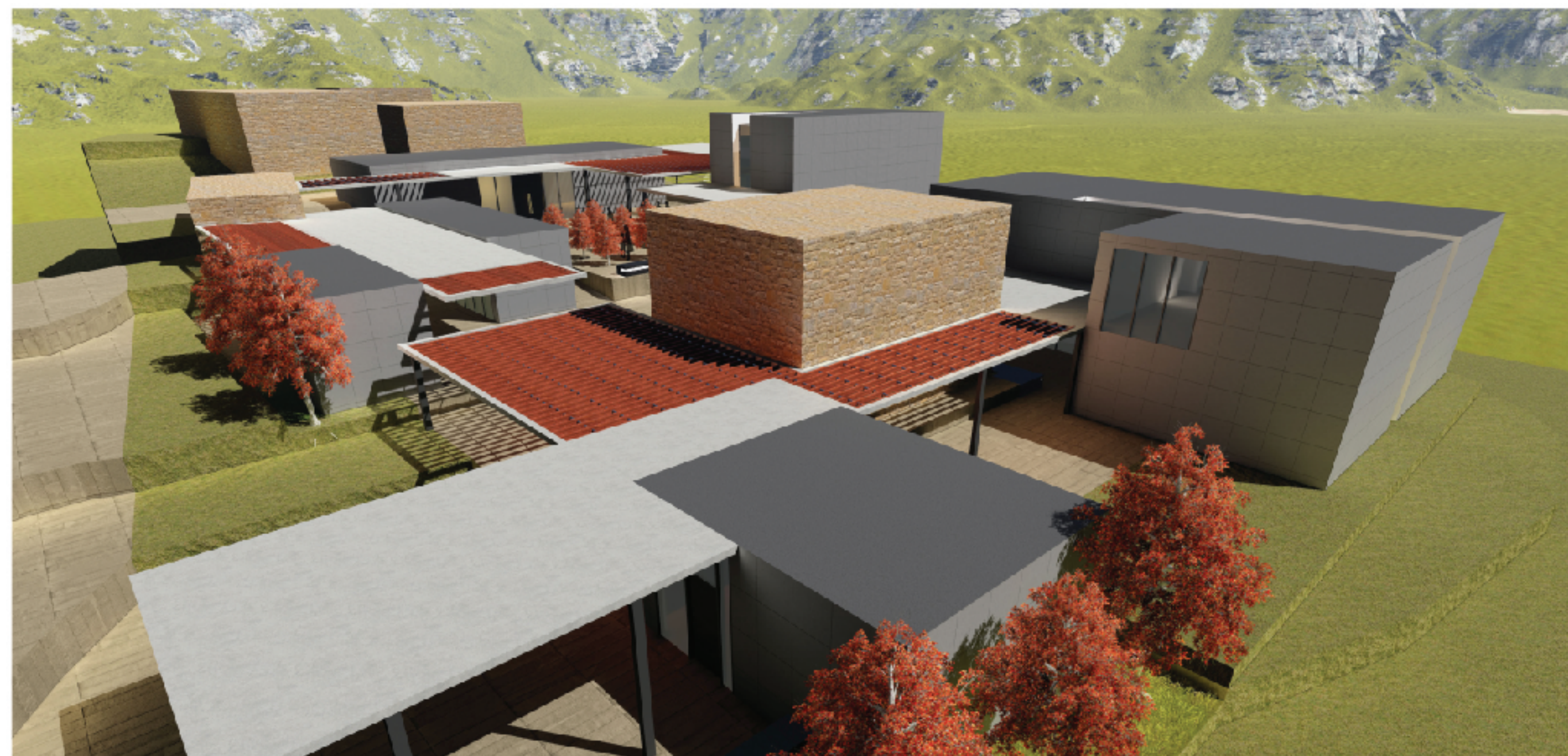


Existing Buildings / Project Buildings

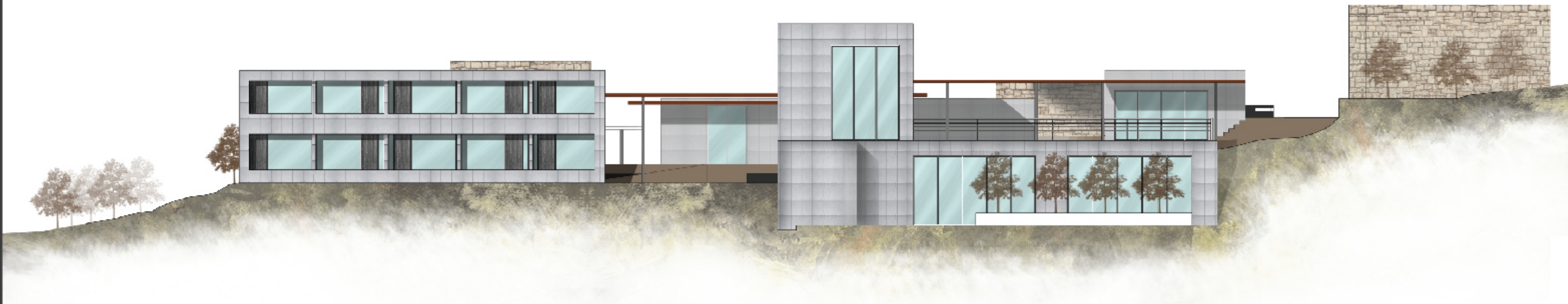


Canopy Elements

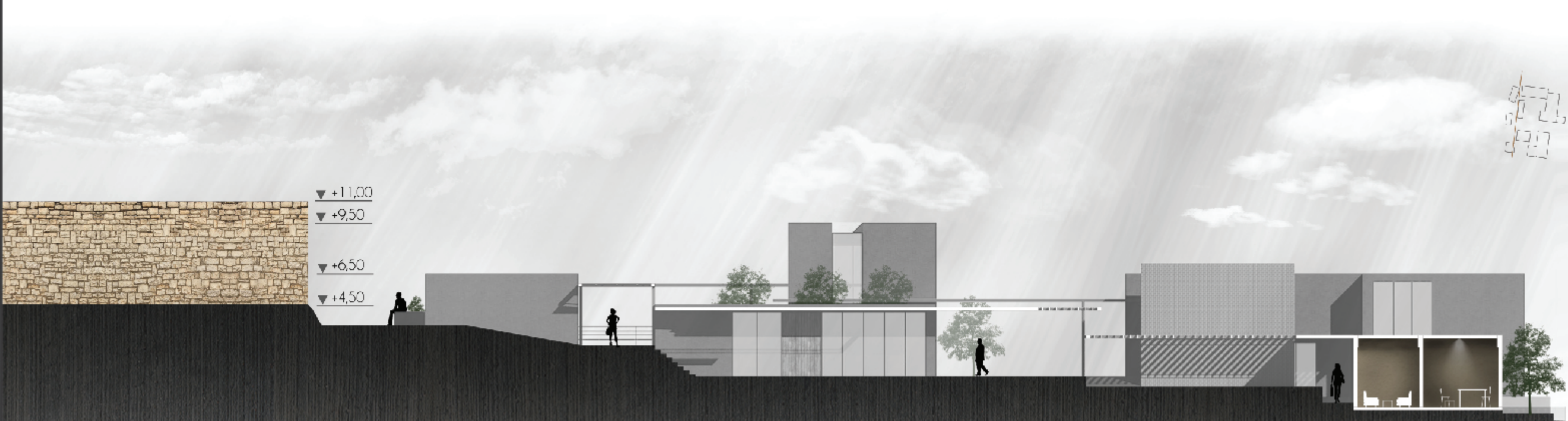
Doğanbey Art Center



Doğanbey Art Center



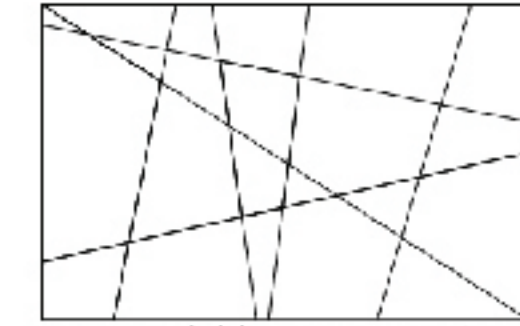
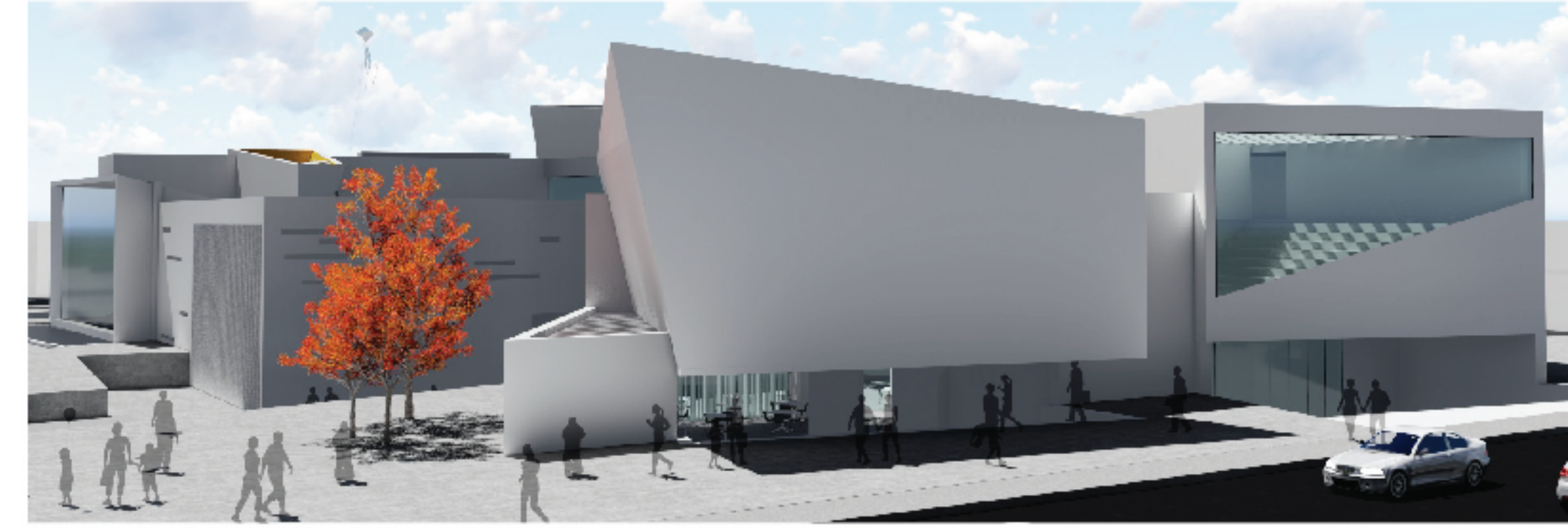
East Elevation



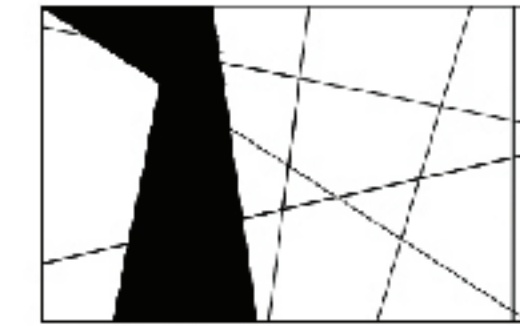
Doğanbey Art Center



Bornova Çocuk Dünyası Mimari Proje Yarışması



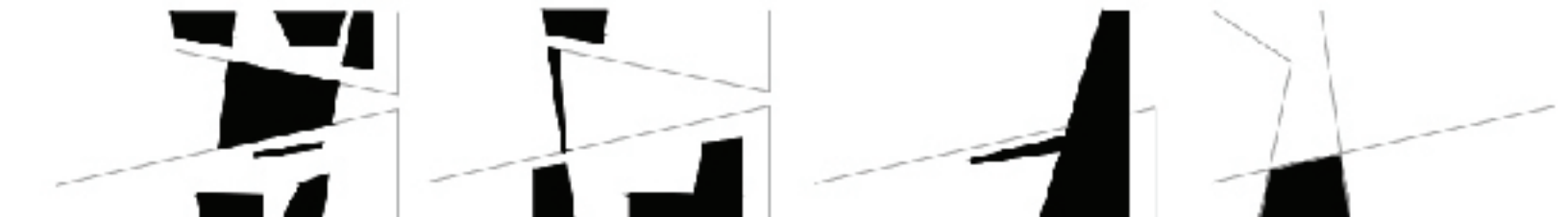
Toprak : Yer - Teras - Bahçe - Sokak



Hava : Boşluk/Galeri - Açıklık



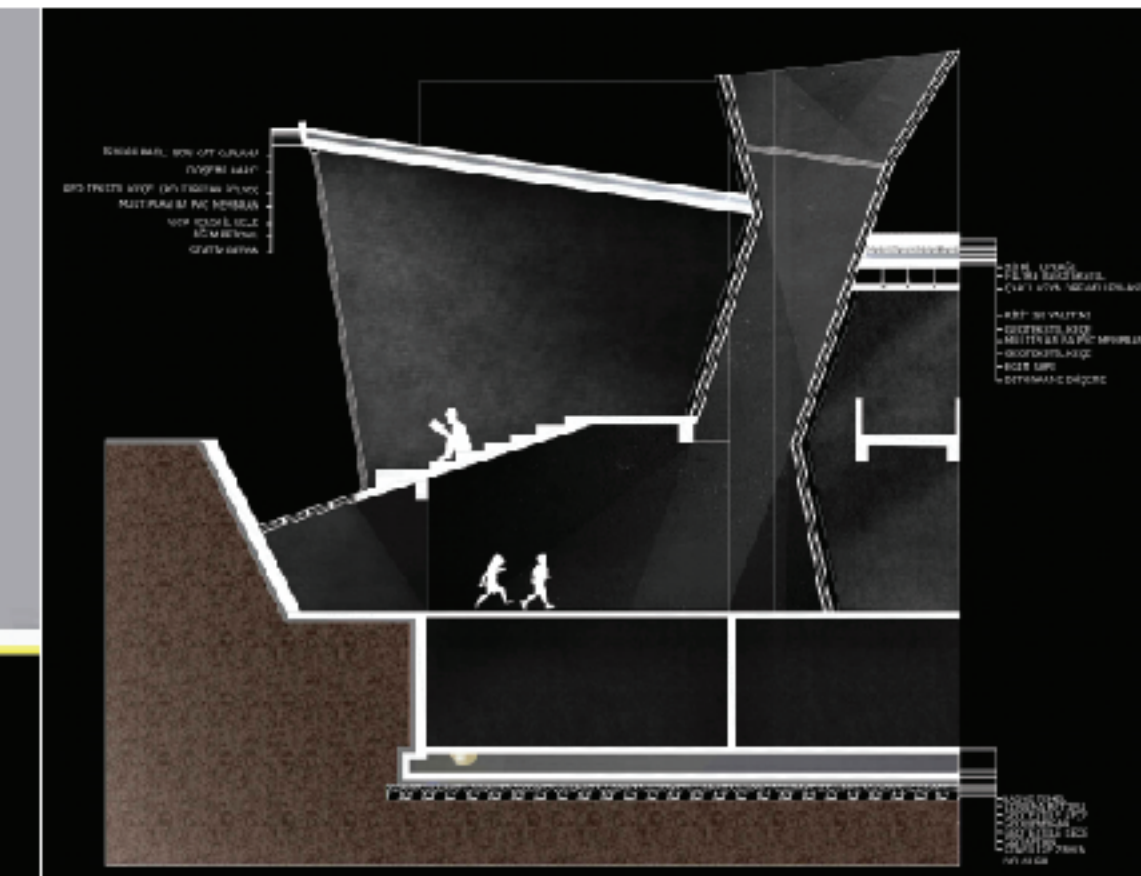
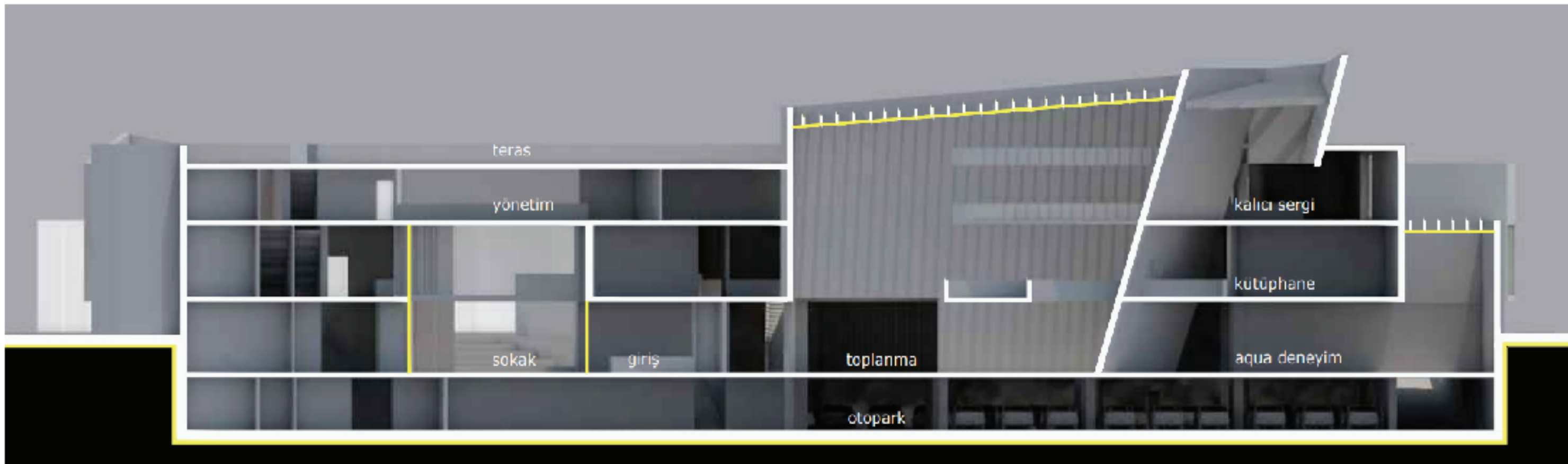
Ateş : Morfoloji/Atölye - Kütüphane - Bilgi



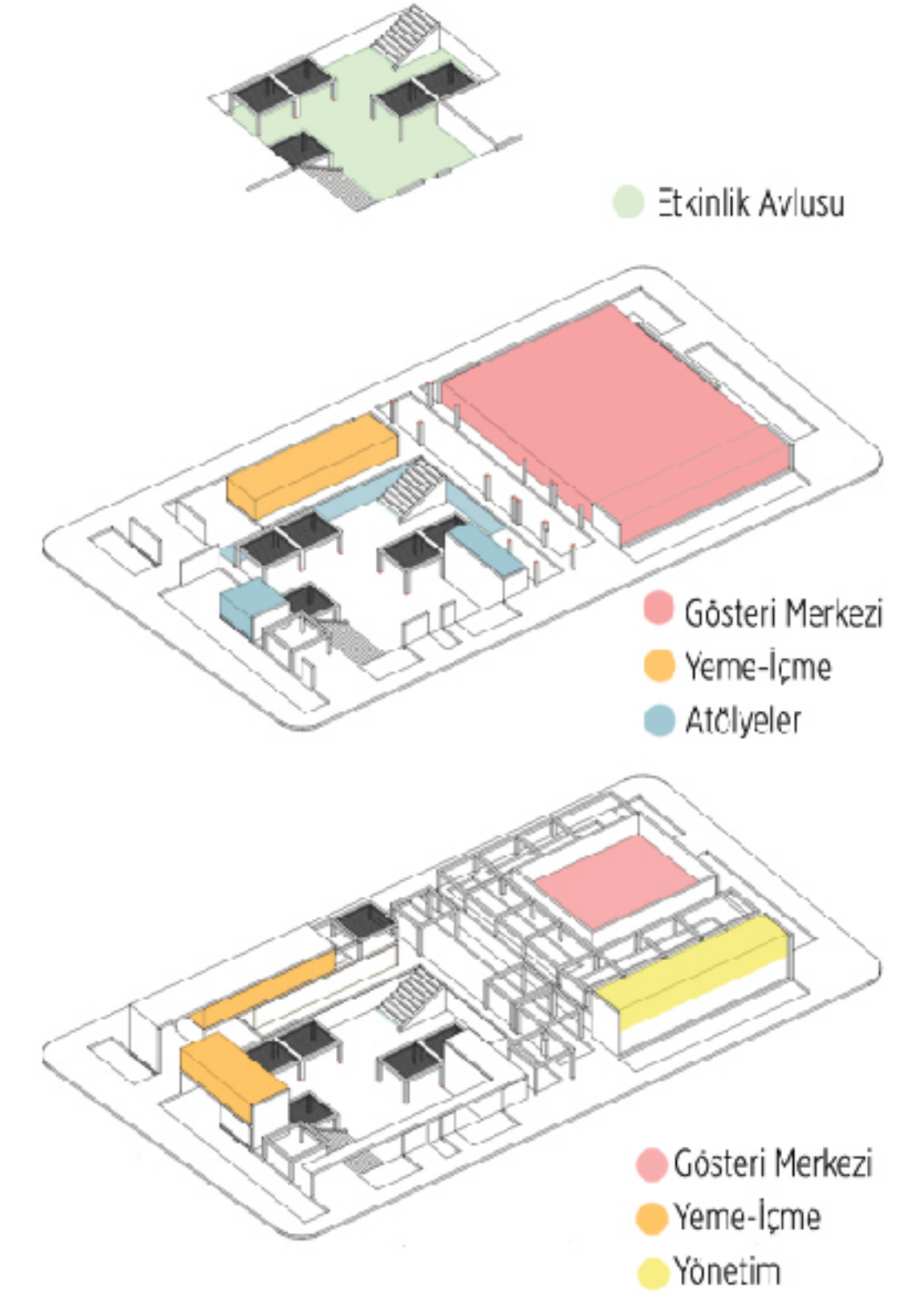
Su : Akışkan / Dolaşım



Bornova Çocuk Dünyası Mimari Proje Yarışması



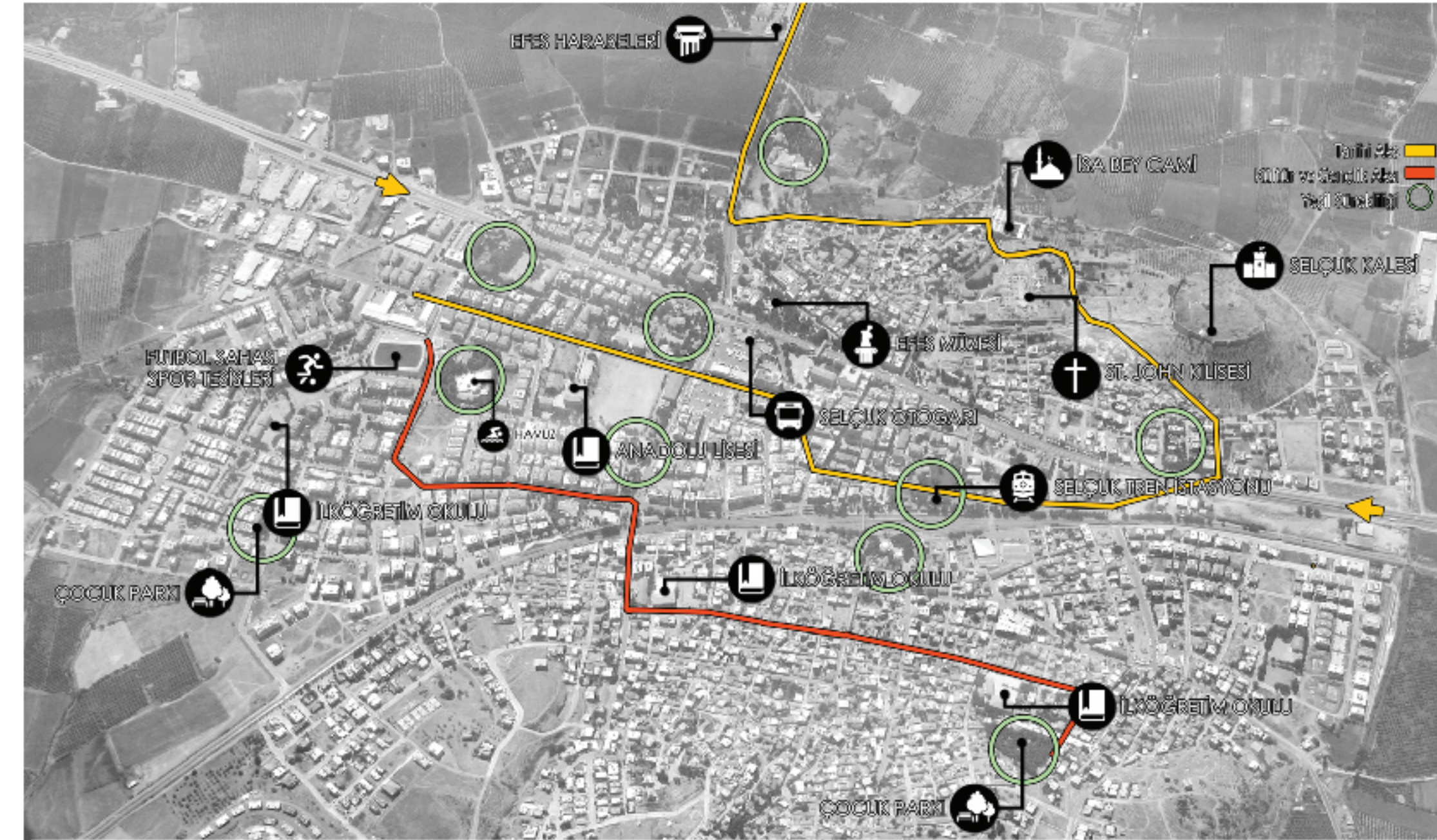
Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması



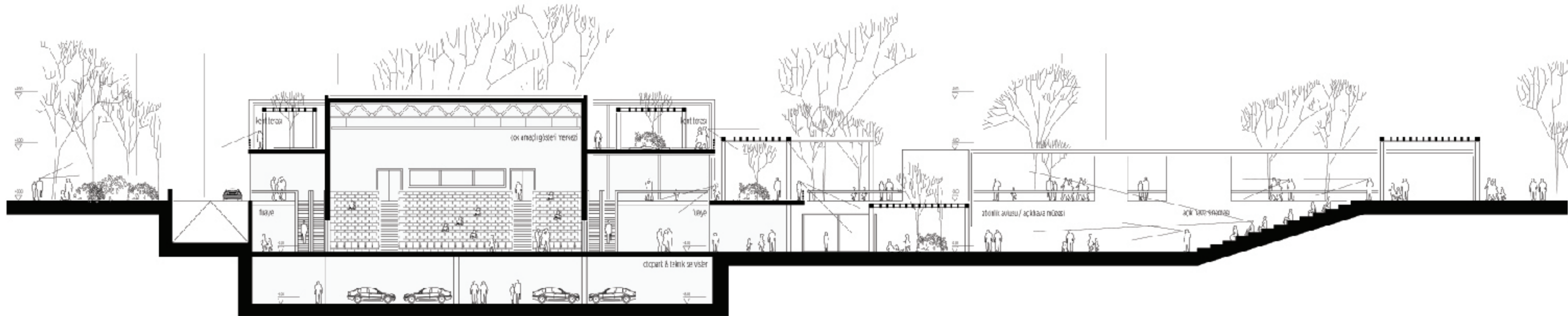
- Selçuk kent merkezi ve yakın çevresi birçok önemli tarihi ve turistik çekim odağına sahiptir. Ancak bu odakları ziyaret eden turistler büyük çoğunlukla tur otobüsleri ile gelmekte, şehir merkezini yaya olarak gezmeden ayrılmaktadır. Önerilen proje kapsamında tüm bu odak noktalarının belirli yürüme akslarıyla birleştirilerek Selçuk kenti için turistik yürüyüş rotaları oluşturulmuş; Gençlik ve Kültür Merkezi ise bu rotaların sonlandığı bir **“final odak noktası, açık hava müzesi ve etkinlik avlusu”** olarak kurgulanmıştır.

- Bu kapsamda önerilen etkinlik avlusunun, hem Selçuk'a gelen turistler hem de Selçuk'un yerel kullanıcıları için bir çekim noktası olması hedeflenmiştir. Bunu sağlamak adına, -4.00, ±0.00, +4.00 kotlarına yerleşen orta avlu, hem tüm kapalı hacimlerin açıldığı ve sanatsal/kültürel aktivitelerin aktığı bir alan oluşturularak yerel kullanıcıya hitap ederken, aynı zamanda sergi ve açık hava müzesi faaliyetlerini kapsaması sebebiyle turistler içinde bir cazibe merkezi olmaktadır.

- Proje, imge olarak **saydamlık** ve **berraklığın** öne çıktığı bir dille tasarlanmış, bu berraklık içinde çevre sokaklardan avluya, avludan farklı kotlardaki balkonlara akan **akışkan açık mekanlar** ve bu açık mekanları anlamlandıran kapalı hacimler ile proje kurgulanmıştır.



Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması



Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması

COMPETITION PROJECTS - PROFESSIONAL
Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması

13



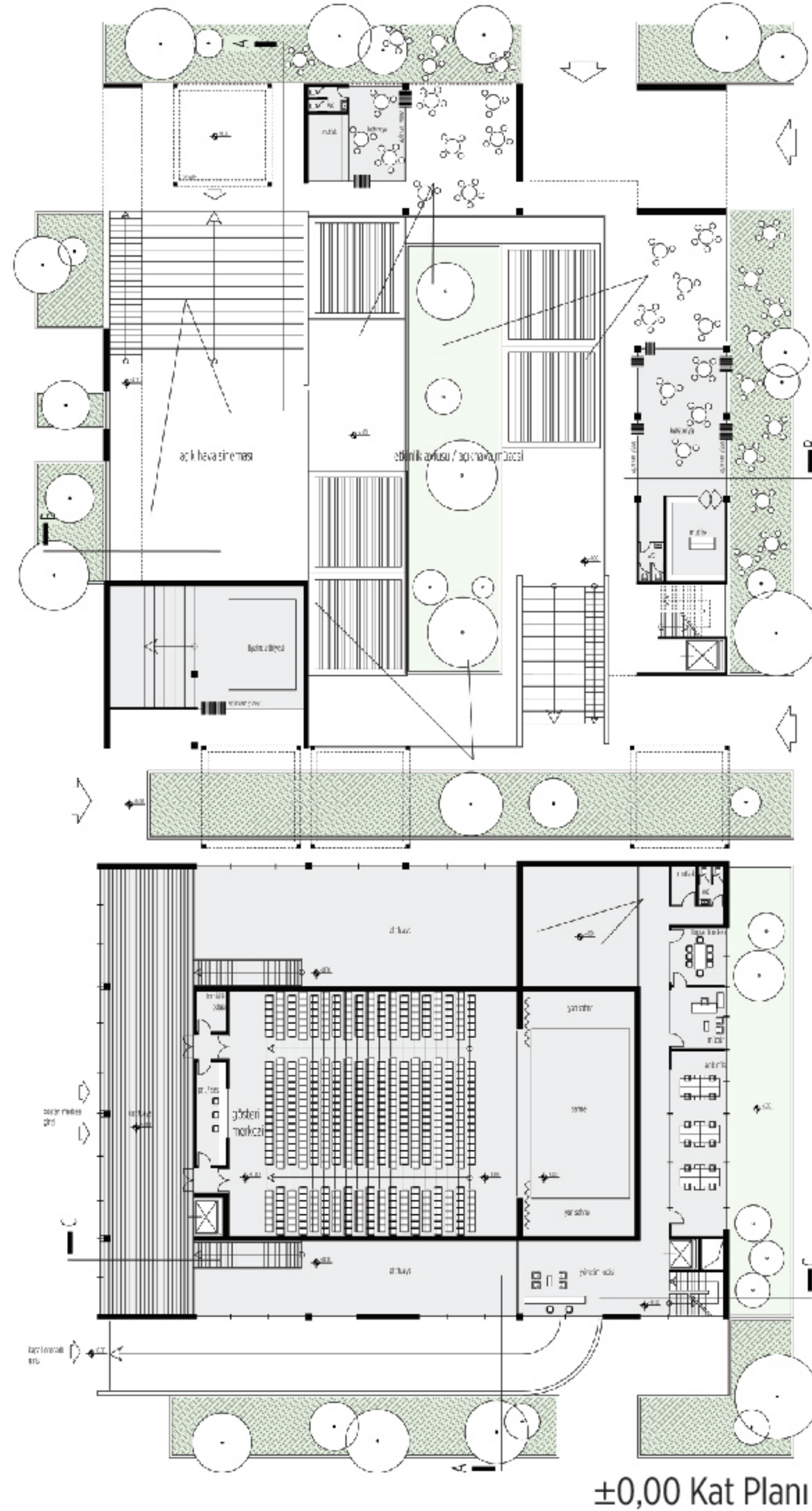
-4.00 Kat Planı



Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması

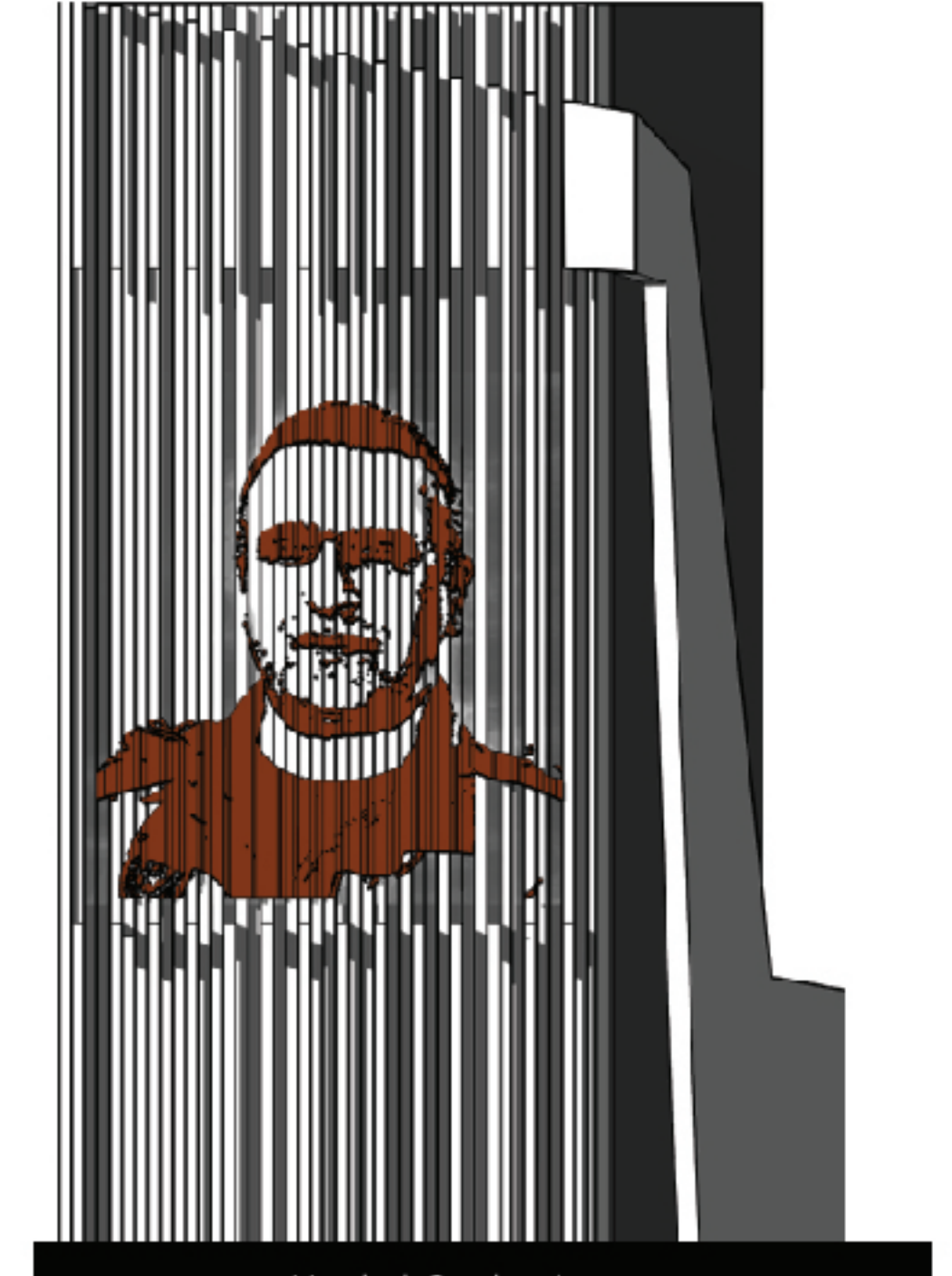
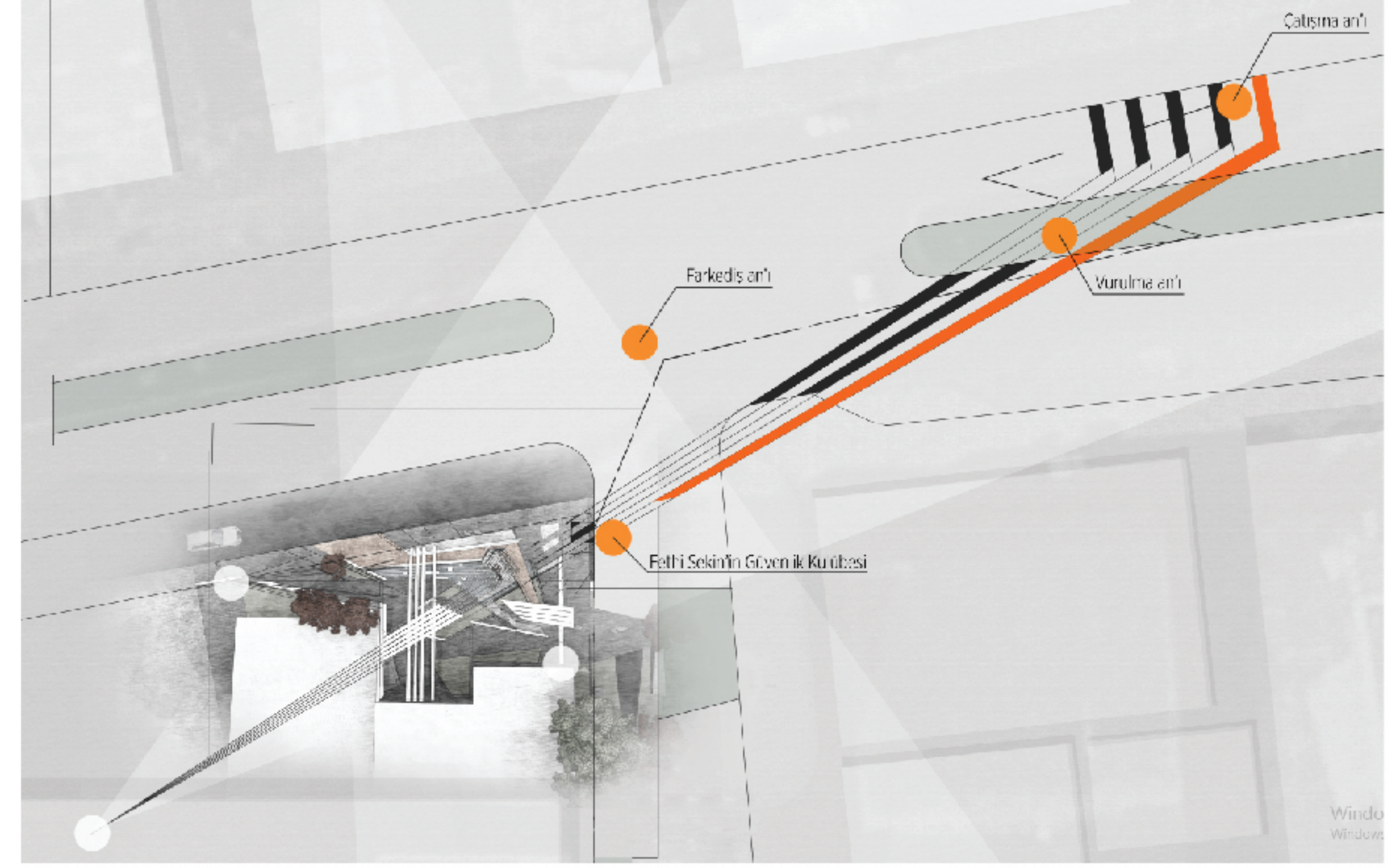
COMPETITION PROJECTS - PROFESSIONAL
Selçuk Gençlik ve Kültür Merkezi Mimari Proje Yarışması

14



Şehit Polis Fethi Sekin Ulusal Anıt ve Heykel Yarışması

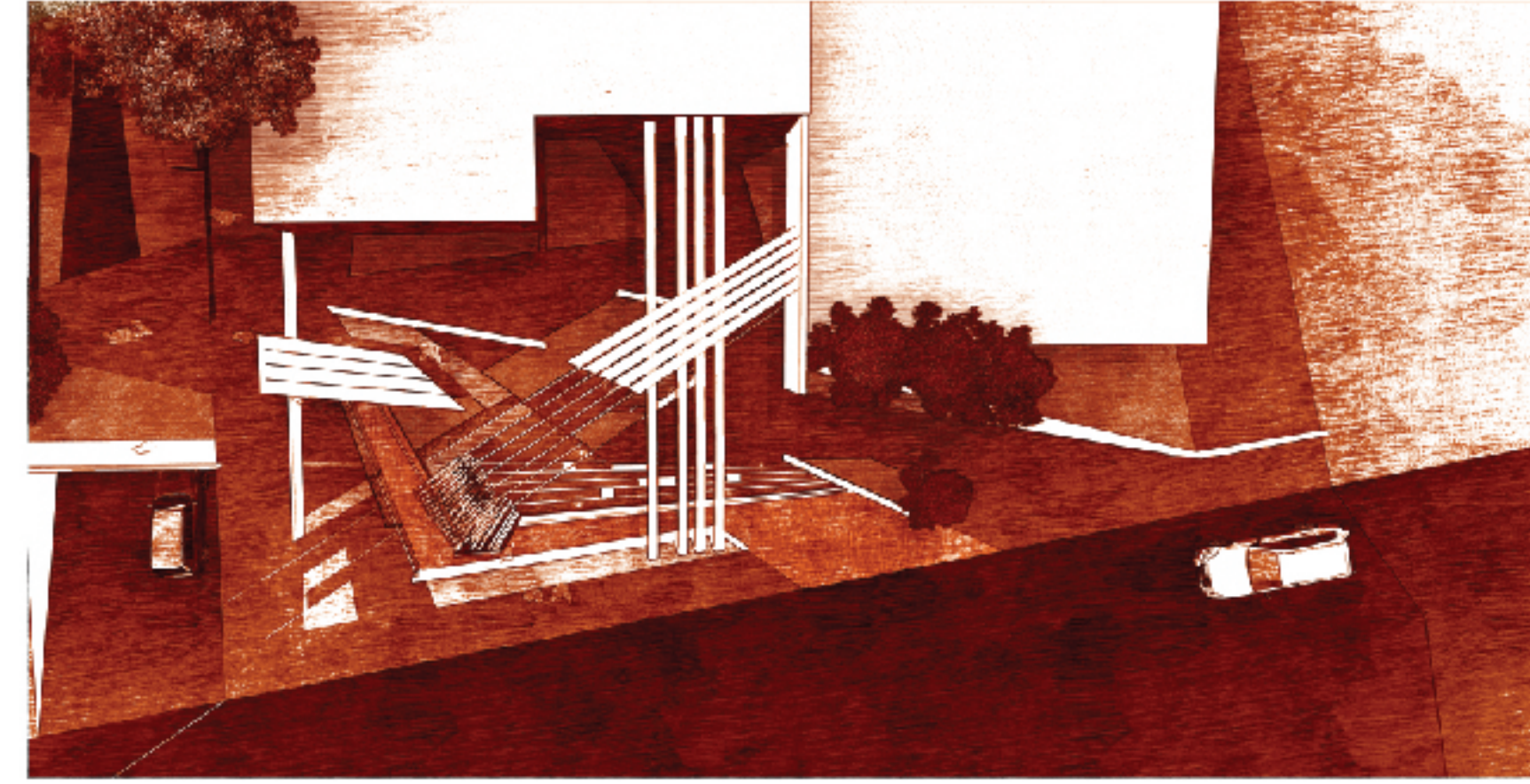
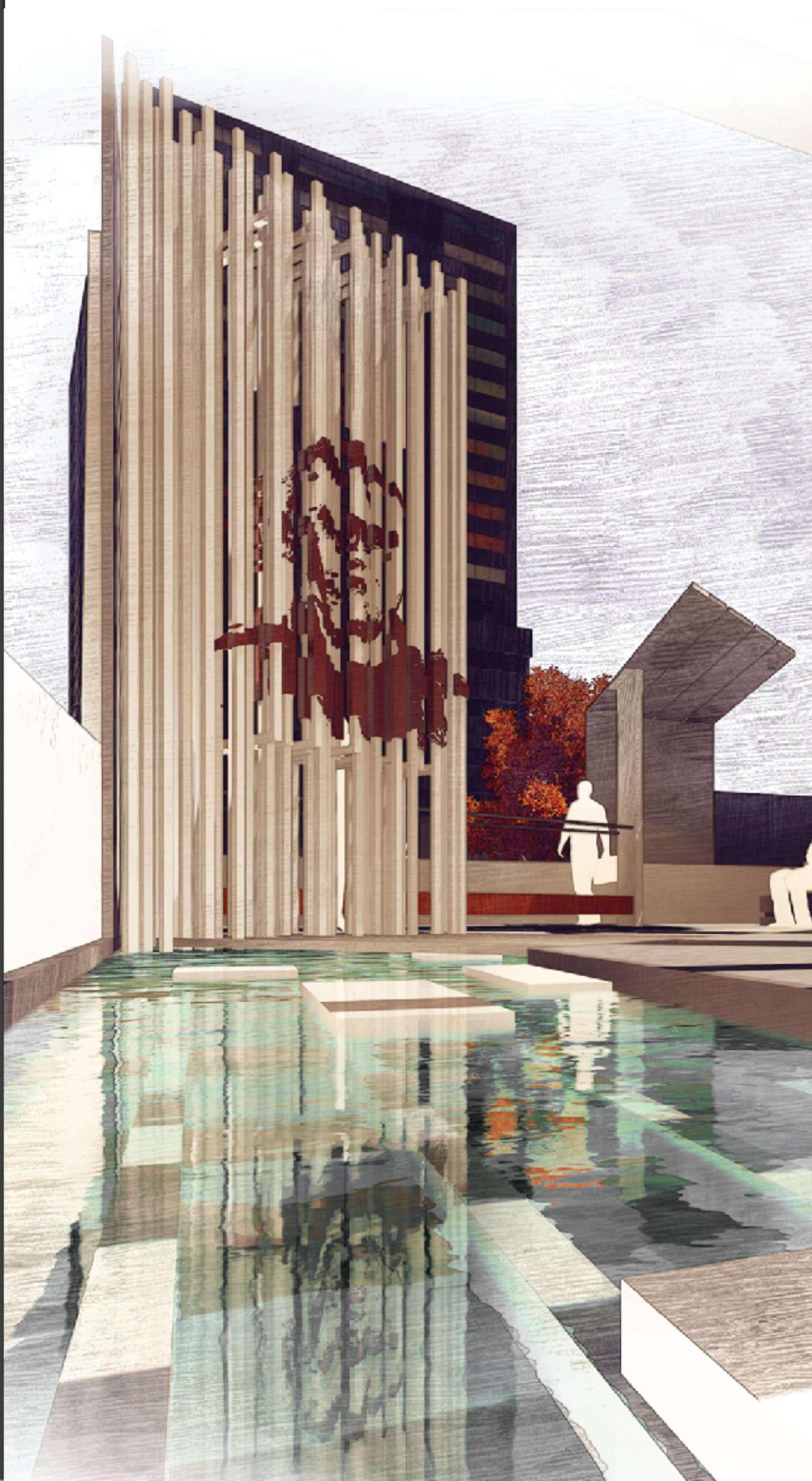
Fethi Sekin anısına yapılması düşünülen heykelde an ile an'ı, **an ile an'mak** arasındaki ilişkisi sorgulanmıştır. An'da algılanabilen bir heykel konseptine varılmıştır. **Aşık olanın yaratacağı körleşme** yerine, merak duygusunu uyandıran, görülmesi için çaba harcanan, insanların da **heykelin 'algısında' aktif rol** oynadığı bir yaklaşım tercih edilmiştir. Gerek taşıtla geçişte yavaşlatılması öngörülmüş trafikte, gerek yaratılan hareket rotası ile heykel ile mekansal bir ilişki kurulmuş, böylelikle mekan da sanatsal olarak tasarıma dahil edilmiştir.



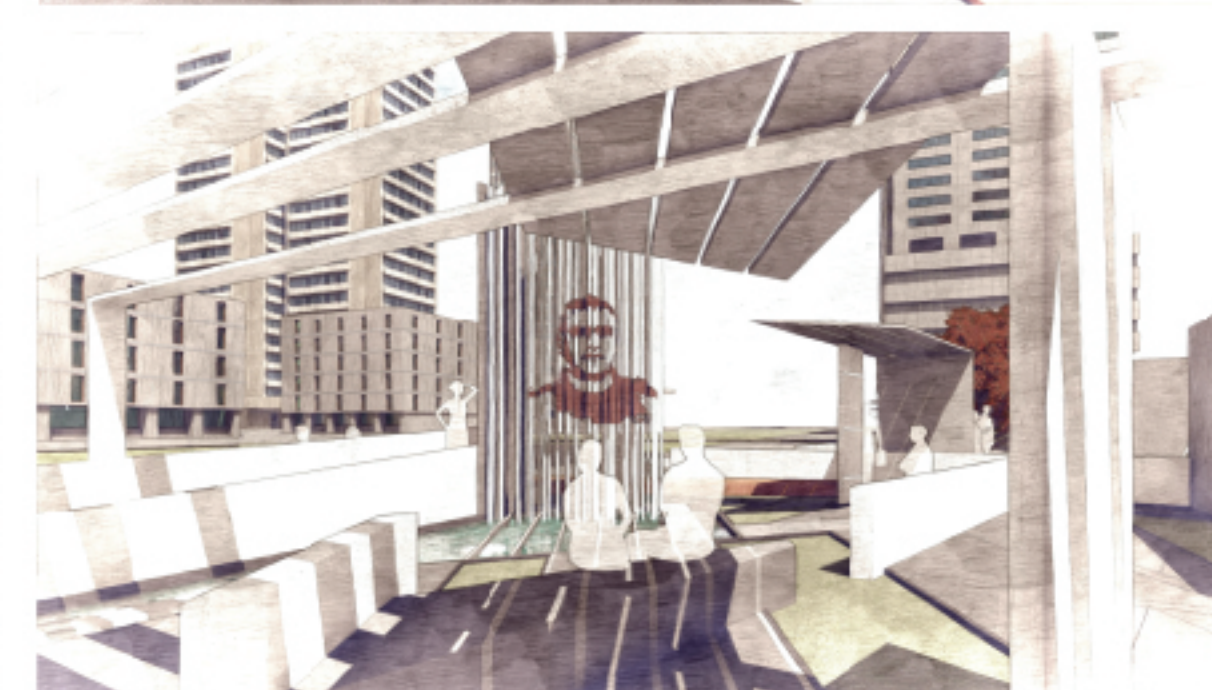
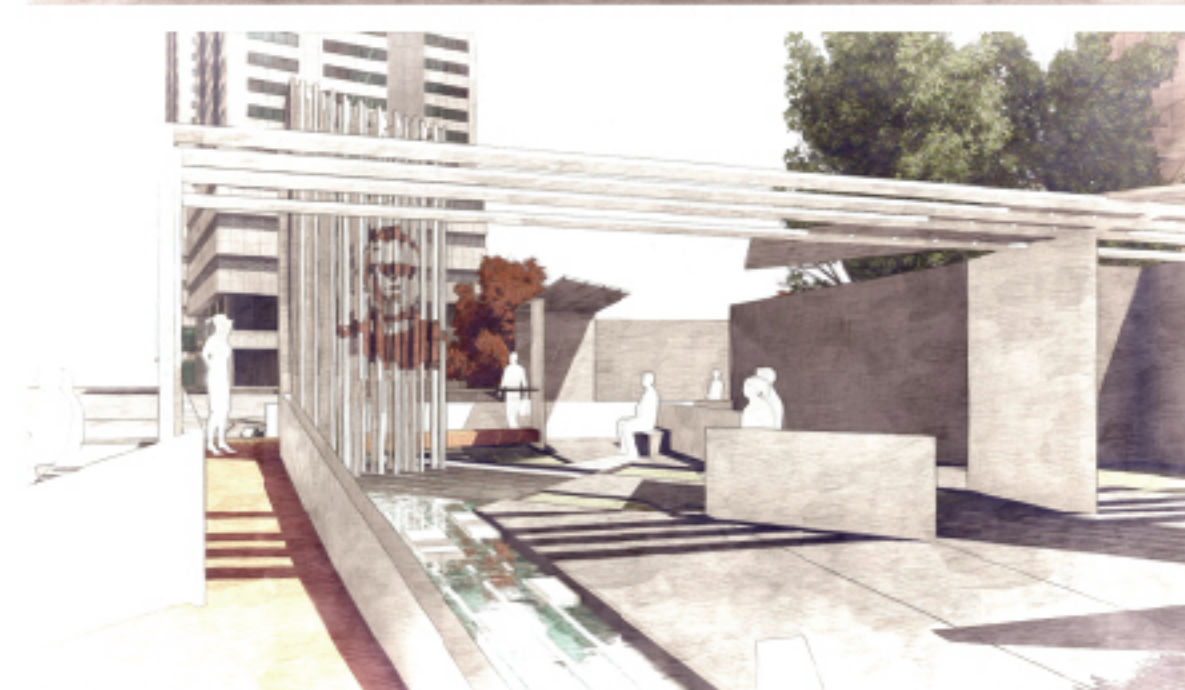
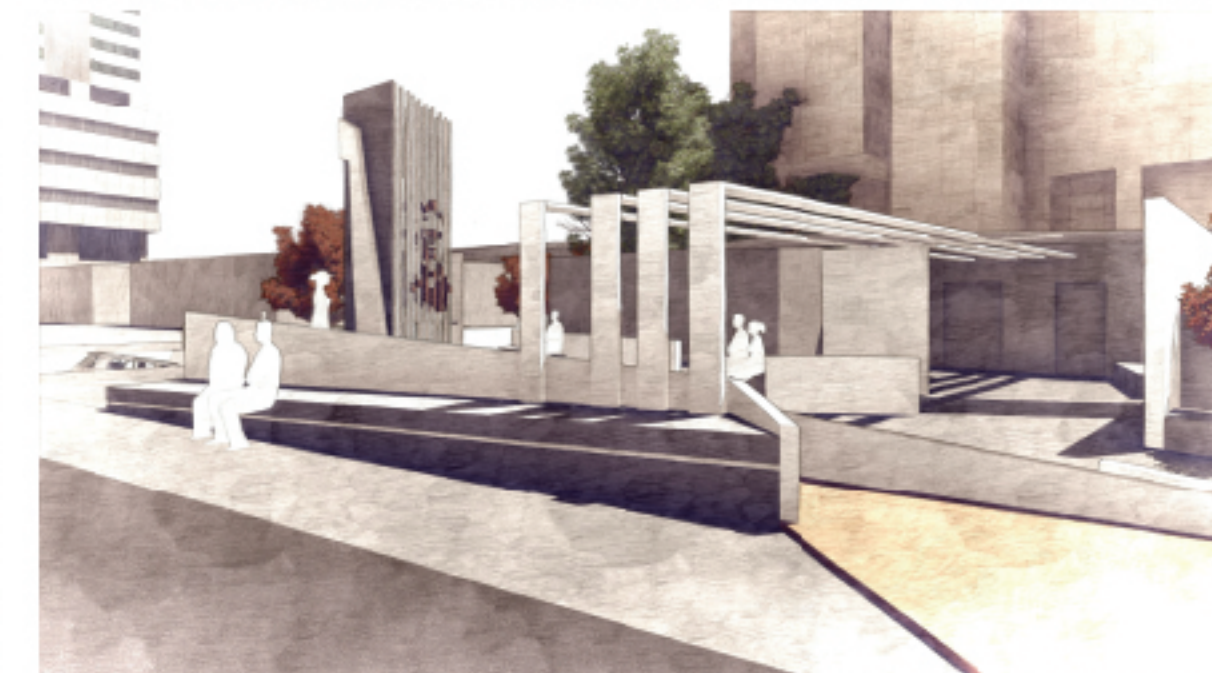
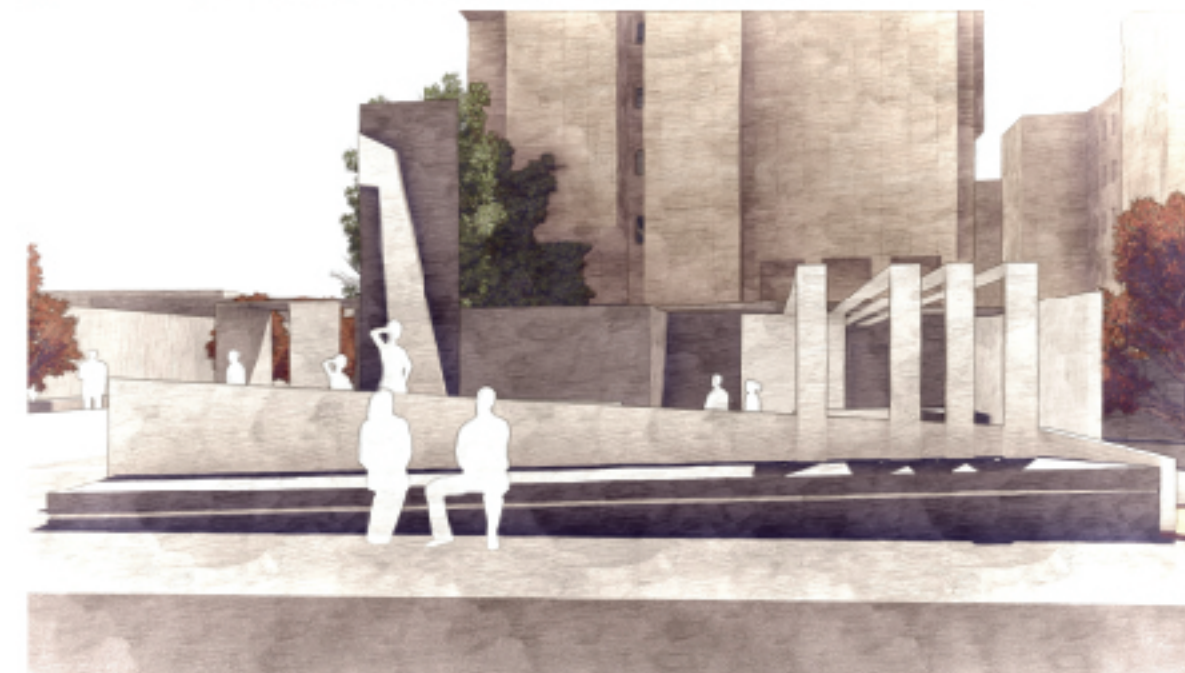
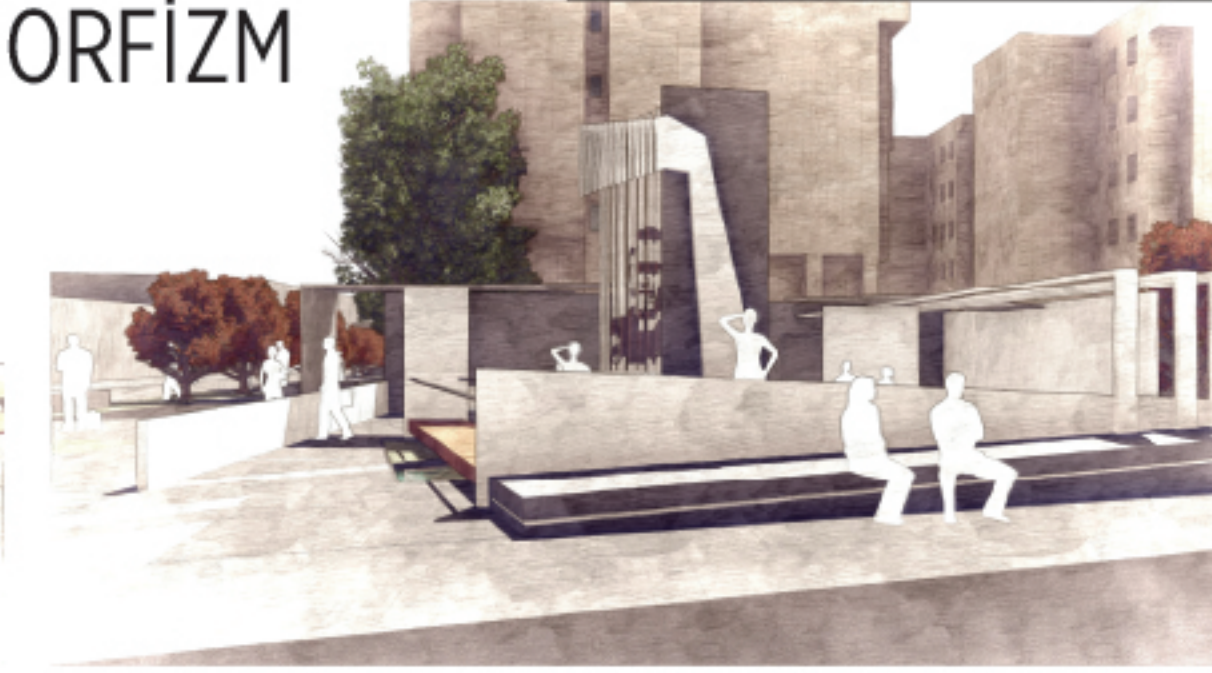
Şehit Polis Fethi Sekin Ulusal Anıt ve Heykel Yarışması

COMPETITION PROJECTS - PROFESSIONAL
Şehit Polis Fethi Sekin Ulusal Anıt ve Heykel Yarışması

16



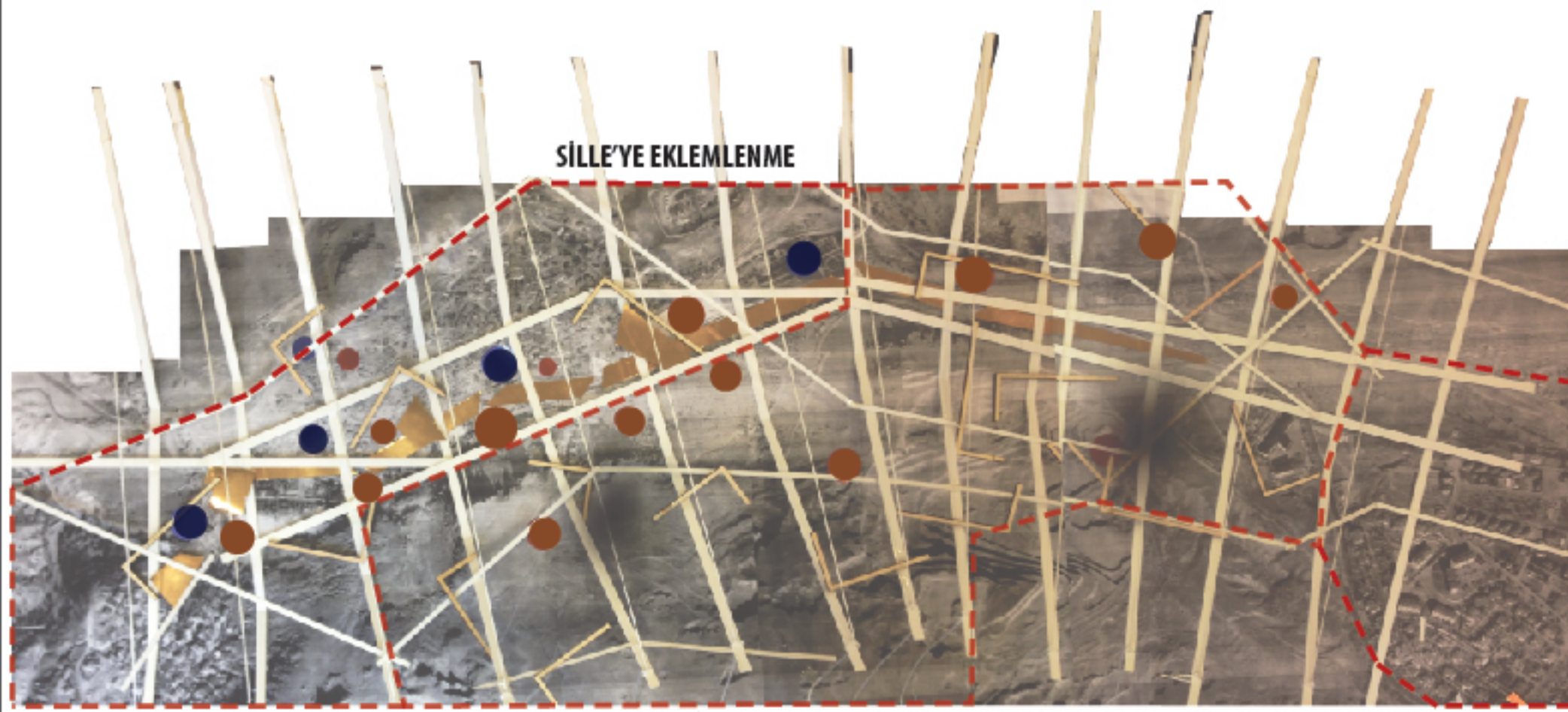
ANAMORFİZM



Mahalle Tasarımı Fikir Yarışması



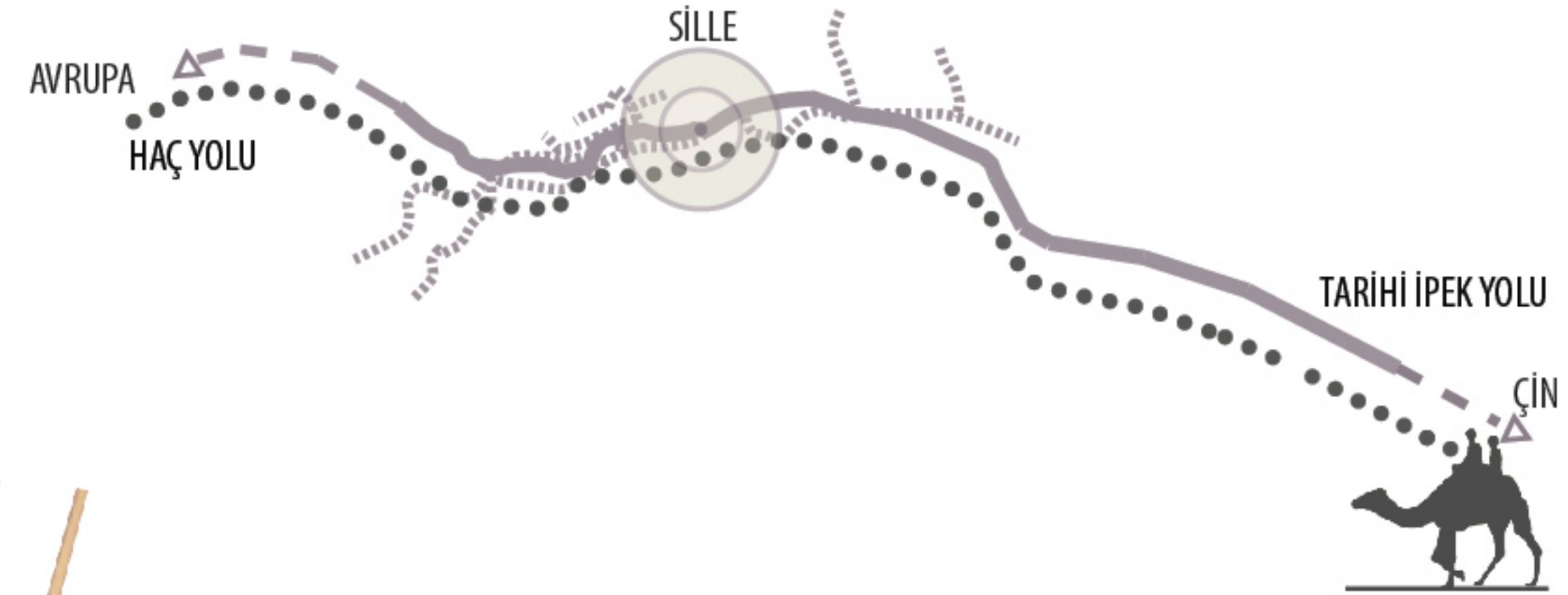
arkeo mitolojik zaman
GÜZERGAH KARŞILAŞMALARI
KONYA-SİLLE



- Tarihsel Odak
- Güzergah Karşılaşmaları
- Öneri Yerleşim Alanları

Proje, kentlerin çeperlerine doğru dayandığı noktalarda ihtiyaçtan dolayı oluşan yaşam mekanlarının ya da varolup, dönüşmeye açık olan mekanların kent ile nasıl **entegre** olabileceği sorusu üzerinden hareket ederek bir model önerir. Kent merkezlerinden çeperlere doğru gidildikçe tekil işlevlerin varlığını görürüz. Konya'nın kuzey çeperinde üniversite, doğu çeperinde sanayi ve havaalanı, batı çeperinde de konut ağırlıklı bir işlev dağılımı görülmektedir. Batı çeperi bu projenin üzerinde çalıştığı bölgedir. **Yeni Sille** bu konut ağırlıklı bölge olarak çeperde karşımıza çıkar.

Proje Konya'nın batı çeperinden başlayıp, 8 km mesafeye sahip olan **Konya-Sille** ara kesitini ve nihayetinde Sille'ye dair **bütüncül** bir öneri getirmektedir. Farklı güzergahların kesiştiği, karşılaşma mekanlarının yaratıldığı, kullanıcıların farklılaştığı bir **mahalle kavramı** yaratmayı amaçlar. Ve bunu oluştururken Sille'nin geleneksel yaşama biçimlerine ve bunun mekanlarına saygı duyar, onlardan esinlenir, ve bu geleneğin yeni donatılar ve mekan kurguları ile canlandırılmasını öngörür.



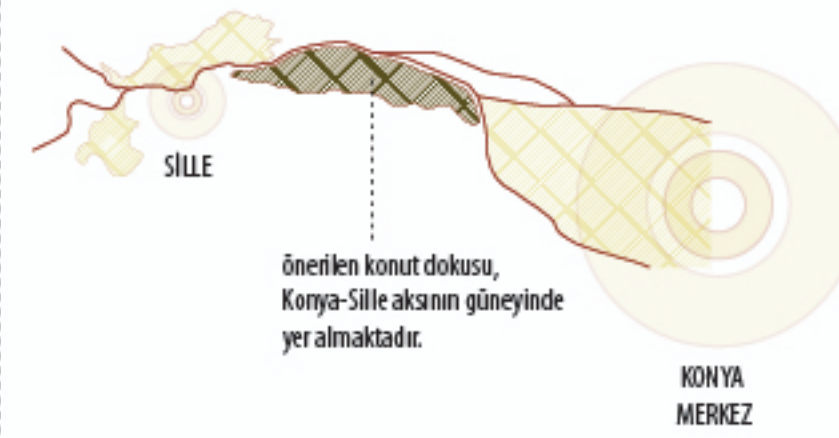
Mahalle Tasarımı Fikir Yarışması

SİLLE



BARINMA GÜZERGAHI

varolan:



önerilen konut dokusu,
Konya-Sille akasının güneyinde
yer almaktadır.

ULAŞIM GÜZERGAHI

VAROLAN

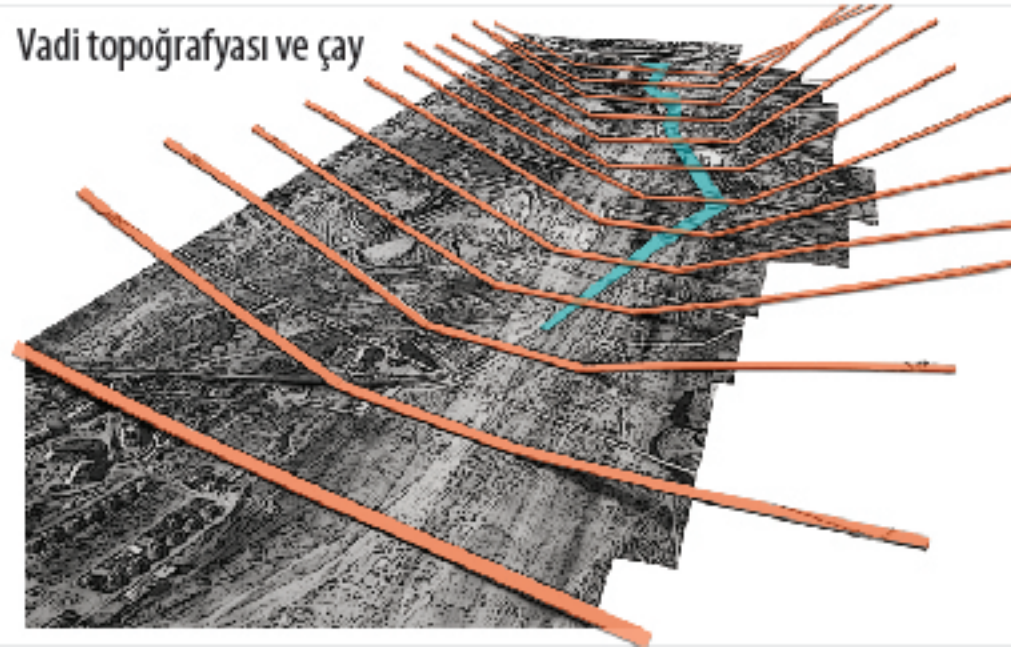
önerilen bisiklet/yaya rotaları



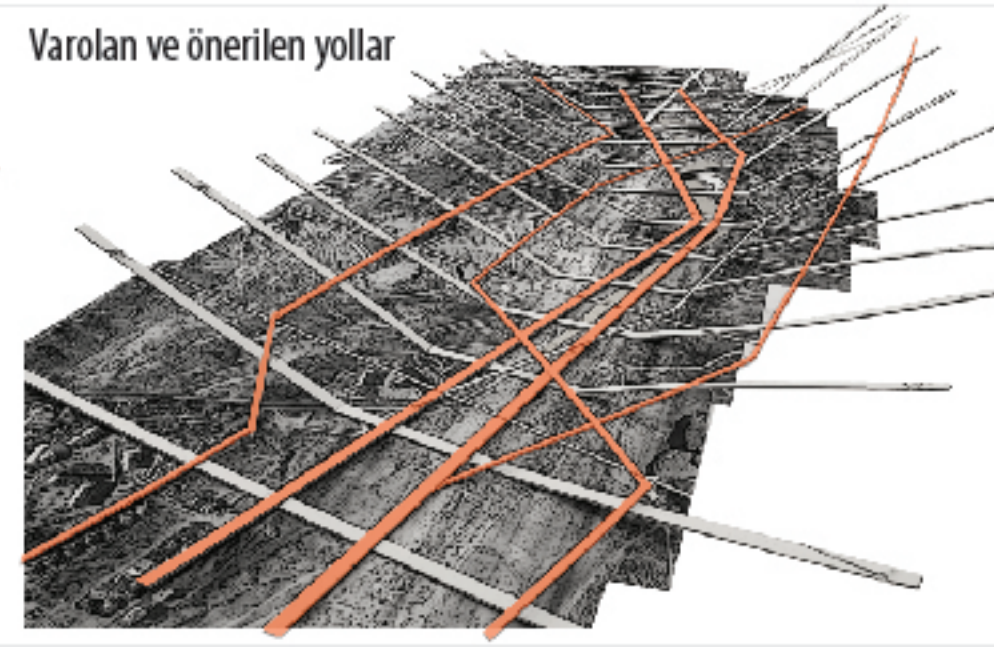
ÖNERİLEN

Ana ulaşım kararlarından biri, yaya dostu bir tasarım oluşturma yönündedir. Tramvay, toplu taşıma araçları, özel araçlar ve gerektiği yerlerde funiküler sistem önerilmektedir. Araçların kontrollü olarak alınacağı bölgeler yoğunluklu olacağından bisiklet odaklı bir yerel ağ önerilmektedir. Bu ağın, Antalya-Konya-Beyşehir Gölü güzergahında varolan Bisiklet parkuruna entegre edilmesi öngörülmüştür.

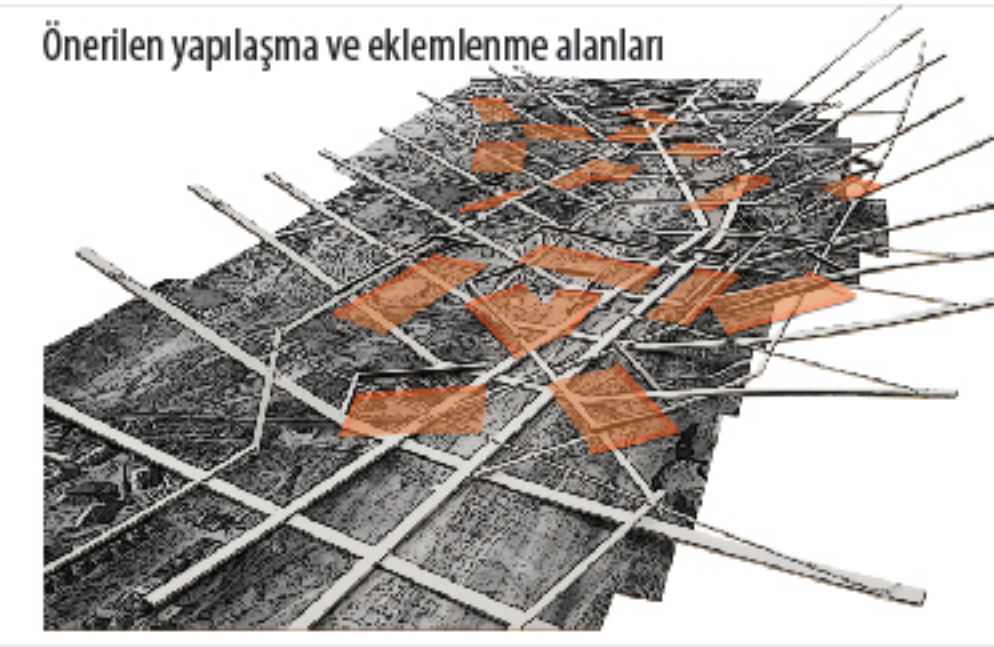
Vadi topoğrafyası ve çay



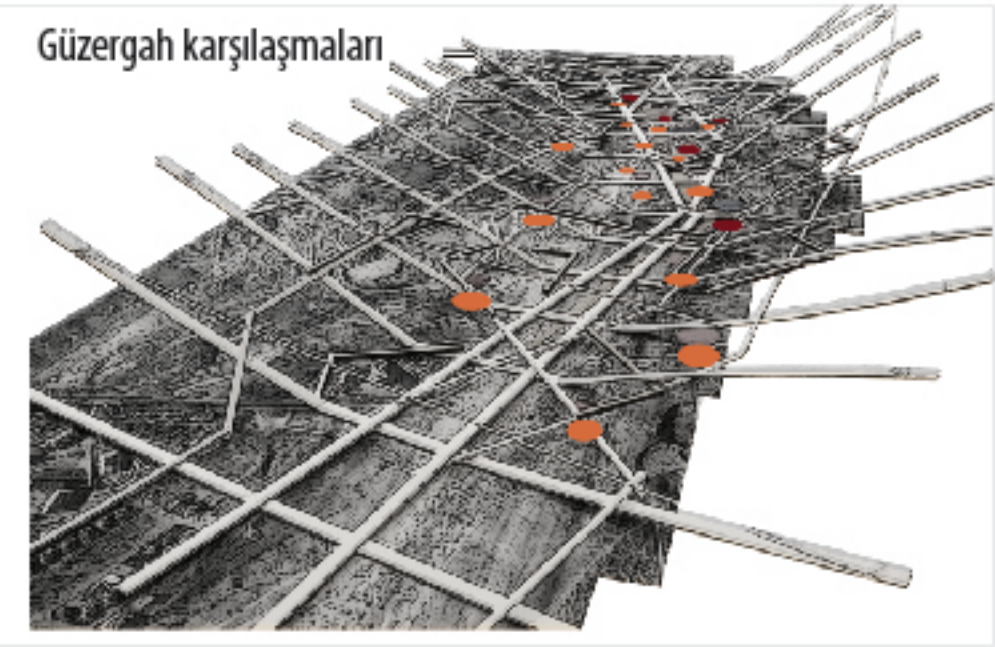
Varolan ve önerilen yollar



Önerilen yapılaşma ve eklemleme alanları



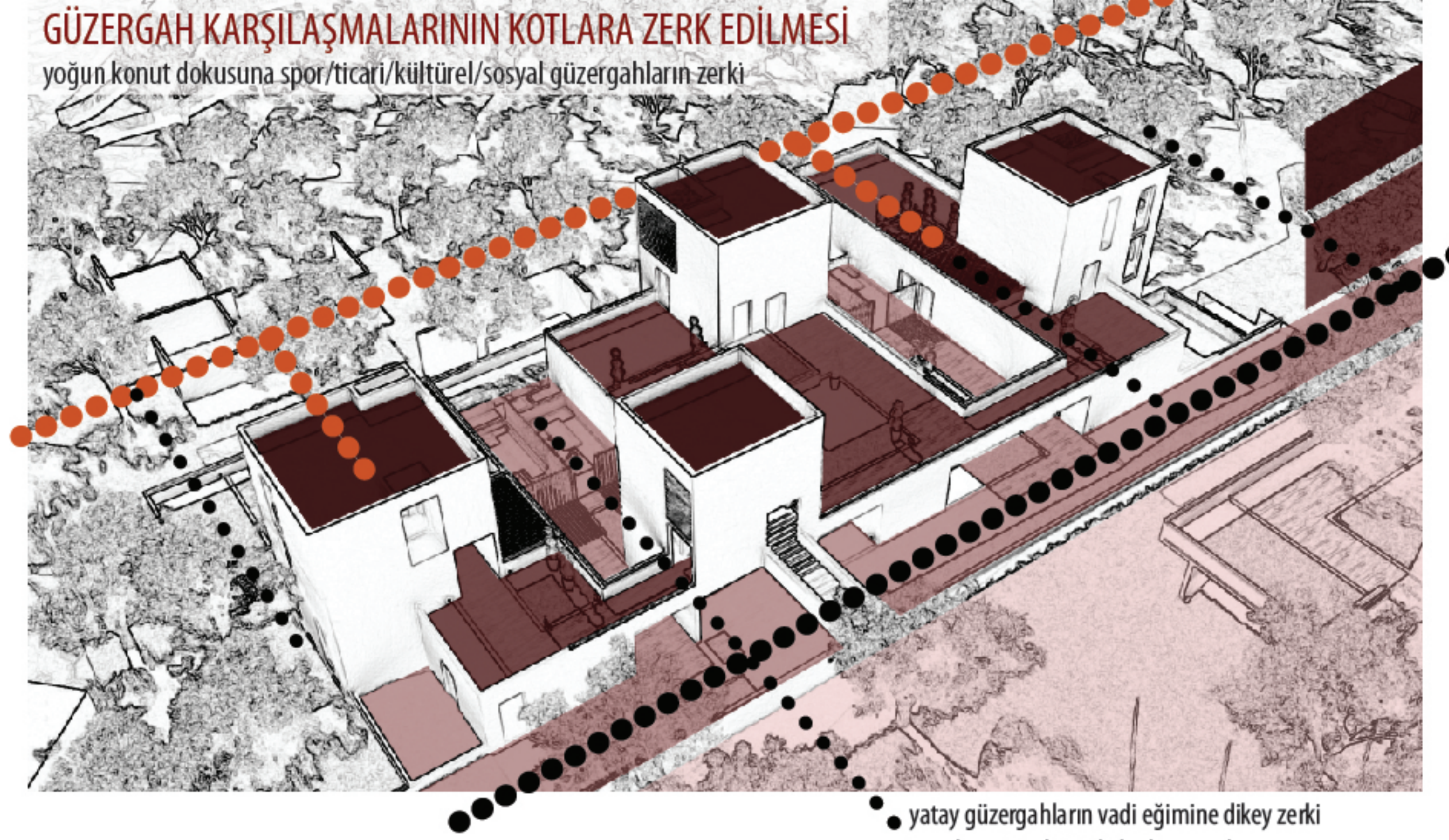
Güzergah karşılaşmaları



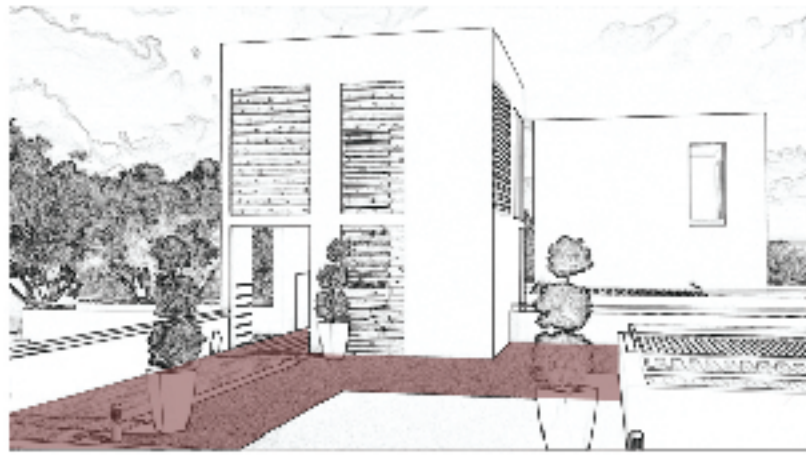
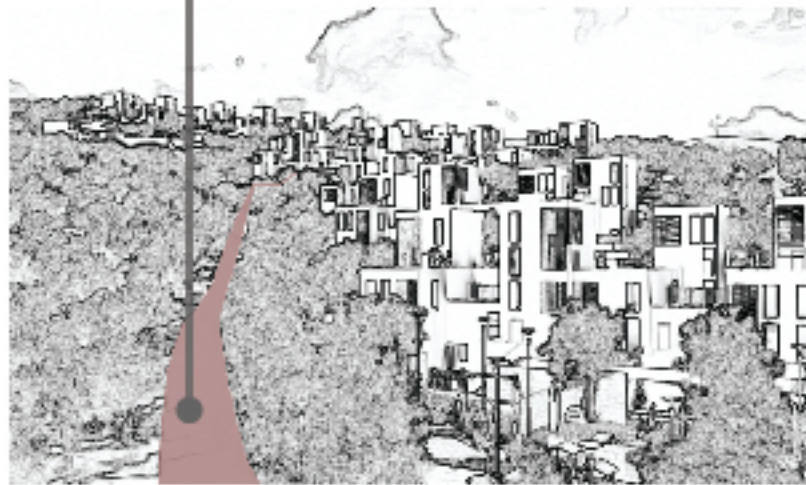
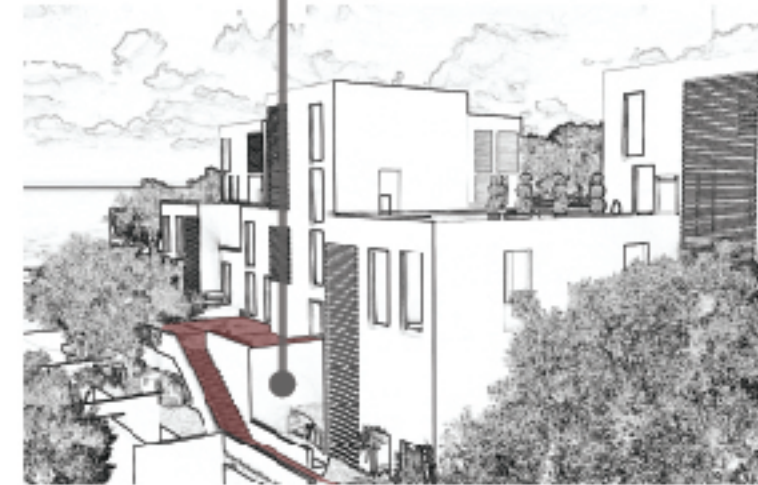
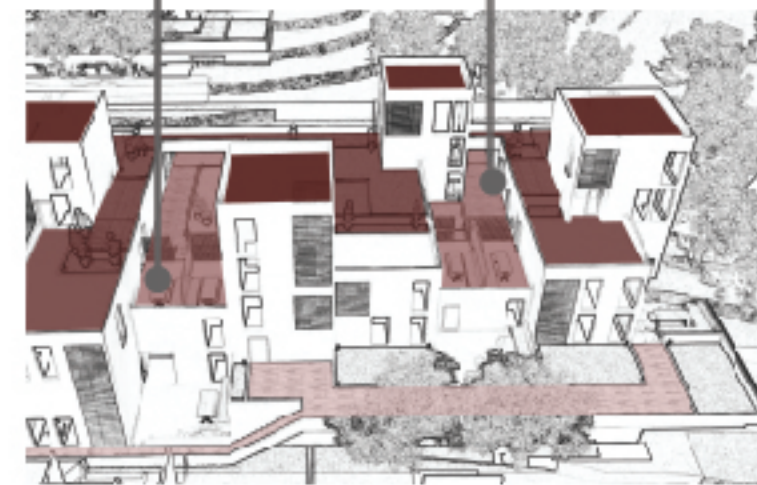
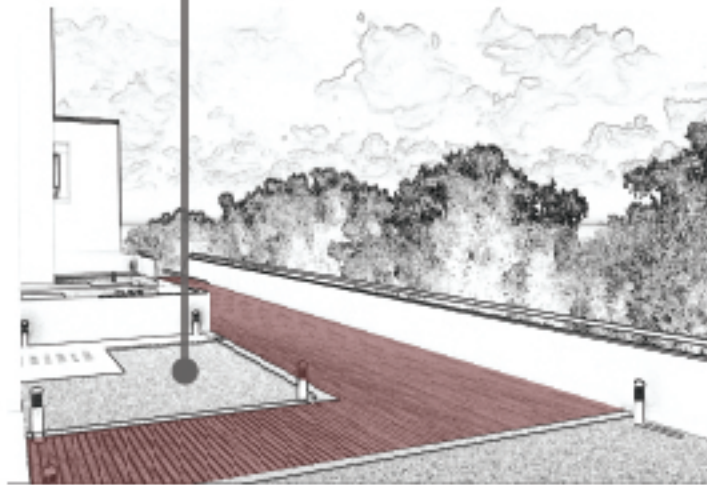
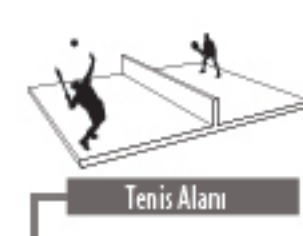
Mahalle Tasarımı Fikir Yarışması

GÜZERGAH KARŞILAŞMALARININ KOTLARA ZERK EDİLMESİ

yoğun konut dokusuna spor/ticari/kültürel/sosyal güzergahların zerki



yatay güzergahların vadi eğimine dikey zerki
teraslama tipolojisiyle kotlara yayılım



Mahalle Tasarımı Konut Yoğunluklu Tipoloji

Sille'ye Eklemlenme

Kullanıcı Detayları

Ayşe - 26 yaşında - İç Mimar
Yalın çizgilerden ve Pastel renklerden hoşlanıyor.

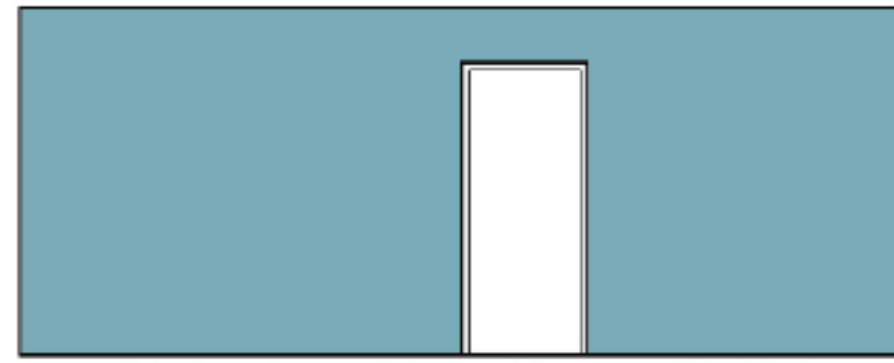
Ali - 29 yaşında - Bankacı
Teknolojiye meraklı ve Yeni nesil ürünlerle iç içe yaşamayı tercih ediyor.

Düşünce ve Bağlam

Mekan içerisinde bulunan kapının sadece bir geçiş elemanı olması yerine **mekan ile bütüncül** bir yapıda olması gerektiğine karar verilmiştir. Bu kapsamda kapı **fonksiyonel** bir değer taşımali ve kullanıcının isteklerini karşılayabilmelidir. **Dönüştürülebilir yapı** ve tasarım estetiği birarada tutularak kurgulanmıştır.

Biçim ve İşlev

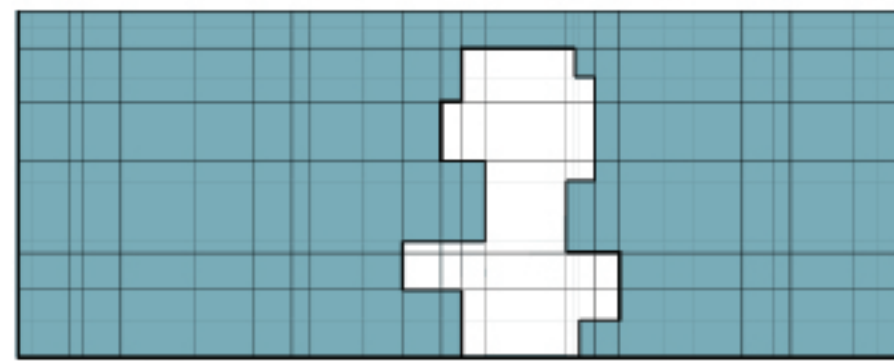
Tasarım sürecinde '**Grid tekniği**' uygulanmış ve parçalara hedeflenen fonksiyonlar uygun biçimde yerleştirilmiştir. Dönüştürülebilir yapı sayesinde mekan gereksinimleri ve kullanıcı istekleri karşılanabilmektedir. Tasarımda önerilen **Kapı / Kapı-Duvar / Kapı-Mekan** bağamları ile hedeflenen '**iç içe yaşam**' kavramı etkin hale getirilmiştir.



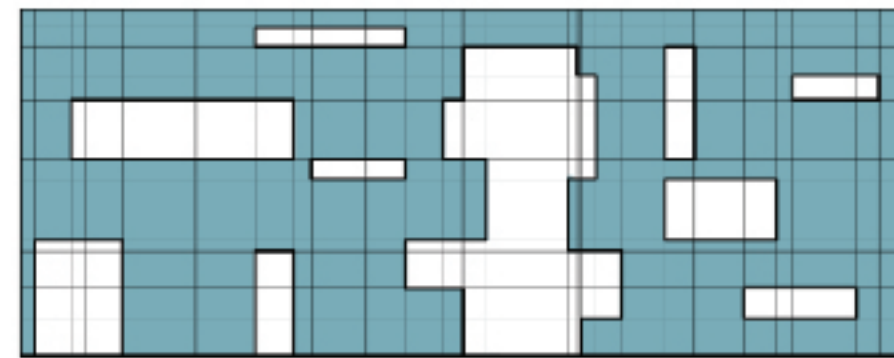
Geleneksel Kapı-Duvar İlişkisi



Sorgulanan Kapı-Duvar İlişkisi

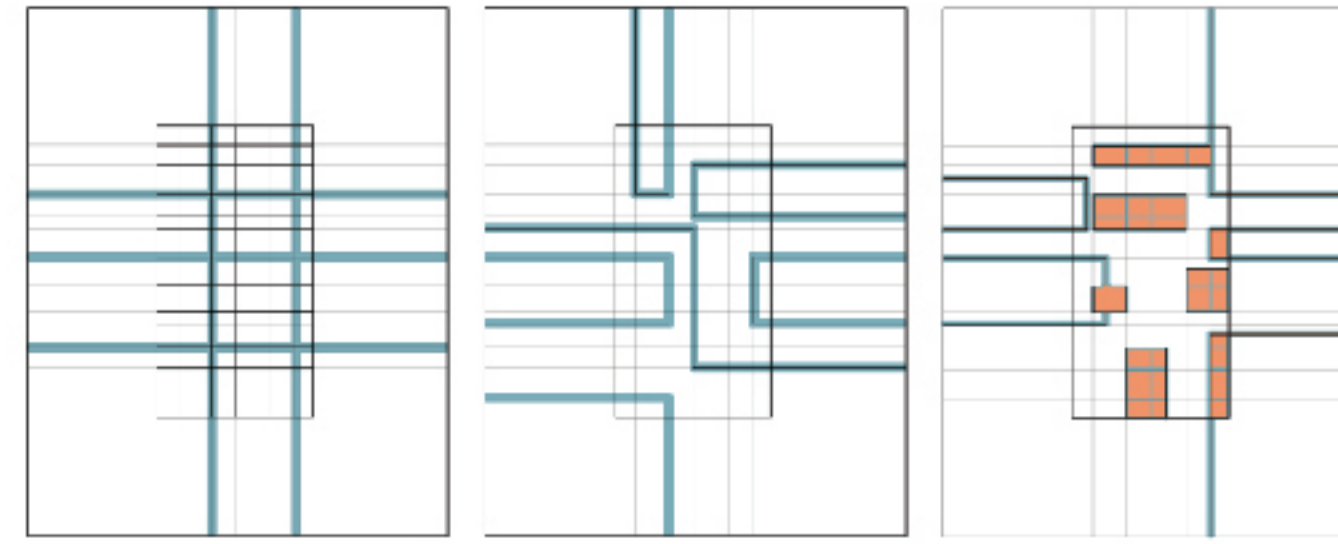


Önerilen Kapı-Duvar İlişkisi

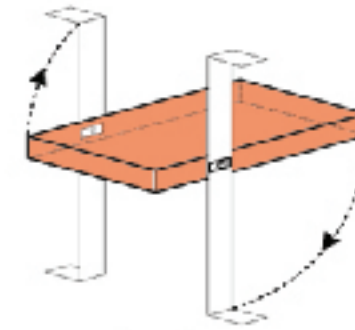


Fonksiyonel ve Bütüncül Kapı-Duvar İlişkisi

Kapının kendi içinde tasarlanması yerine, duvar ile bir bütün halinde tasarlanmasına karar verilmiştir.



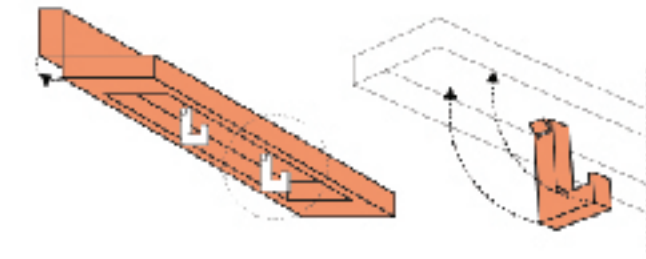
Grid Tekniğinin Önerilen Kapı-Duvar İlişkisine İşlenmesi



Çevirme

🐾 Evcil Hayvan Kapısı

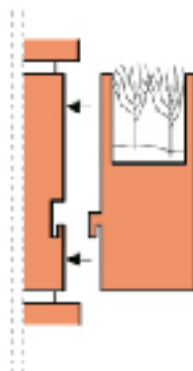
👁 Kapı Dürbünü



Kırılma

👤 Askılık

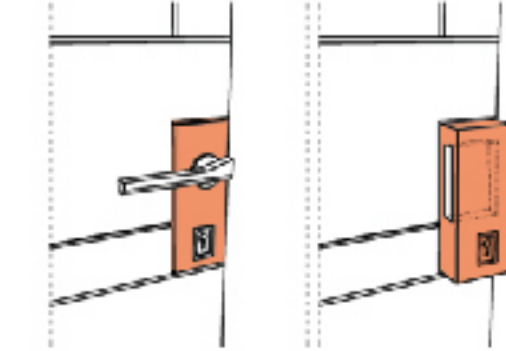
💡 Aydınlatma Elemanı



Bütünleşme

📰 Gazetelik

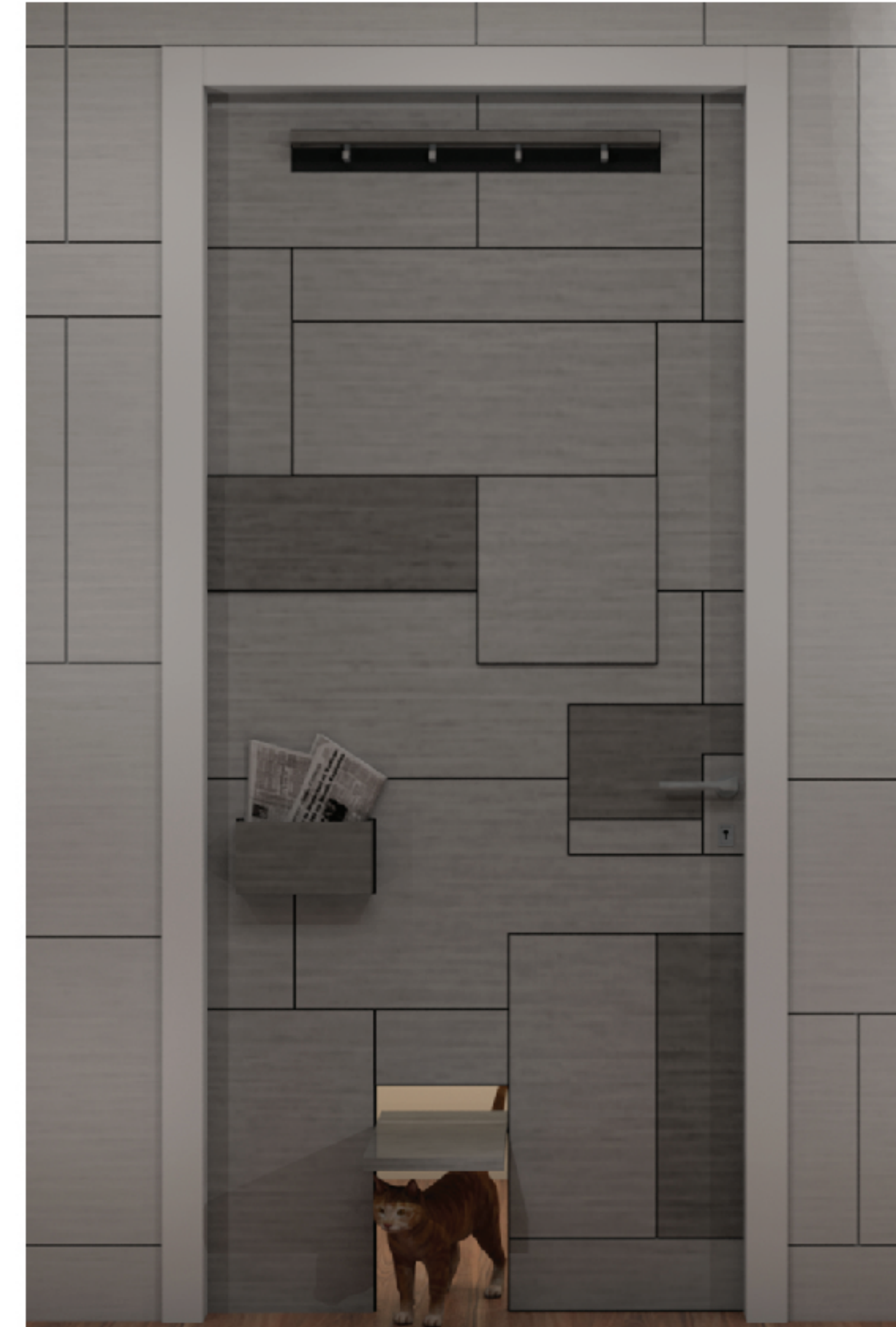
🌿 Yeşil Doku

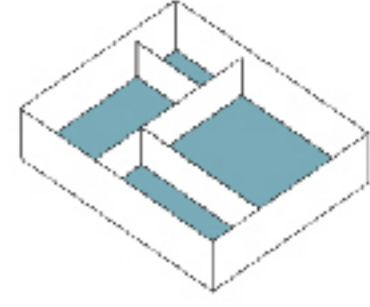


Tamamlama

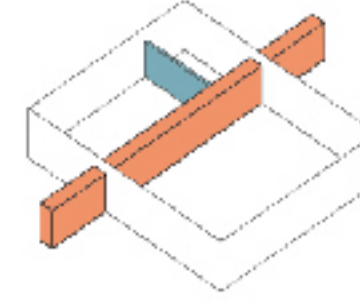
🔑 Kapı Kolu/Kapı Kilidi

👉 Geçirgen Yüzey



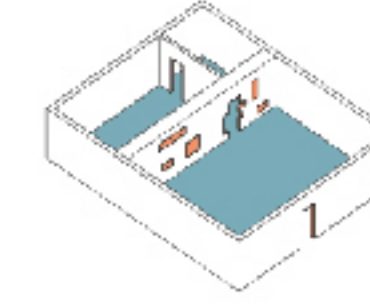


Mekanlar birer parça varsayılarak odalar koridor mantığının aksine yaşam alanlarının hacimlerini güçlendirecek şekilde kurgulandı.



Bütüncül Kapı - Mekan ilişkisi

Mekanlar arasında birleştirici nitelik taşıyan Kapı-Duvar elemanı 60 cm kalınlıkta olacak şekilde yerleştirildi.



Kapı ve Duvar tasarımı bütüncül bir tasarıma sahip olup fonksiyonlar ile yaşam alanının kalitesinin artırılması hedeflenmiştir.



Bütüncül Kapı-Duvar ilişkisi



Ahşap Yüzey Modeli



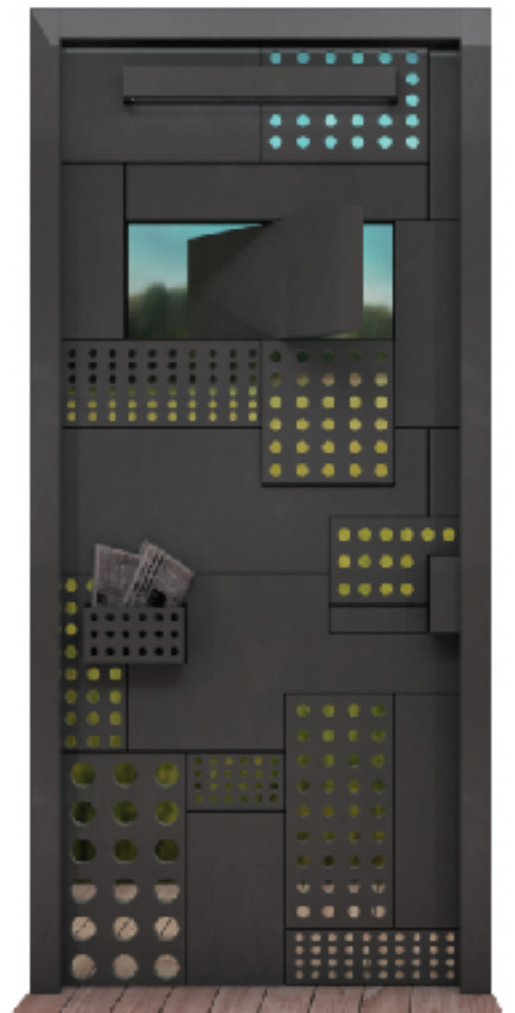
Pastel Renkli Modeli



Çocuk Odası Modeli



Bahçe Kapısı Modeli

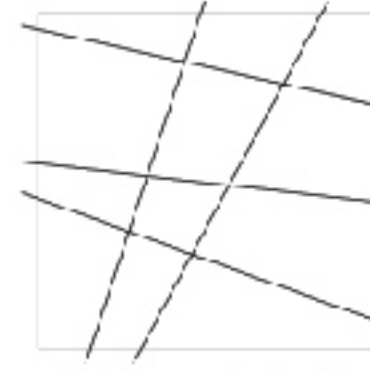


40. Istanbul Yapı Fuarı Stand Tasarım Yarışması

★ 1st Prize & Construction

Tümaş Mermer firmasının tasarım gücü ve marka değerinin dikkate alındığı projede 'Anadolu Kültüründe Mermer' konusu işlenmiştir. Stand tasarımında dinamik hatların öne çıkması proje alanında çeşitli deneyim mekanları ve farklı bakış açıları oluşturmuştur. Kullanıcının Anadolu kültürünün çeşitliliğini ve bu kültürlerin etkileşimini hissetmesi hedeflenmiştir.

Firmanın üretimini yaptığı mermer çeşitliliğinin daha fazla dikkat çekmesi için çeşitli interaktif alanlar tasarlanmış, ürün katalogu dikkate alınarak farklı mermer türleri ve işçilikleri tasarıma eklenmiştir. Sergileme aşamasında mermerlerin farklı fonksiyonlara göre sunulması, kullanıcı üzerinde olumlu etki sağlayacak ve mermer çeşitliliğini kolayca karşılaştırma, kendi isteğine göre uyum sağlama imkanlarını tanıyacaktır. Fuar standının alan ile bütünleşmesi kullanıcı kitlesinin çeşitliliği ile örtüşmekte ve dinamik hatlarıyla fuar alanının bir parçası olmaktadır. Sokak algısını içinde barındırabilen, fuar merkezi odaklı oturma alanına sahip, gizli mutfak bölümü içeren bir tasarım yapılmasına karar verilmiştir.



Proje alanındaki dinamik hatlar ile bakış açısının farklılığı ve deneyim mekanlarının çeşitliliği hedeflenmiştir.



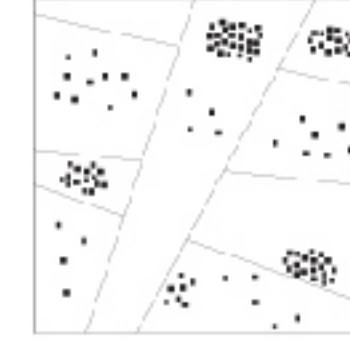
Dinamik hatlar referans alınarak oluşturulan köteler farklı işlevle taşınmaktadır.



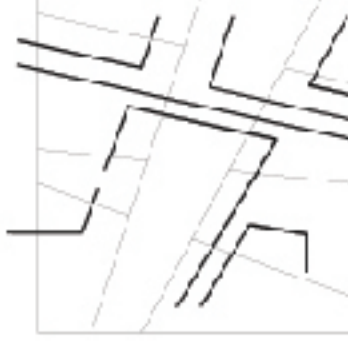
Varolan çizimler ile oluşturulan zemin çeşitliliği projedeki dinamik kurguyu desteklemektedir.



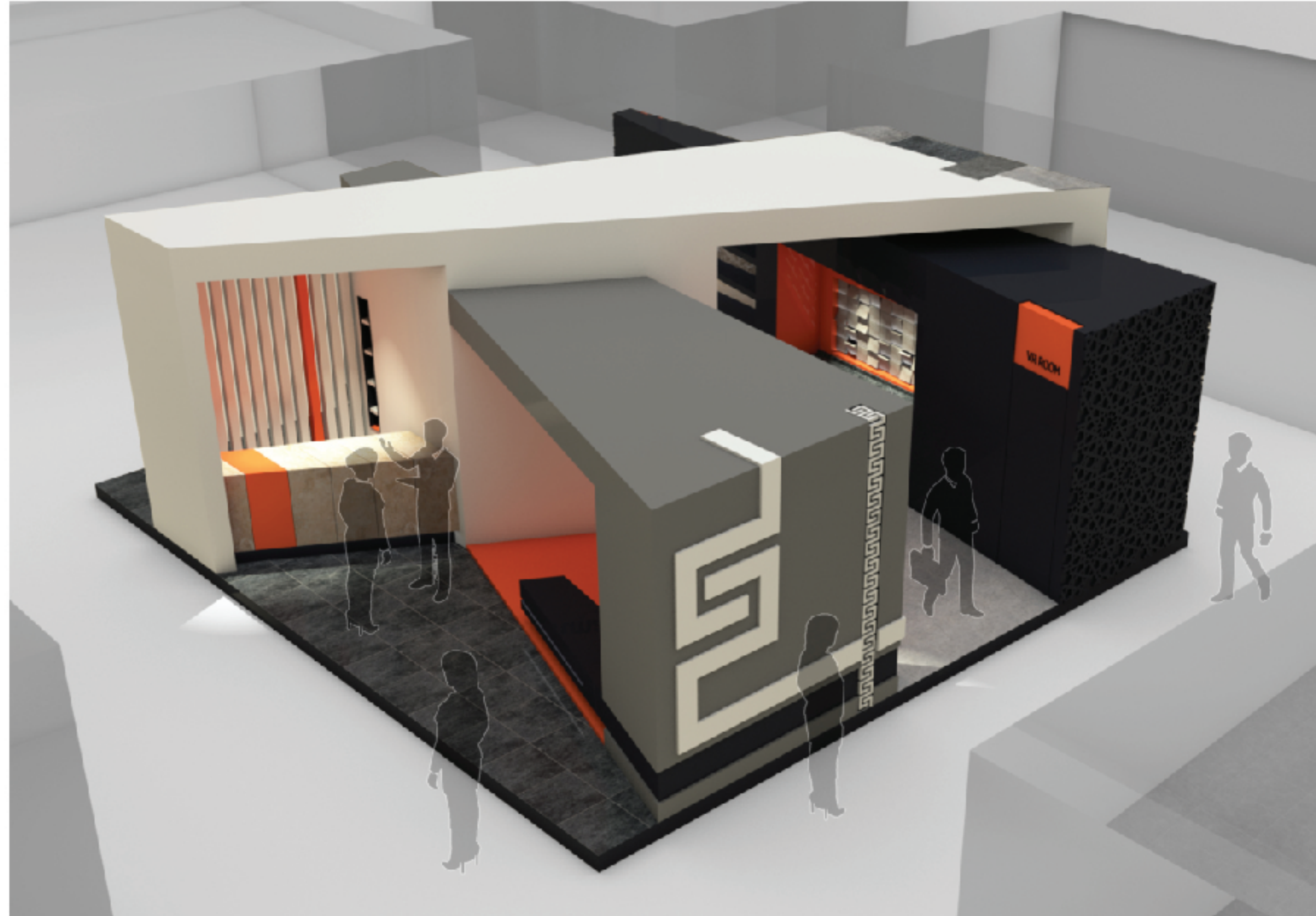
Hecimler içerisinde kurgulanan işlevler, deneyim ve işlev ile kuvvetlendirilmiştir. Kullanıcının stand alanına olan ilgisini arttırmak hedeflenmiştir.



Kullanıcı gruplarının farklılığı düşünülerek oluşturulan grafik mekanda deneyim ve dolanım alanlarını ortaya çıkarmıştır.

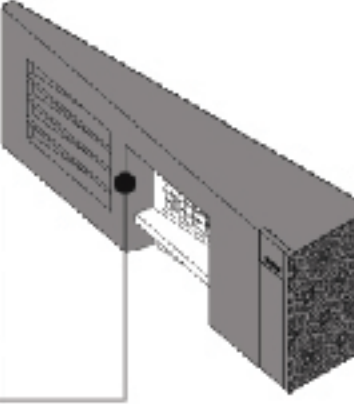


Stand dolanımı fuar alanına yeni geçiş alanları sunmakta böylece sokak algısını yaşatmaktadır.



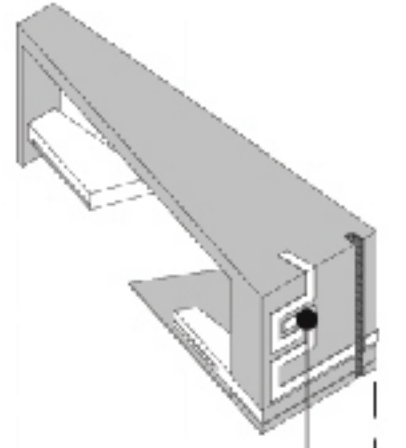
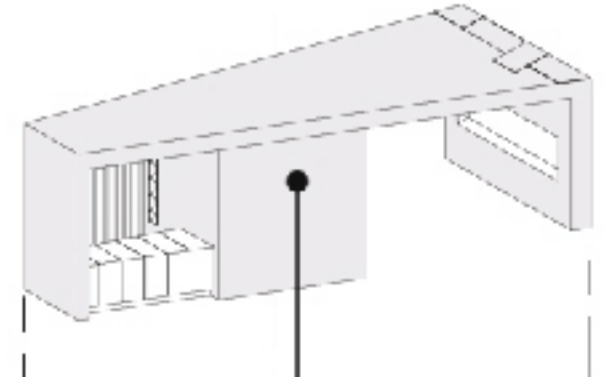
İslamîk Dönem (Selçuklu - Osmanlı)

Sekiz köşeli yıldız deseni baz alınarak duvar yüzeyinde motif oluşturulmuş ve parametrik kurgu ile desteklenmiştir.



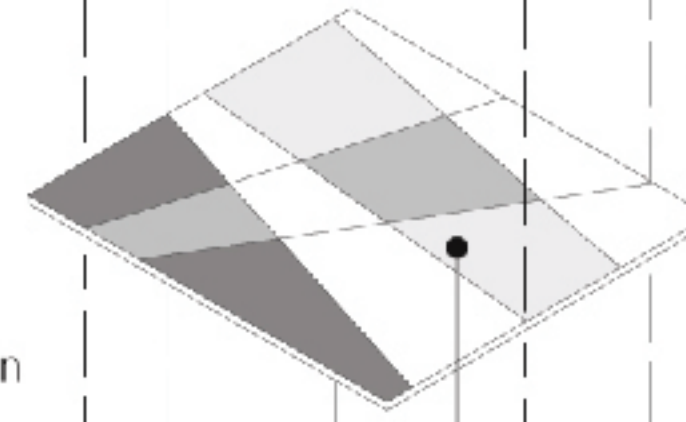
Modern Dönem (Güncel - Gelecek)

Tarıklama işlemi yapılmış mermerlerin farklı renk, boyut ve yönlerde kullanıldığı yüzeyde modern görüntü elde edilmiştir.



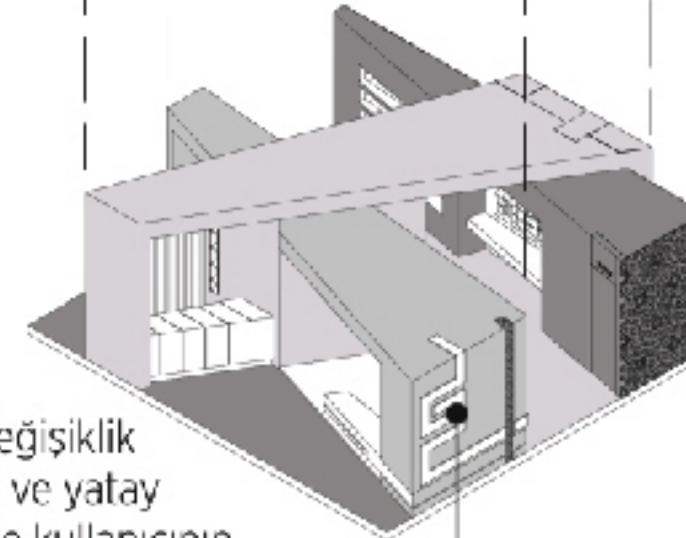
Antik Dönem (Roma - Helenistik)

Çizgisel olarak tasarlanan antik dönem motifi derinlik kazanarak yüzeye uygulanmıştır.



Zemin Farklılığı (Kültürel Bağlama)

Yer kaplamasında yakalanan hatlar ile belirtilen dönemler arasında bağlantı kurulmuştur.

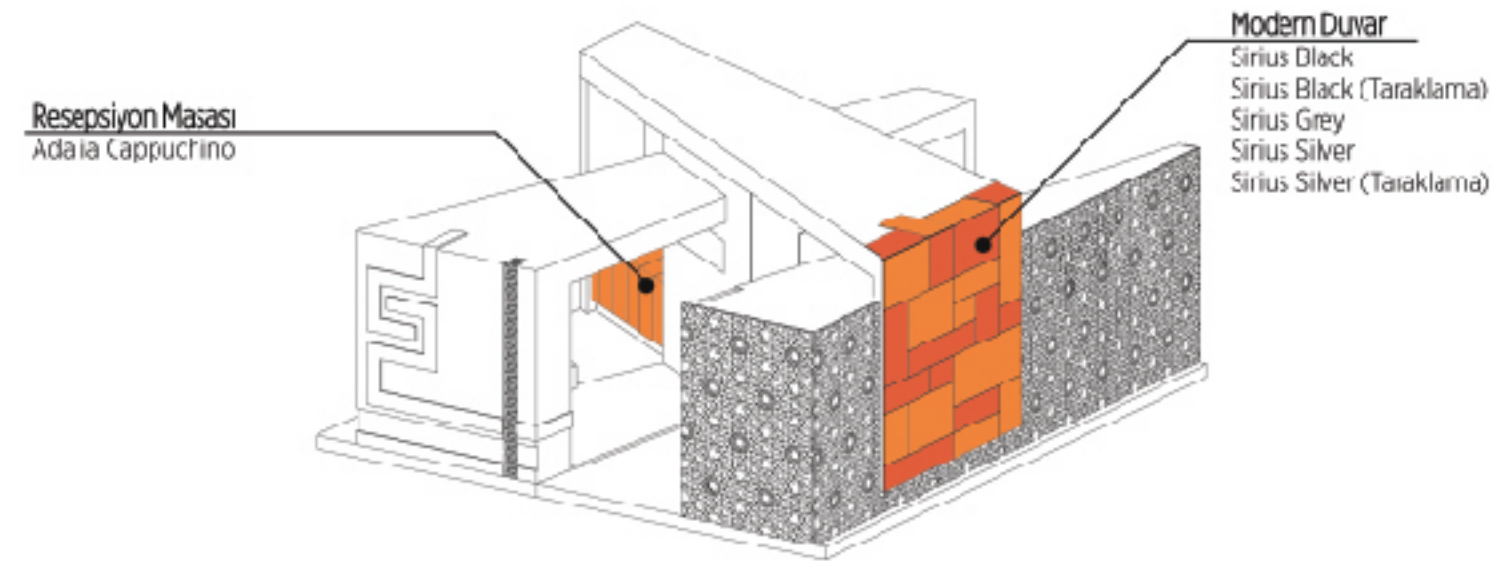
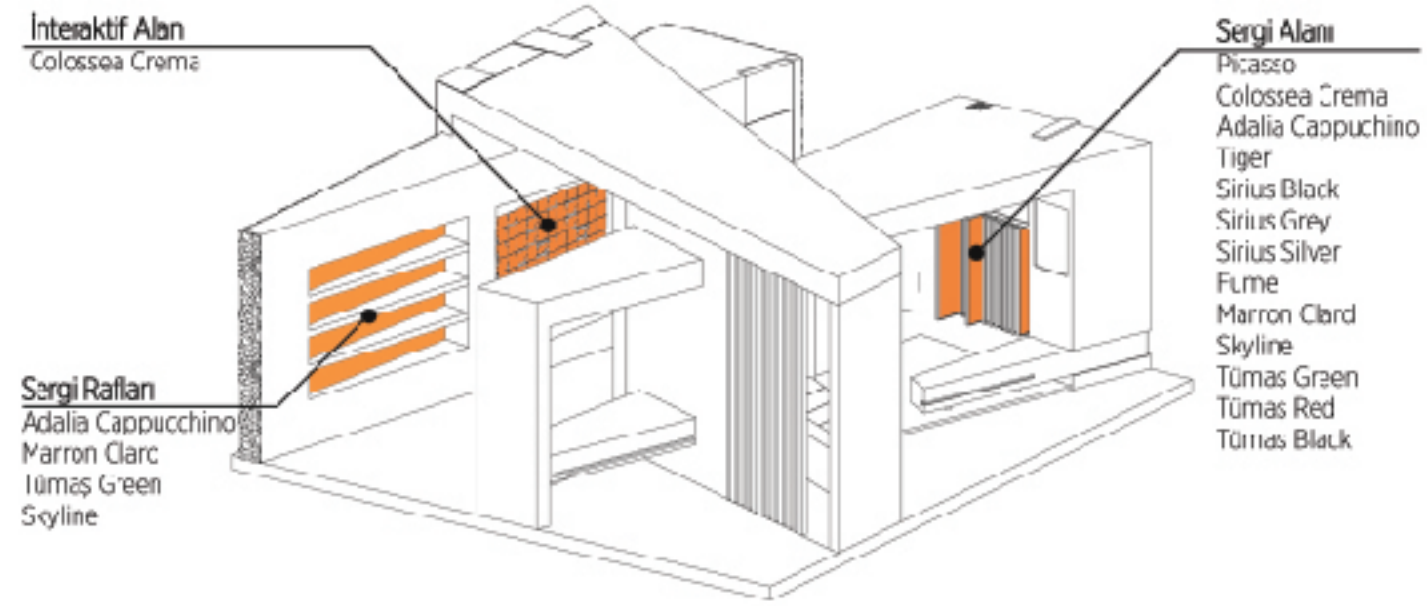


Anadolu Kültüründe Mermer (Kültürel Çeşitlilik)

Çok çeşitli Anadolu kültürü ve bu bağlamda değişiklik gösteren mermer kullanımı düşünülerek dikey ve yatay yüzeylerde çeşitlilik oluşturulmuştur. Bu şekilde kullanıcının Anadolu kültüründe çeşitlilik algısını hissetmesi hedeflenmiştir.

40. Istanbul Yapı Fuarı Stand Tasarım Yarışması

1st Prize & Construction



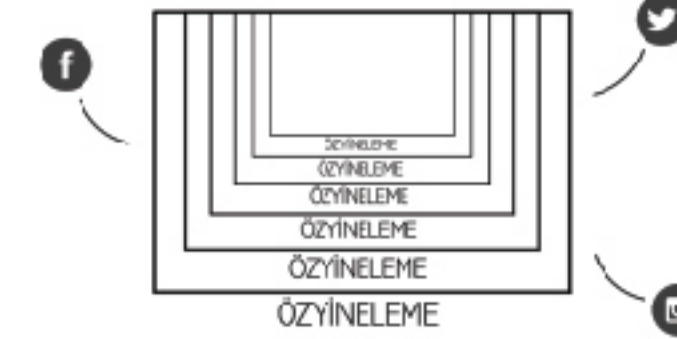
Birinci Aktivite Odası Önerisi

Aktivite odasının Sanal Gerçeklik (VR) odasına dönüştürülmesi ile kullanıcıların Anadolu kültüründe mermerin önemini hissetmelerine imkan sunulur. Roma dönemi heykelleri, Osmanlı Hammamları teknoloji yardımı ile yaşatılabilir. Ayrıca TÜMAŞ firmasının mermer ocakları burada tanıtılabilir.

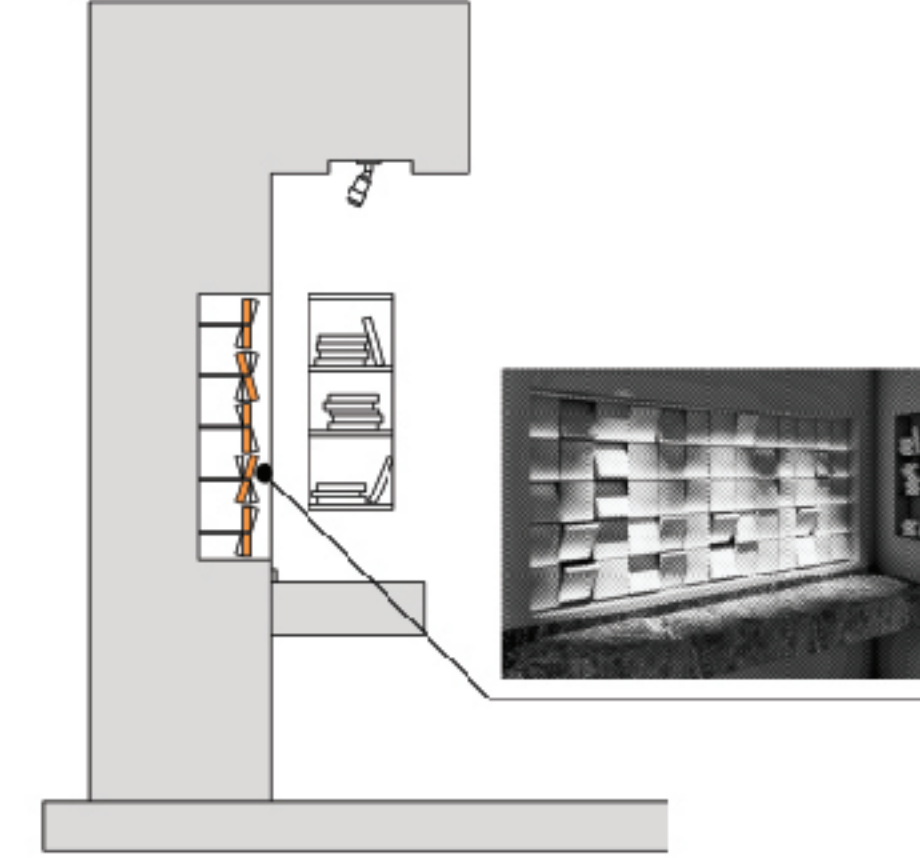


İkinci Aktivite Odası Önerisi

Özyineleme tekniği kullanılarak, karşılıklı ve açılı ayralar arasında korulan mermer yüzeylerin birden fazla yansıması oluşturulur. Kullanıcılar burada farklı görüntüler elde edebilir ve sosyal medya aracılığı ile bu deneyimini diğer insanlarla paylaşabilir, standa olan ilginin artması hedeflenmiştir.

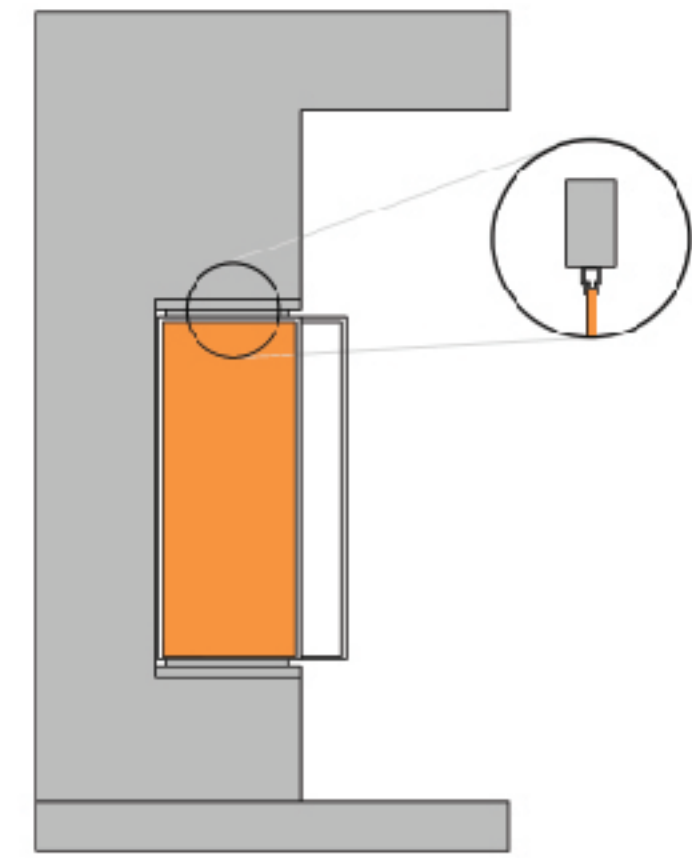


İnteraktif Alan Önerisi

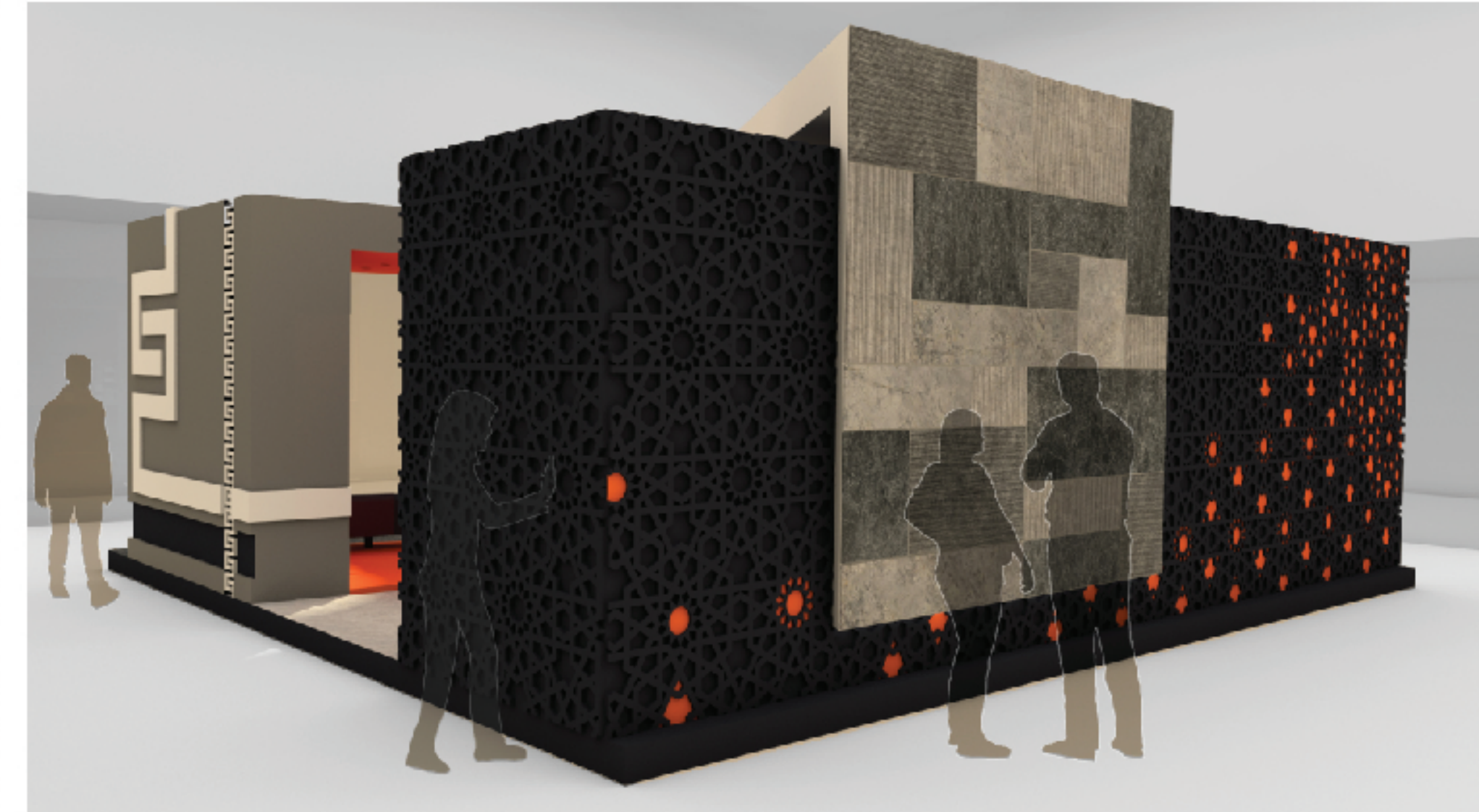


Mermer parçalarının ortasında bulunan boşluklardan geçen çelik hatlar, panelin yatay dizilişini sağlar ve çelik hatların duvara montelenmesi ile panel-duvar mesafesi oluşturulur. Tavana bulunan aydınlatmalar sayesinde hareketli mermer parçalarında görüntü farklılık oluşmaktadır. Mermer, aç ve aydınlatma farklılıkları ile kullanıcıların interaktif deneyim elde etmesi hedeflenmiştir.

Sergi Alanı Önerisi

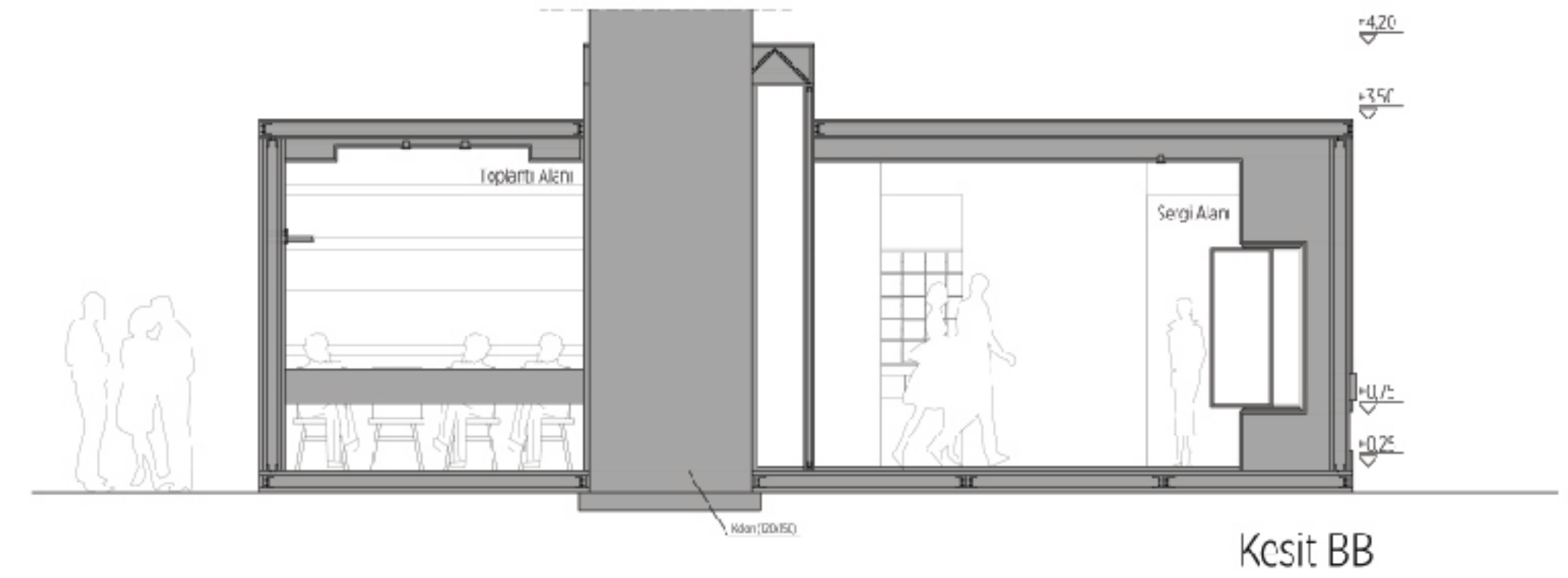
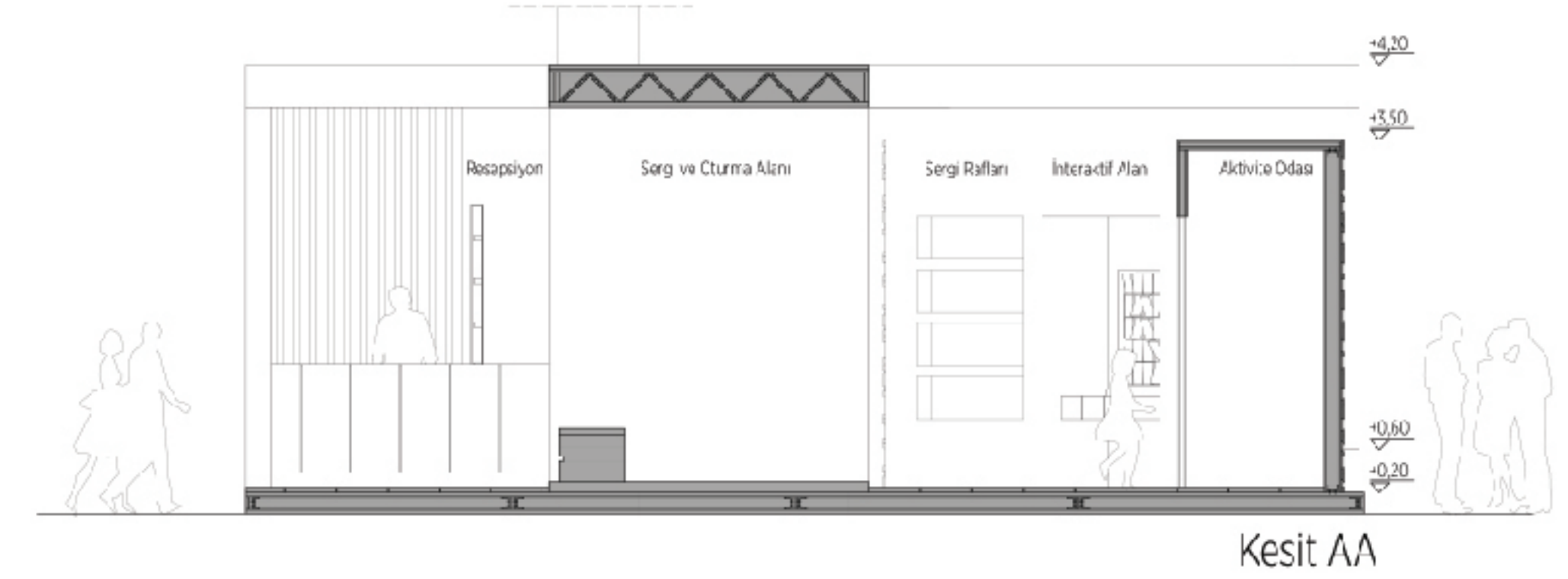
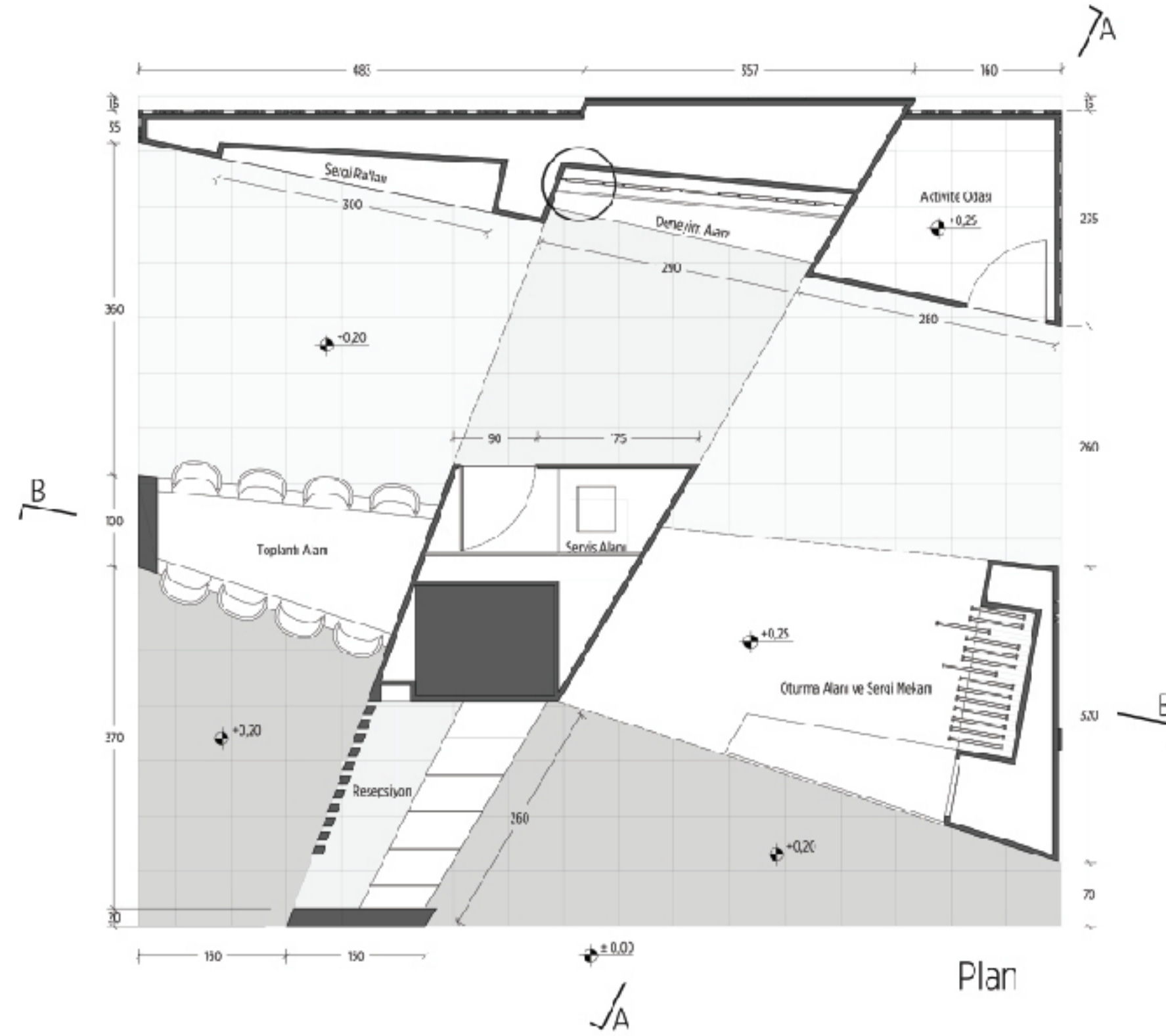


Sergilenecek olan mermerlerin 'TÜMAŞ SLIM' kategorisine uygun olması ve bu bağlamda tasarlanan 3 cm boyutlarında irce çerçevelerin içine yerleştirilerek sergilenmesi ile kullanıcıların bu özelliği hissetmeleri hedeflenmiştir. Ayrıca panelde çekmeli sürgü sisteminin kullanılması, mermerlerin birbirleri ile kolayca karşılaştırılabilmesini sağlamaktadır.



40. Istanbul Yapı Fuarı Stand Tasarım Yarışması

★ 1st Prize & Construction

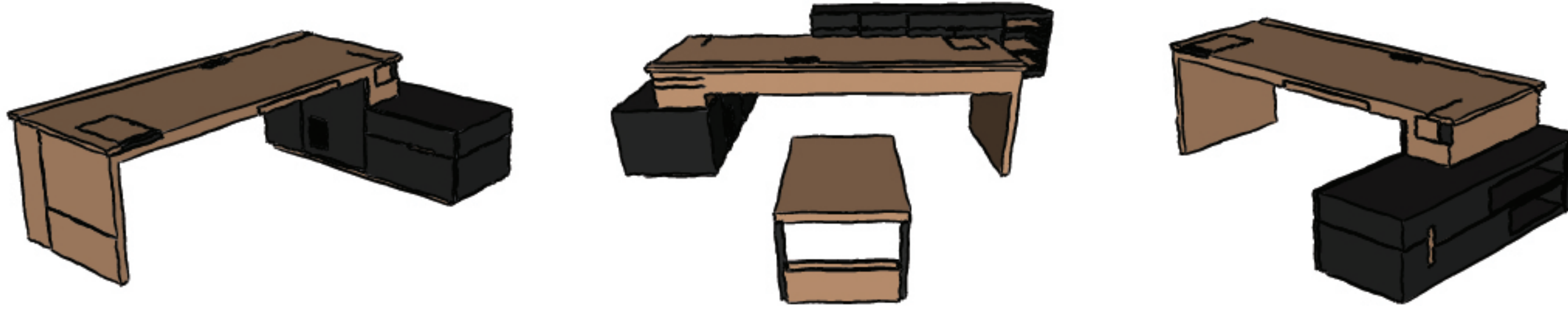


Ön Cephe Görünüş



LIKA SERİSİ OFİS MOBİLYALARI TASARIMI

Lika; hat sanatında mürekkebi emen, kullanıma uygun hale getiren ham ipek parçası. Kullanıcının sadece istediği kadar mürekkebi kağıda aktarmasını; düzenli ve detaylı yazım imkanı bulmasını sağlar. Adını bu ham ipek parçasından alan projede, kullanıcının olağan **ihtiyaçları** üzerinde durulmuş ve uygun görülen **fonksiyonlar** ofis yaşamında kolaylık sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Fonksiyonların ve mobilya elemanlarının istek doğrultusunda geliştirilebildiği bu tasarımda, **katma değeri yüksek** ve **sürdürülebilir** imkanlar oluşturulmuştur. Tasarım aşamasında; kararlılık, çizgisel hatlar ve derinlik ilkeleri benimsenmiş; kullanıcı ve konuk odaklı fonksiyonlar bir arada ele alınmıştır. **Ofis masası, keson, sehpa** ve **dolap**tan oluşan Lika serisi, benzer ilkeler ile etajer, raf ve çalışma gruplarına dönüştürülebilir böylece ofis genelinde aynı tasarım dilini içeren elemanlar kullanılabilir.



Dosya Fonksiyonu
Masa yüzeyinde, gizli ve kolay erişilebilir



Gazete ve Dergi Fonksiyonu
Sehpa kenarında, konuk odaklı



Kalemlik Fonksiyonu
Masa yüzeyinde, düzenli ve kolay erişilebilir



Kablo Hattı Fonksiyonu
Masa yüzeyinde, düzenli ve kullanıcı odaklı



Çöp Kutusu Fonksiyonu
Keson içerisinde, gizli ve kolay erişilebilir



Klavye Fonksiyonu
Masa içerisinde, ergonomik ve kullanıcı odaklı



Bilgisayar Kasası Fonksiyonu
Keson içerisinde, gizli ve kolay erişilebilir



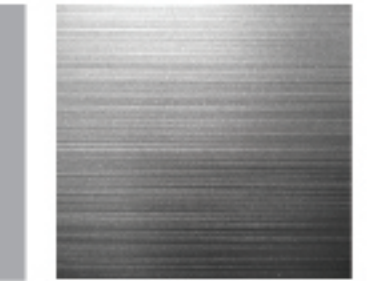
Güç Kaynağı Fonksiyonu
Keson içerisinde, gizli ve kullanım alanları odaklı



Morgana Kirazi



Antrasit

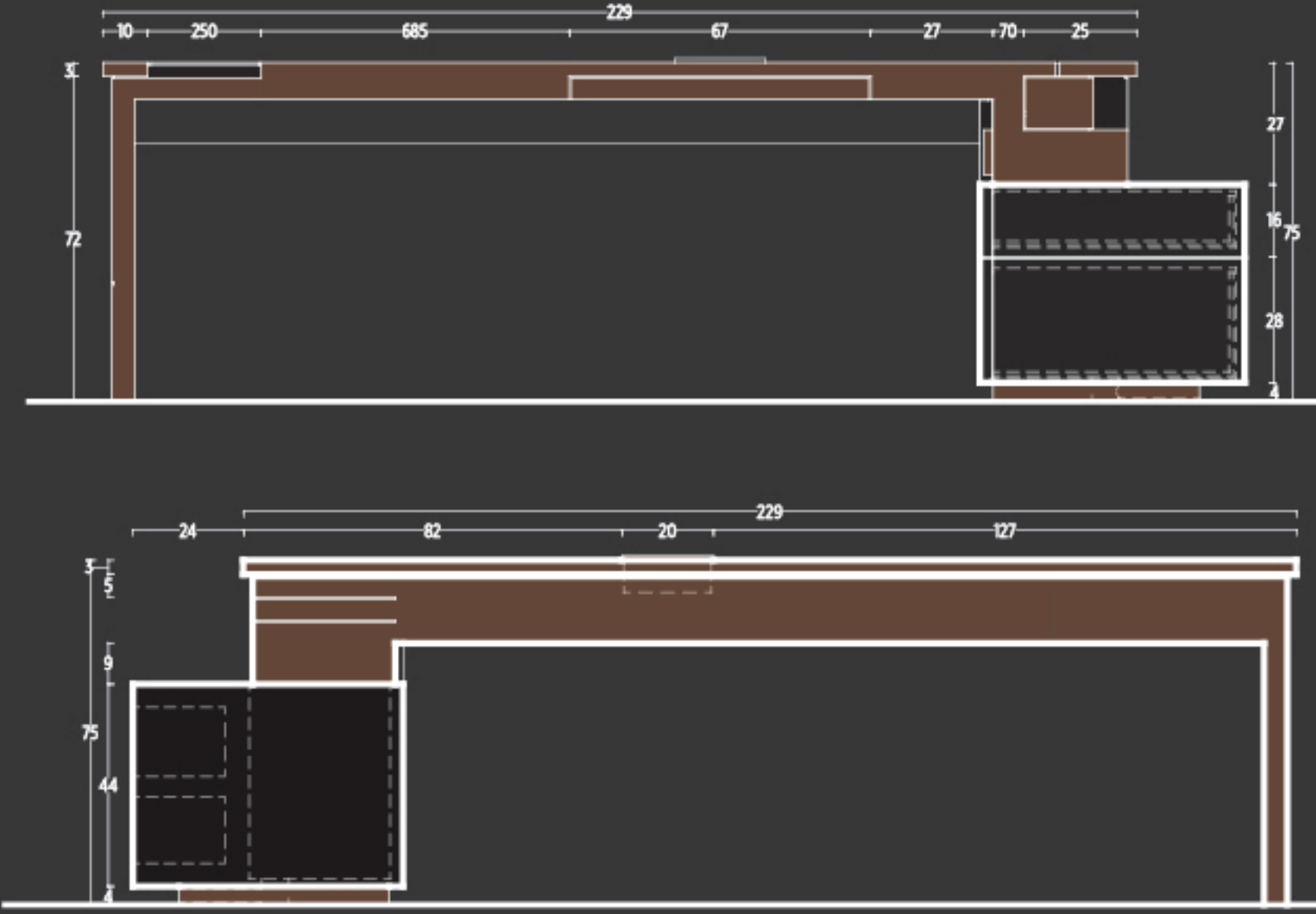


Paslanmaz Çelik

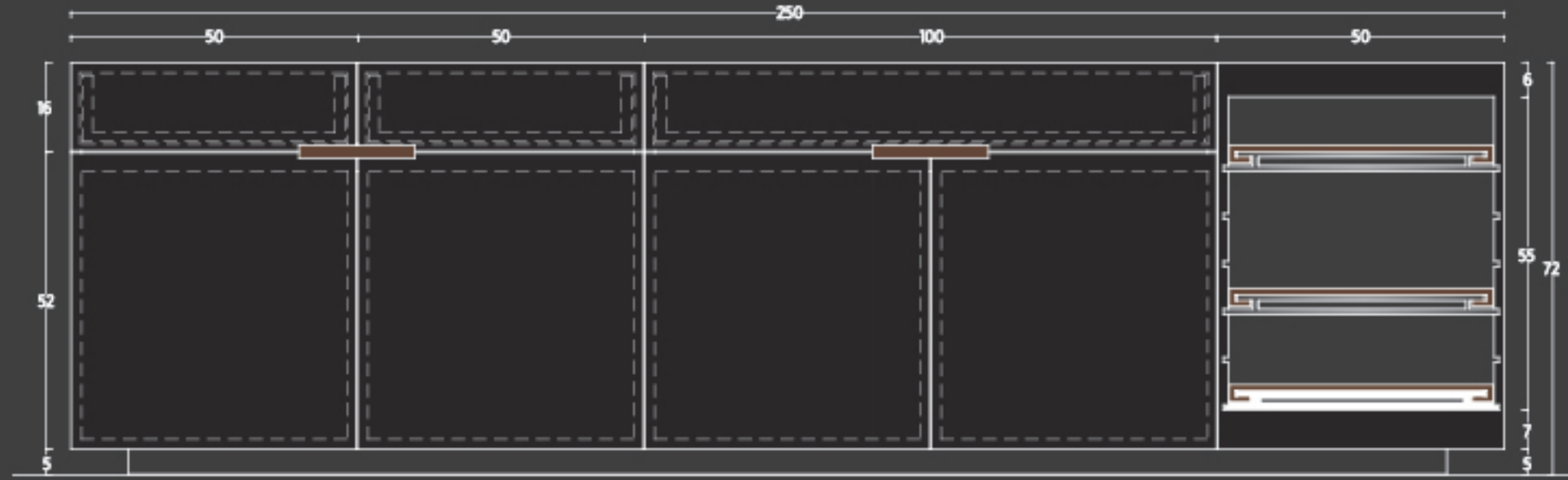
Mobilya gövdesi ve detayların üretimi için **hazır malzemeler** (suntalam, mdflam) kullanılması ve **melamin kaplama** ile belirtilen ahşap doku ve renklerin elde edilmesi; ayrıca projede yer bulan metal öğeler için ise **paslanmaz çelik** kullanımı uygun görülmüştür.

Ofis Mobilyaları Tasarım Yarışması

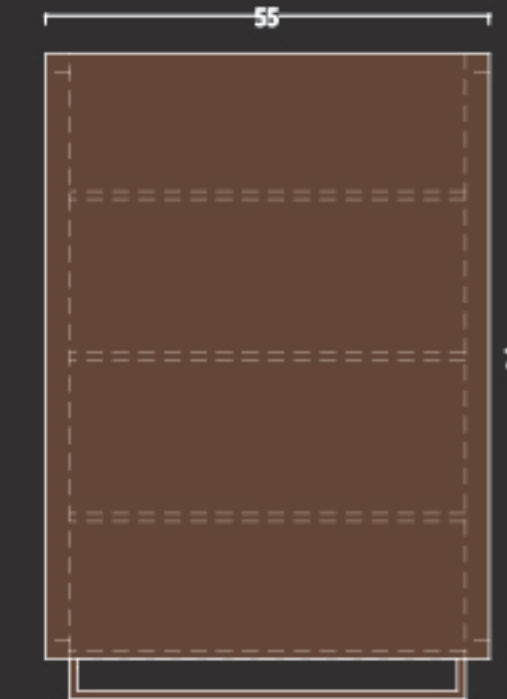
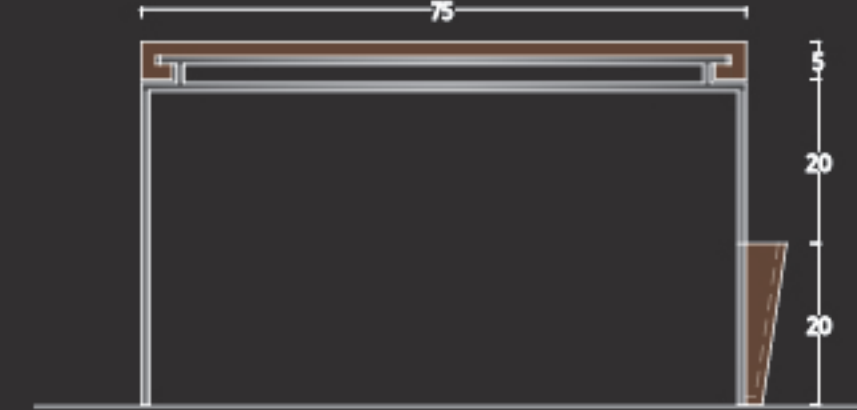
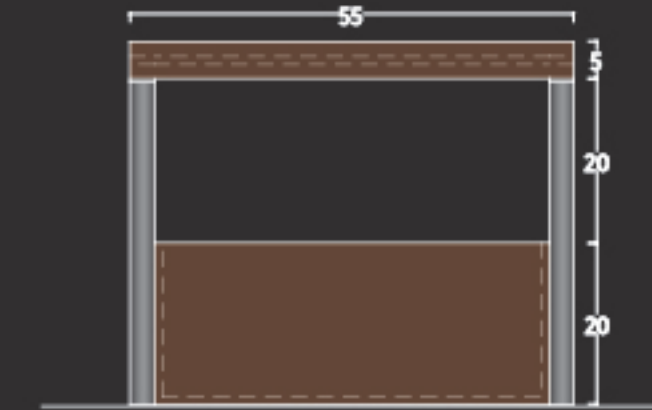
★ 2nd Prize



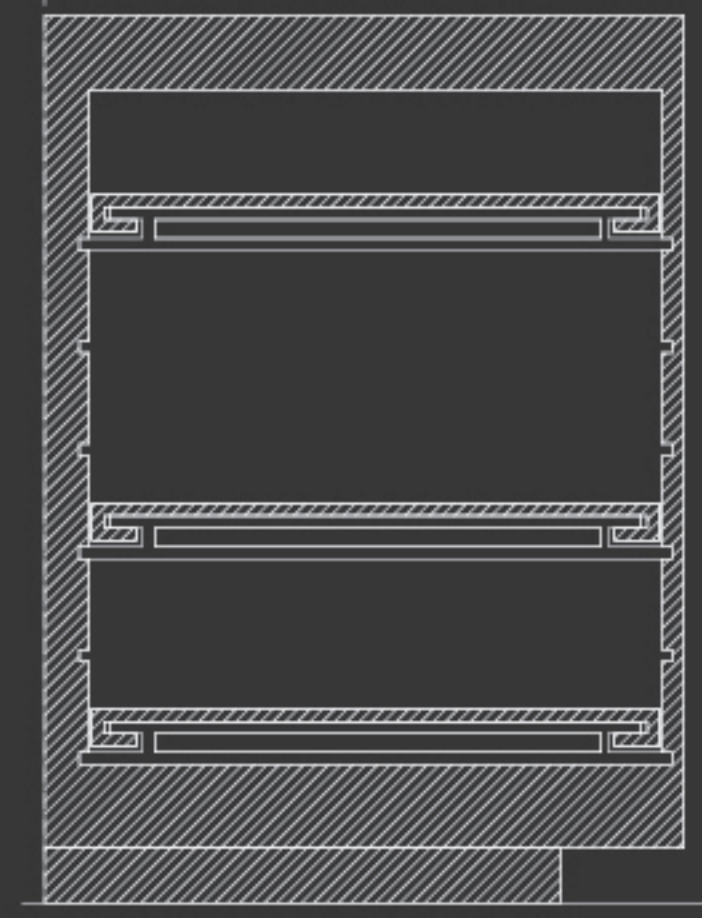
Lika Serisi Ofis Masası Tasarımı



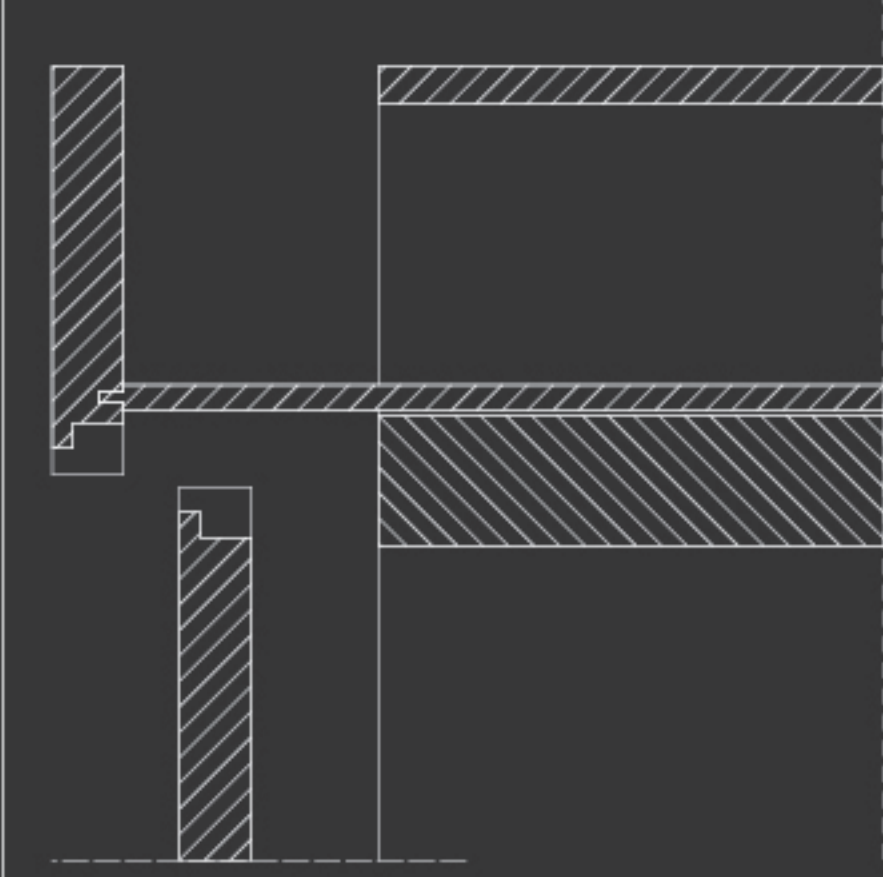
Lika Serisi Dolap Tasarımı



Lika Serisi Sehpa Tasarımı

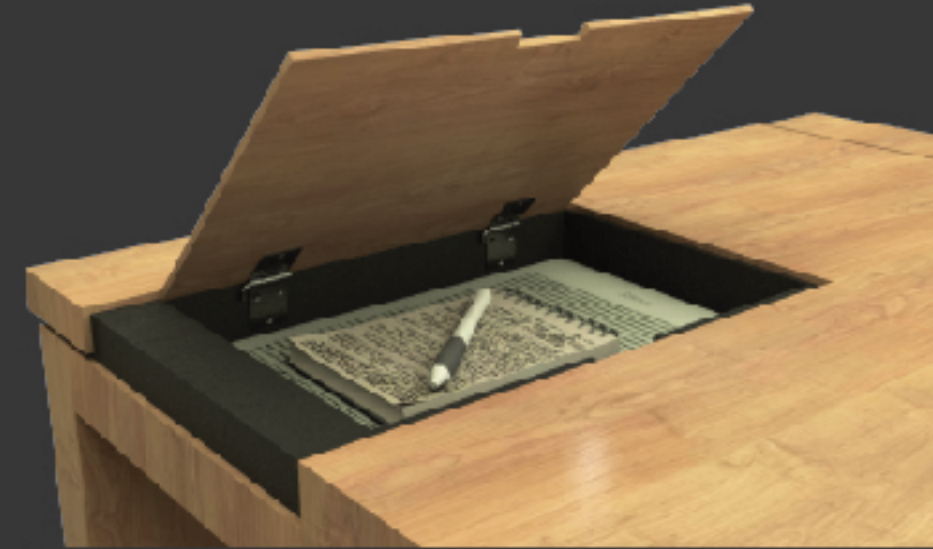
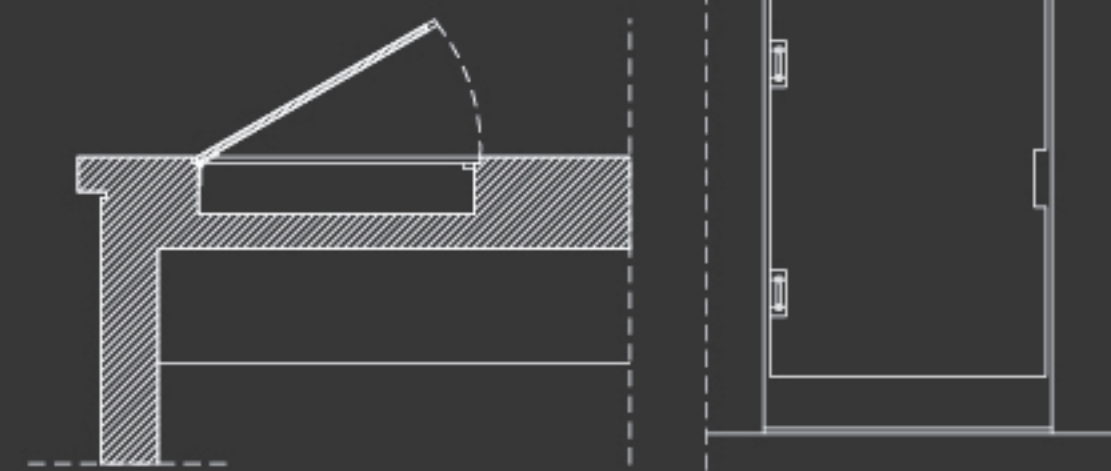


Dolap Rafları Detayı



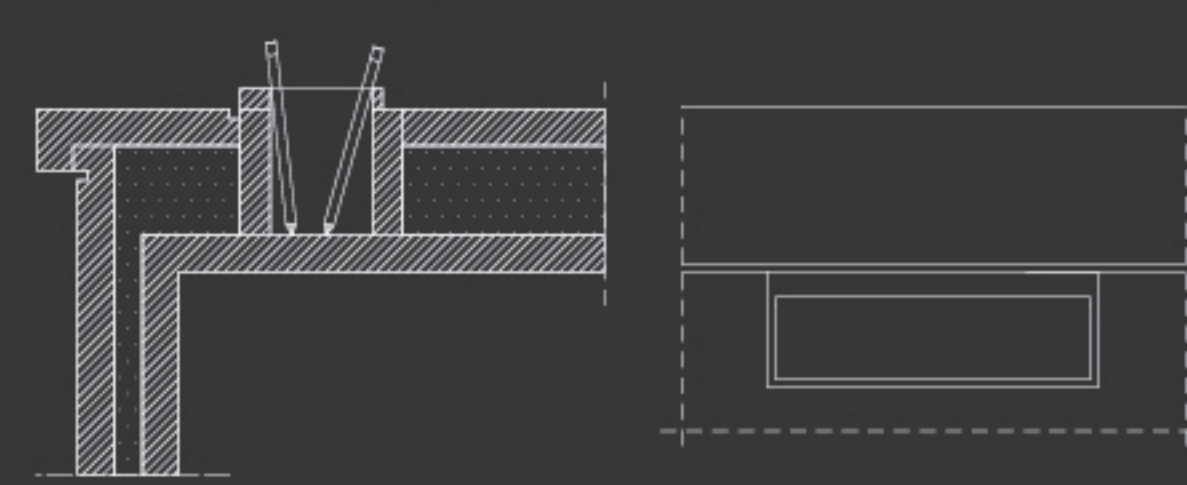
Bindirme Çekmece Kapağı Detayı

Dosya Fonksiyonu

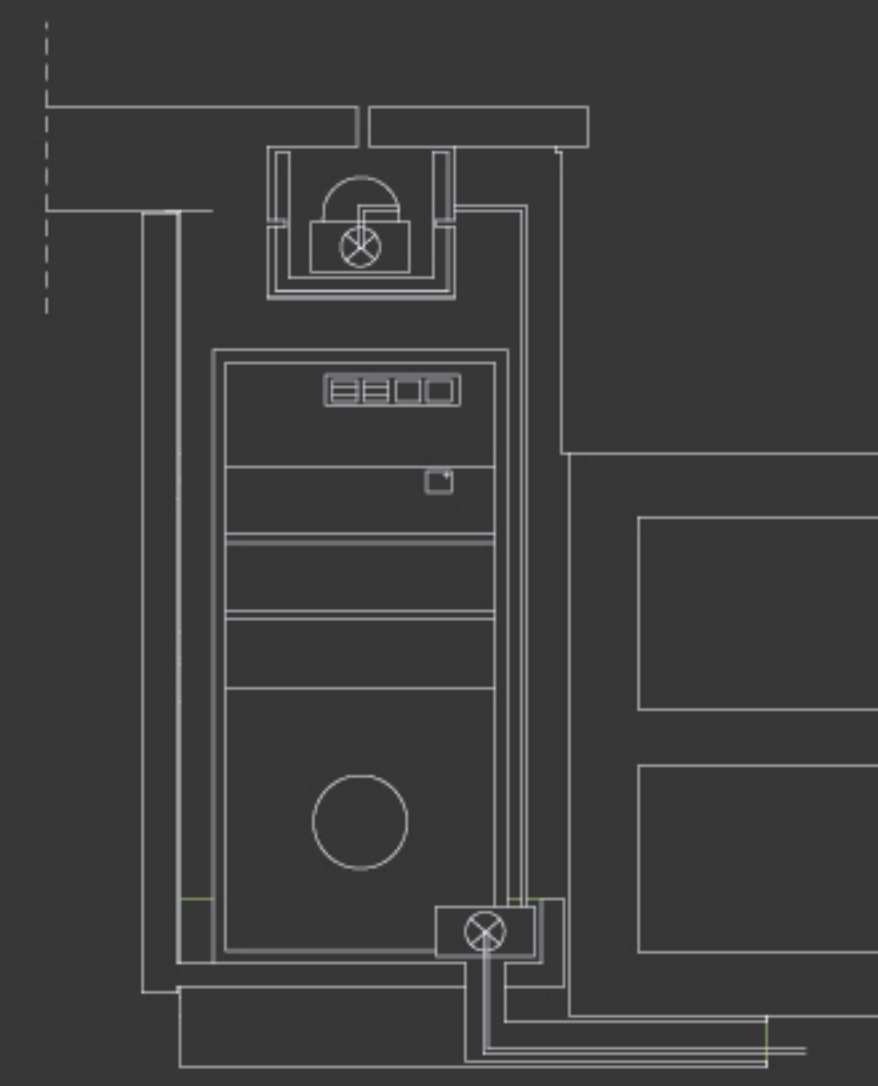


Çizgisel hatlar ve **derinlik** detayları ile ele alınan mobilya serisinde; günlük yaşamda kullanılan objeler ve mobilyanın içerdiği kulp, ayak vb. öğeler tasarımıyla birleştirilmiştir. Mobilyanın görüntüsünü etkileyen etmenlerden kaçınılmış, tasarım ilkesinde bir tutulmuştur. **Ergonomi**, **gizlilik** ve **erişilebilirlik** temellerine dayalı detaylar ile küçük alanlarda çözüme gidilmiş, fonksiyonlara kolayca erişim sağlanmıştır.

Kalemlik Fonksiyonu



Güç Kaynağı Fonksiyonu



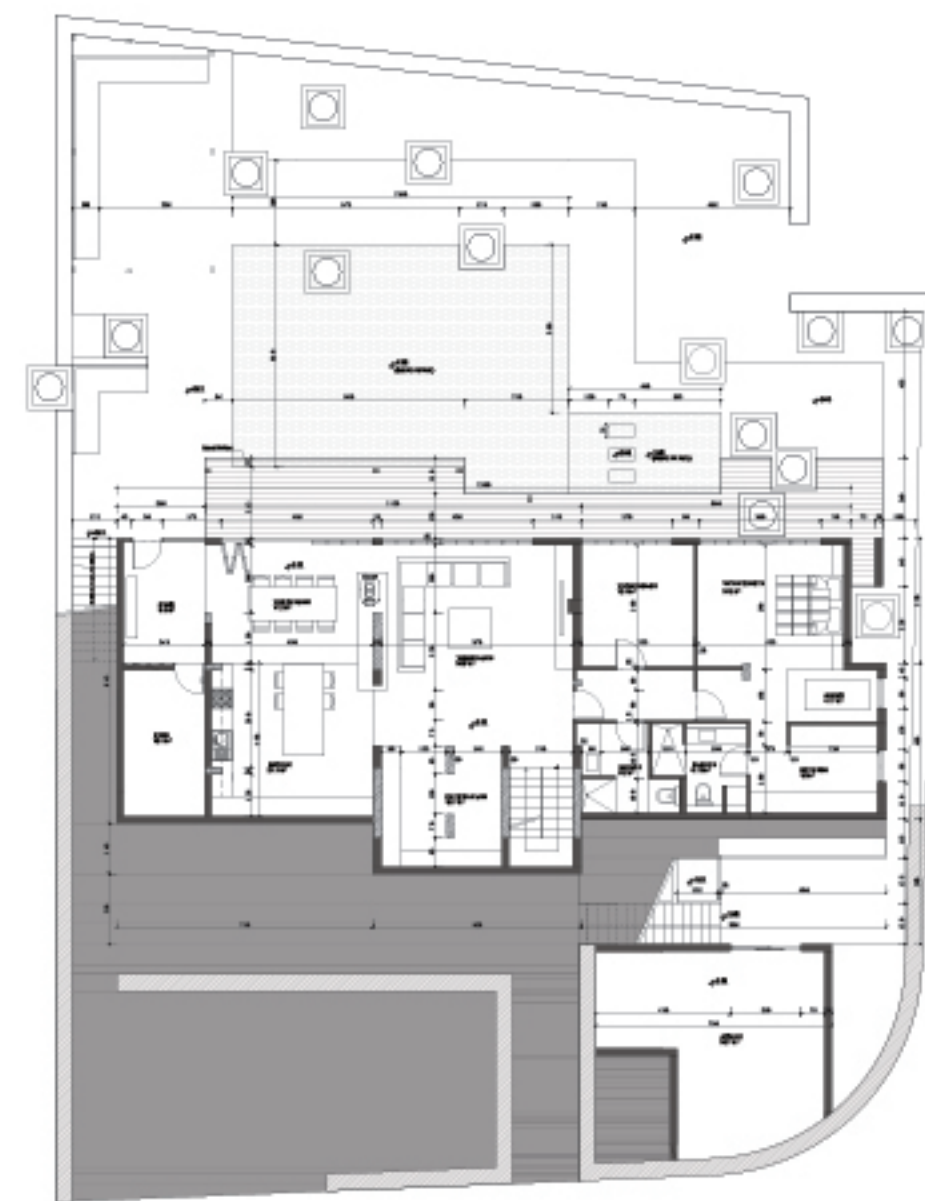
Gazete ve Dergilik Fonksiyonu



SF Textile Factory Lobby Design & Site Internship



Urla Villa Restoration



CM Evi

PLAN BAHÇE KATI - 2.02 koku 1 ÖLÇEK: 1:50

