

MELİKE BOZ GÜNEY PORTFOLYO

- PROJE SEÇKİSİ -

MİMARİ TASARIM | KENTSEL TASARIM | KULLANICI DENEYİMİ TASARIMI | İŞ GELİŞTİRME | GÖRSELLEŞTİRME & SUNUM

www.melikebozgunay.com

2022

www.melikebozgunay.com

MELİKE BOZ GÜNAY

YÜKSEK MİMAR & KENTSEL TASARIM UZMANI

Melike Boz Günay, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden 2016 yılında mezun oldu. Ardından, “Bir Başkent'in Morfolojik Değişimi: Ankara Örneği” adlı yüksek lisans tezi ile İstanbul Teknik Üniversitesi Kentsel Tasarım Anabilim Dalı'nda lisansüstü eğitimini tamamladı. Tasarım yaklaşımı olarak kentleri ve mimari süreçleri makro ile mikro ölçeklerde incelemeyi anlamlı bulmaktadır. Lisans ve lisansüstü eğitim süreçleri boyunca ulusal ve uluslararası pek çok mimari yarışma, atölye çalışmaları, sergi ve sempozyumlara katıldı. Aynı zamanda, akademik çalışmalarda bulunarak çeşitli yayınlar hazırladı. 2021 yılında Ankara'nın morfolojik yapısının değişimini analiz ettiği “Investigating morphological changes of a capital city: The case of Ankara” adlı çalışması DrArch adlı dergide makale olarak yayınlandı. Araştırma alanları arasında, “Kentsel Morfoloji”, “Kentsel Tasarım”, “Space Syntax”, “Tipo-morfoloji”, “Dijital Tasarım”, “Mimari Tasarımda Bilişim” konuları yer almaktadır.

Mesleki kariyerine tasarımda dijital bilgisayar programlarını etkin kullanabilme yönünde çeşitli multi-disipliner alanlarda çalışarak devam etmektedir. Bu kapsamda, mimari tasarımcı altyapısıyla profesyonel yaşamına yön verdiği **“Mimarlık & Kentsel Tasarım”, “İş Geliştirme”, “3 Boyutlu Görselleştirme, Animasyon & Sunum”, “Kullanıcı Deneyimi Tasarımı”** alanlarında aktif rol almaktadır.

MESLEKİ DENEYİM ALANLARI

MİMARLIK

Yaşadığımız ve deneyimlediğimiz her durum ve mekâna özgü mimari çözümler, uygulamalar ve sistemler oluşturma süreci.

Bir oluşumun başlangıcından final aşamasına kadar tasarlama organizasyonu.

- * konsept tasarım projesi
- * uygulama projesi
- * iç mekan projeleri
- * proje takibi & organizasyonu
- * büyük ve küçük ölçekli tasarımlara uygun çözümler

KENTSEL TASARIM

Tasarlanmış mekanların çevreleriyle, altyapılarıyla, tarihleriyle, kullanıcı profilleri ve gelecek beklentileriyle bir bütün olarak planlanması ve organize edilmesi.

- * konsept tasarım projesi
- * fizibilite çalışmaları
- * planlama ve tasarım
- * süreç tasarım organizasyonu
- * makro - mikro ölçekte projeler

KULLANICI DENEYİMİ TASARIMI (UX)

Ziyaret ettiğimiz web siteleri, sürekli olarak kullandığımız uygulamalar, yaşadığımız kentler, vakit geçirdiğimiz mekânlar; tamamı kullanıcıların yaşamlarını daha kolay ve keyifli tasarlamak üzerine geliştirilmektedir.

- * ön yüz ekran tasarımı
- * kullanıcı profili araştırması
- * kullanıcı deneyimlerine uygun çözüm ve tasarımlar
- * sürekli güncel kalabilecek dijital ve fiili deneyim tasarımları
- * kullanışlı ve beklentileri sağlayan senaryolar

İŞ GELİŞTİRME

- Şirket profilinin markalaşması ve tanınırlılığının artırılması yönünde süreç organizasyonunun yapılması.
- Üretim ve tasarlama süreçlerinin sürdürülebilirliğini sağlamak.
- Farklılaşmış sunum araçları geliştirmek.

- * fizibilite çalışmaları
- * sosyal medya optimizasyonu
- * raporlama ve sunum planlamalarının yapılması.
- * süreç verimliliğinin geliştirilmesi

3 BOYUTLU GÖRSELLEŞTİRME & ANİMASYON

- Çeşitli bilgisayar yazılım programlarını kullanarak tasarımların 3 boyutlu modelini veya nesnelerin görsellerinin oluşturulması.
- Modellenen tasarımların çeşitli dijital ortamlara aktarılması ve animasyonlar hazırlanması.

- * şirket veya kişilere ait tasarımların, projelerin gerçeğe en yakın şekilde modellenerek ön çalışmalar hazırlanması
- * ürün tasarımı süreçlerinin modellenmeler ve animasyonlar ile verimli bir altyapıya oturtulması.

01.

MİMARİ PROJE
YAPI ÖLÇEKLİ PROJELER
2020-2022



02.

MİMARİ PROJE
KENT ÖLÇEKLİ PROJELER
2019-2022



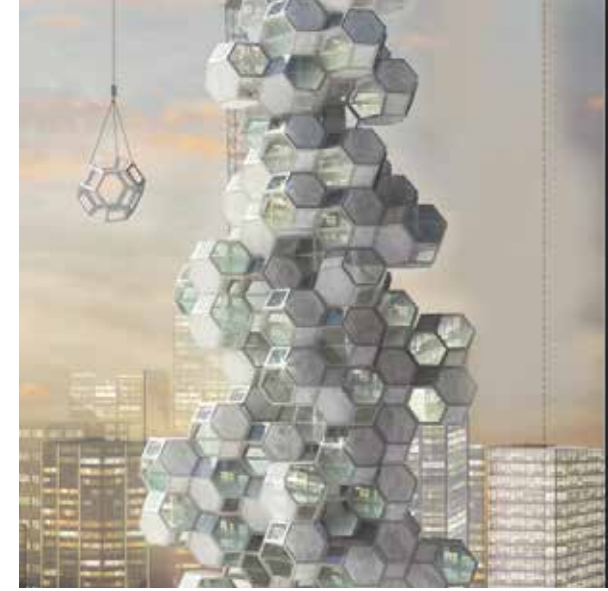
03.

MİMARİ YARIŞMA
SOSYAL MERKEZ VE
AKTARMA İSTASYONU
İZMİR, TÜRKİYE
2017



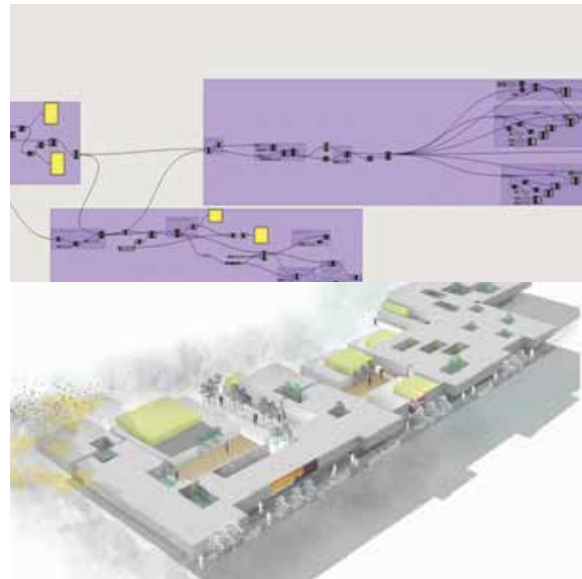
04.

MİMARİ YARIŞMA
MODÜLER GERİ DÖNÜŞÜM
GÖKDELEN TASARIMI
TOKYO, JAPONYA
2015



05.

MİMARİ STÜDYO
PARAMETRİK KENTSEL TASARIM
ETKİLEŞİMLİ KONUT PROJESİ
SURIÇİ, DİYARBAKIR
ODTÜ, 2017



06.

MİMARİ STÜDYO
BİR RASTLAŞMA VE BULUŞMA
MEKANI OLARAK KENT
BENTDERESİ, ANKARA
TOBB ETÜ, 2016



07.

KULLANICI DENEYİMİ
TASARIMI - UX
TCDD İNTERNET SİTESİ
MASAÜSTÜ YENİDEN TASARIMI
2021



08.

KULLANICI DENEYİMİ
TASARIMI (UX)
İYİFİYAT.COM + KİŞİSEL AJANDA
MOBILE APP YENİDEN TASARIMI
2021





İDARİ YAPI - BELEDİYE BİNASI TASARIMI



İDARİ YAPI - BELEDİYE BİNASI TASARIMI



RESTAURANT PROJESİ TASARIMI



KAHRAMANKAZAN BELEDİYESİ ÇOK BLOKLU KONUT PROJESİ

01

YAPI ÖLÇEKLİ MİMARİ PROJELER

Çeşitli mimarlık ofisleri, şahıs ve kurumlara yönelik mimari projelendirme süreçleri gerçekleştirilmiştir.

Mimari avan, konsept tasarım, uygulama, sunum ve gör-selleştirme çalışmaları yapılmıştır.

Çok bloklu konut, idari binalar, kamu yapıları, okul ve hastane projeleri gibi çeşitli ölçeklerde projeler yürütülmüştür.





SERGİ ALANI İÇ MEKÂN TASARIMI



SERGİ ALANI İÇ MEKÂN TASARIMI



ATÖLYE İÇ MEKÂN TASARIMI



ATÖLYE İÇ MEKÂN TASARIMI



ÇANKAYA BELEDİYESİ GÜNDÜZ BAKIM EVİ PROJESİ MİMARİ TASARIMI



ÇANKAYA BELEDİYESİ GÜNDÜZ BAKIM EVİ PROJESİ MİMARİ TASARIMI



ATÖLYE İÇ MEKÂN TASARIMI



ÇANKAYA BELEDİYESİ GÜNDÜZ BAKIM EVİ PROJESİ MİMARİ TASARIMI



KAHRAMANKAZAN BELEDİYESİ MEYDAN PROJESİ TASARIMI



RESTAURANT PROJESİ TASARIMI



KÜTÜPHANE İÇ MEKÂN TASARIMI



MAKAM ODASI İÇ MEKÂN TASARIMI



KÜLTÜR MERKEZİ GİRİŞ HOLÜ İÇ MEKÂN TASARIMI



KÜLTÜR MERKEZİ GİRİŞ HOLÜ İÇ MEKÂN TASARIMI



KÜLTÜR :

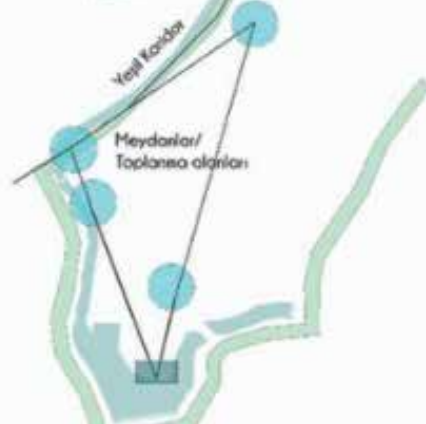
- MÜZE
- EĞİTİM
- DENEME ALANLARI (TİYATRO/ KONSER)
- KAFFE/ REST.



- Müze
- Eğitim
- Workshop
- Deneyisel Tiyatro/ Konser

KAMUSALLIK (KAPI) :

- MEYDANLAR (TOPLANMA ALANLARI)
- YEŞİL KORIDOR



ENTEGRASYON:

- DEĞİŞİM = KAYIP ALANLAR + İYİLEŞTİRİLECEK KONUT ALANLARI



Kazım Karabekir Cd. Girişi



Silahtarğa Caddesi'ne Atölyeler



Sulak alan bölgesi ve Haliç'e bakış.



Trafo Bölgesi Çözüm:
Geçirgen olmayan vejetatif bir duvar oluşturularak algıyı değiştirmek hedeflendi.



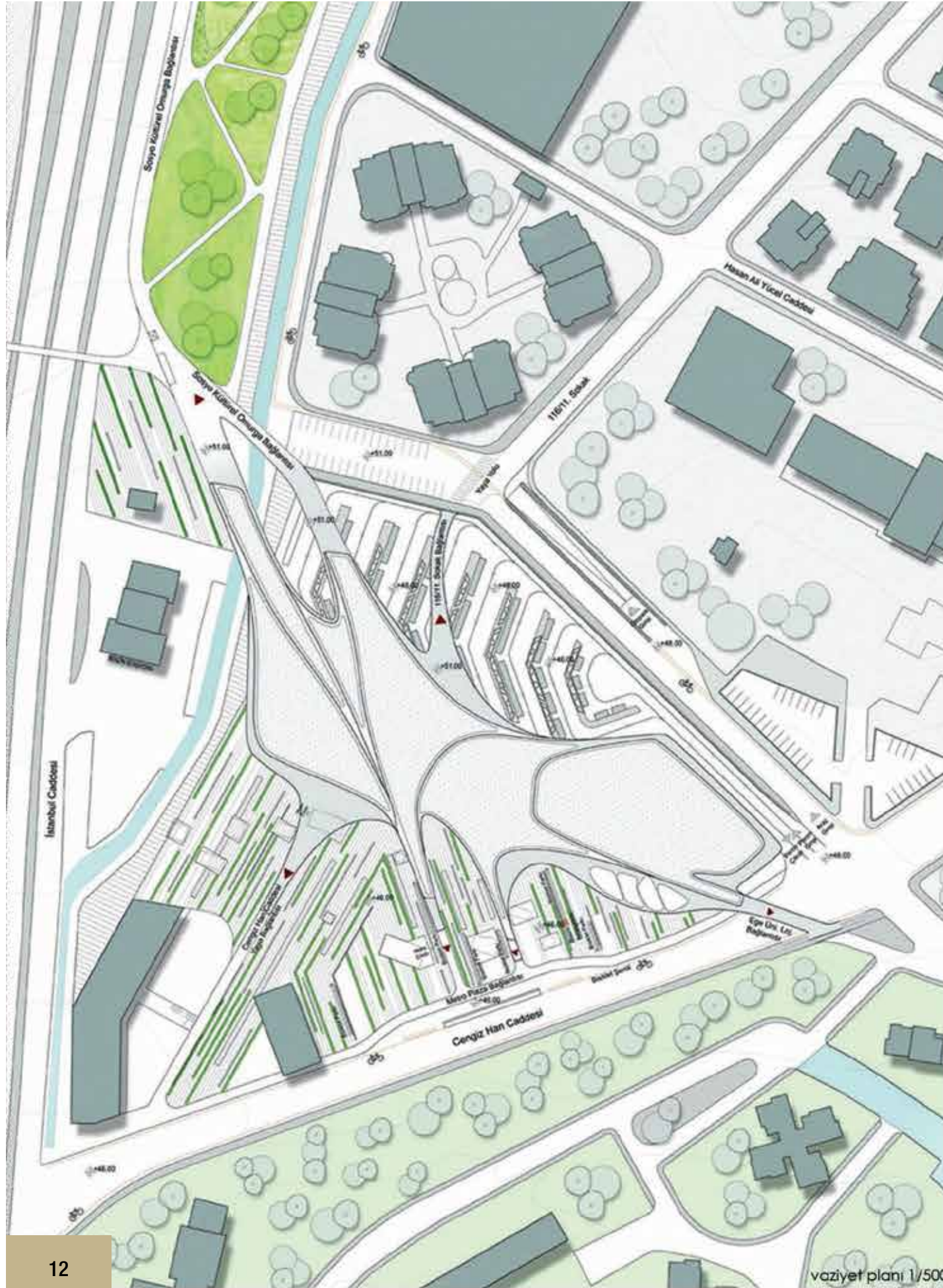
02

KENT ÖLÇEKLİ MİMARİ PROJELER

Kentlerin tarihlerinden günümüze dek ihtiyaç duydukları kentsel değişim ve planlama süreçleri kentsel tasarım bakış açısı ile multi-disipliner bir şekilde ele alınmıştır.

Tasarım öncesi fizibilite çalışmaları, çok etaplı planlama süreçleri ve kentin makro-mikro ölçeklerde yeniden planlanmasına yönelik çalışmalar gerçekleştirilmiştir.



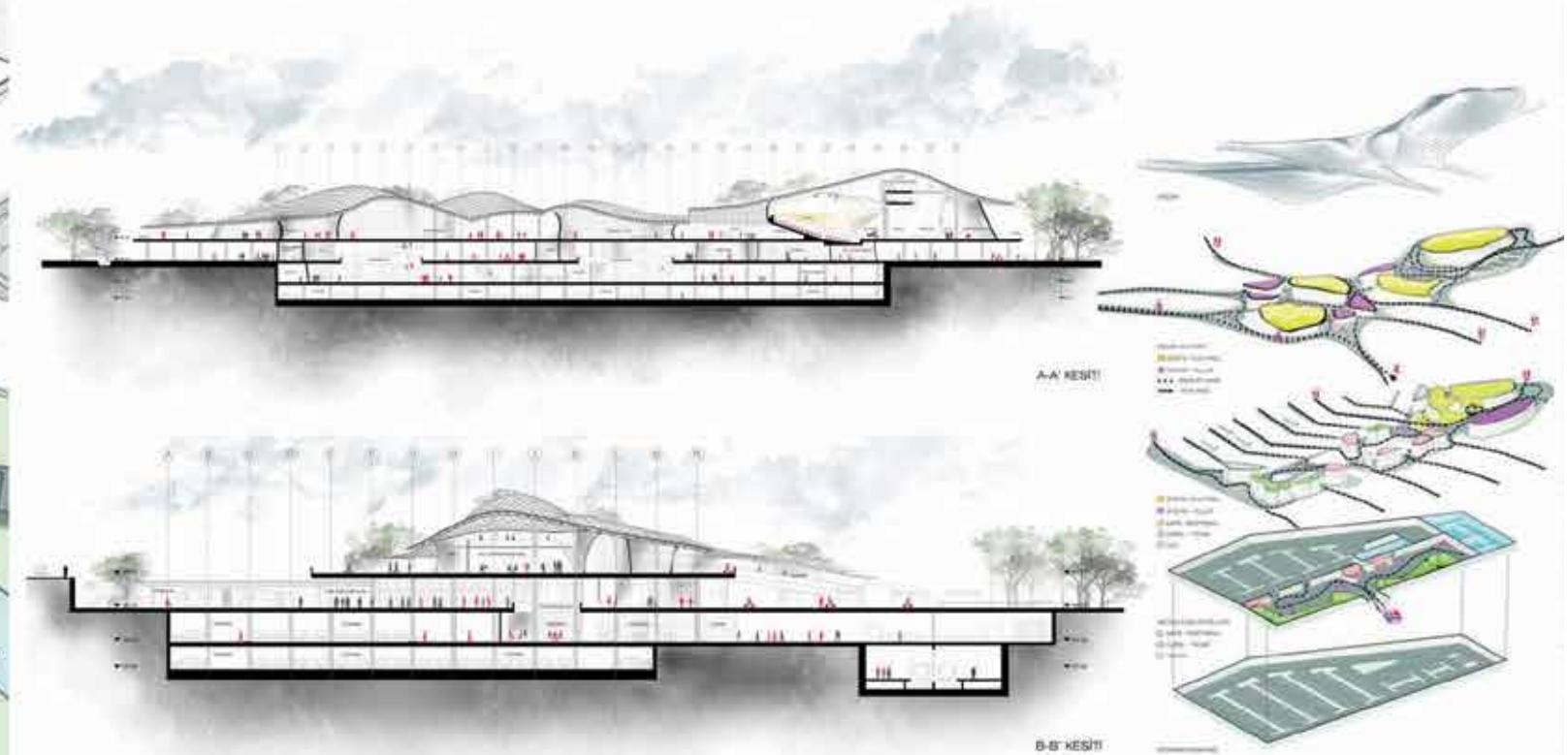


SOSYO-KÜLTÜREL OMURGA:

Mimari ölçekteki kurgu ve kentsel ölçekteki kurgu bütüncüdür, süreklidir. İstanbul Caddesi kıyısında benzin istasyonu hattından başlayan yeşil alan 2. ve 3. yapı alanlarına referans vermektedir. Bu yeşil alan sosyo-kültürel kent omurgası olarak adlandırdığımız akstır. Bu hattın nitelikli bir peyzaj alanına dönüştürülmesi hedeflenmiştir. Sosyal merkez ve aktarma istasyonu ile 2. ve 3. yapı alanlarını birleştiren bu sosyo-kültürel omurganın ele alınış biçimi kentsel bellekte mevcut olan izlerin yapılandırılması ve nitelikli mekânlar haline gelmesi yönündedir.

ORGANİK YAYA HAREKETLERİ:

Arsa ve yakın çevresi üzerine yaya hareketleri analizi gerçekleştirilmiştir. Bu analizler sonucu çeşitli yaya aksları ön görülmüştür. Metro hattı ve peron hattı sosyo kültürel omurgaya, Cengizhan Caddesi'ne ve Ege Üniversitesi lojmanlarına ve Ege Üniversitesi'ne bağlanmıştır. Bu bağlantıları gerçekleştiren akslar üzerinde organik oluşabilecek yaya hareketleri ön görülmüştür. Bu yaya hareketleri doğal eğriler oluşturmakta ve organik karakter göstermektedir. Bu nedenle bu organik dolaşım tabiatına paralel bir planlamaya gidilmiştir.

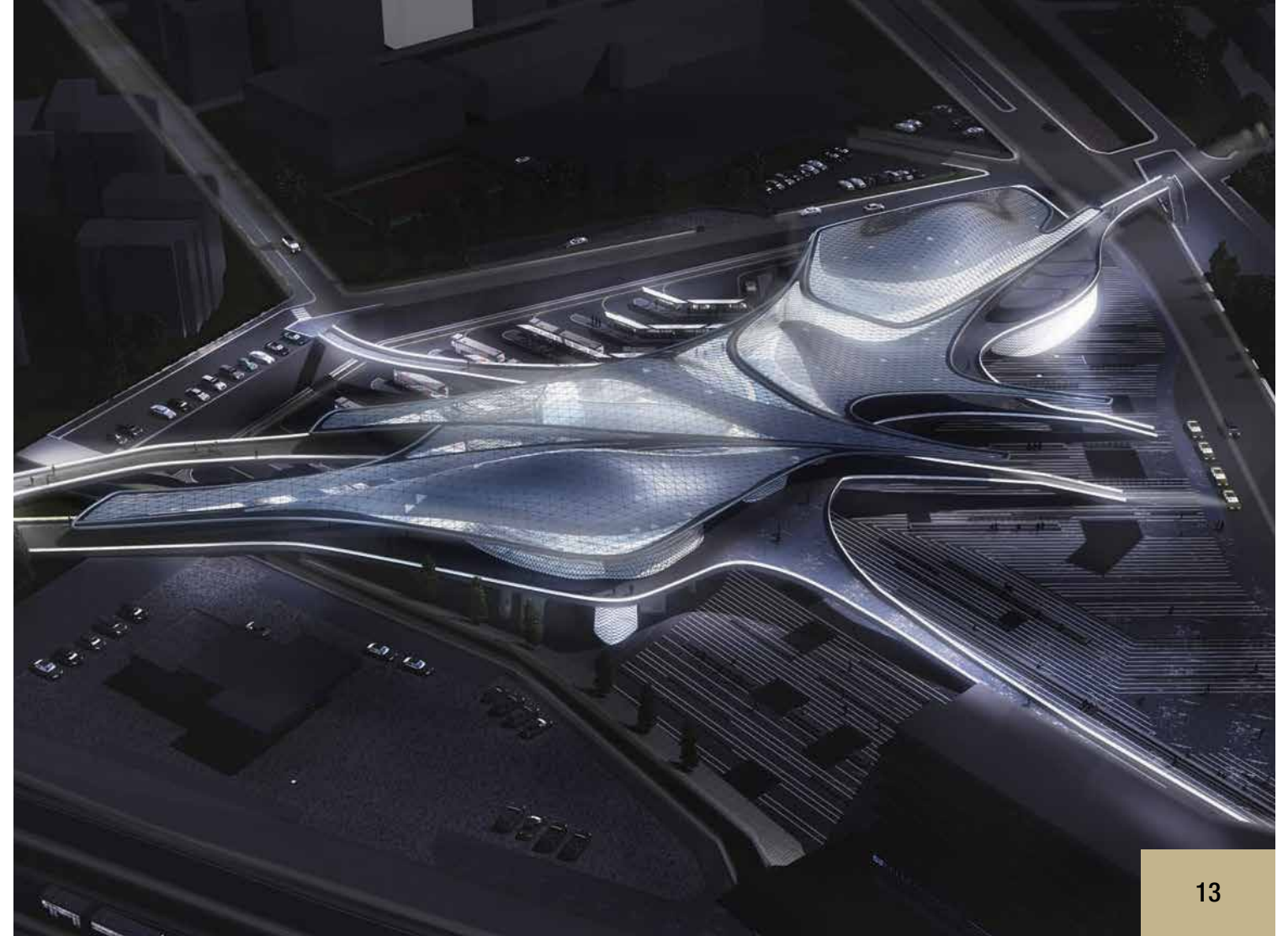
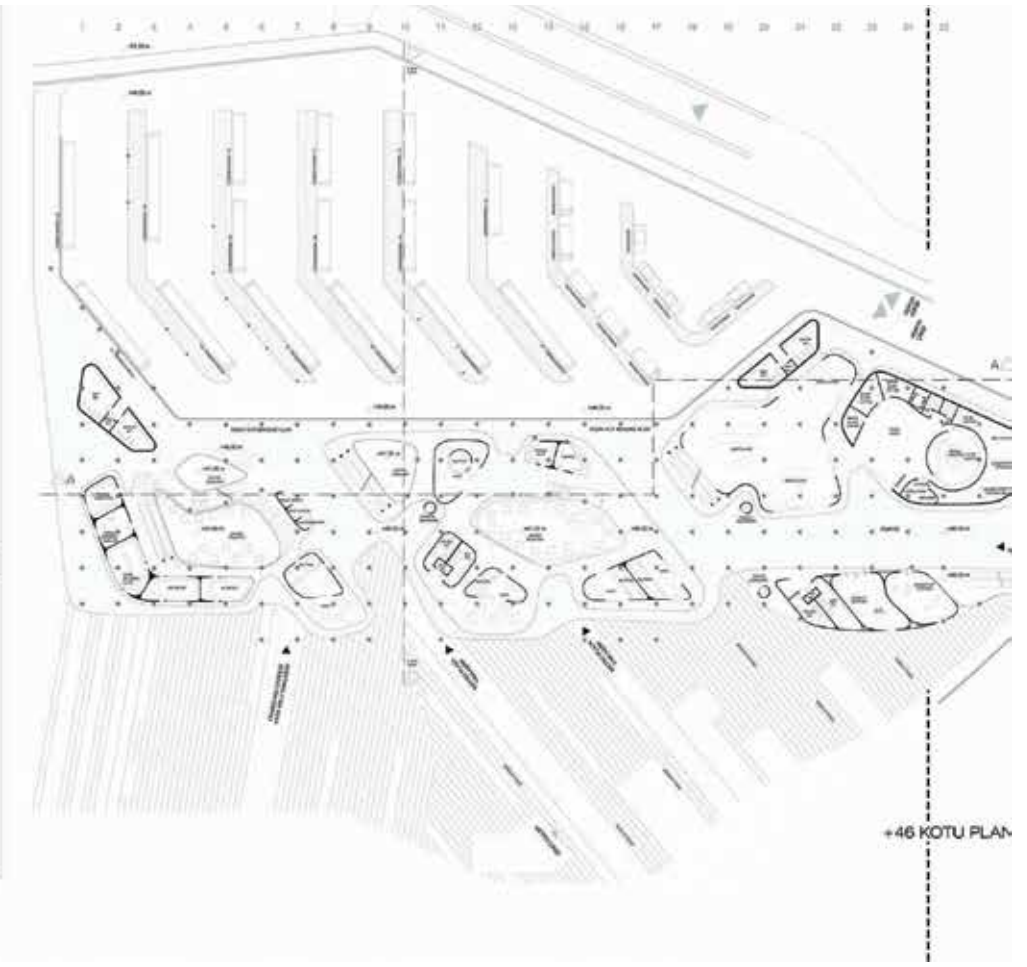
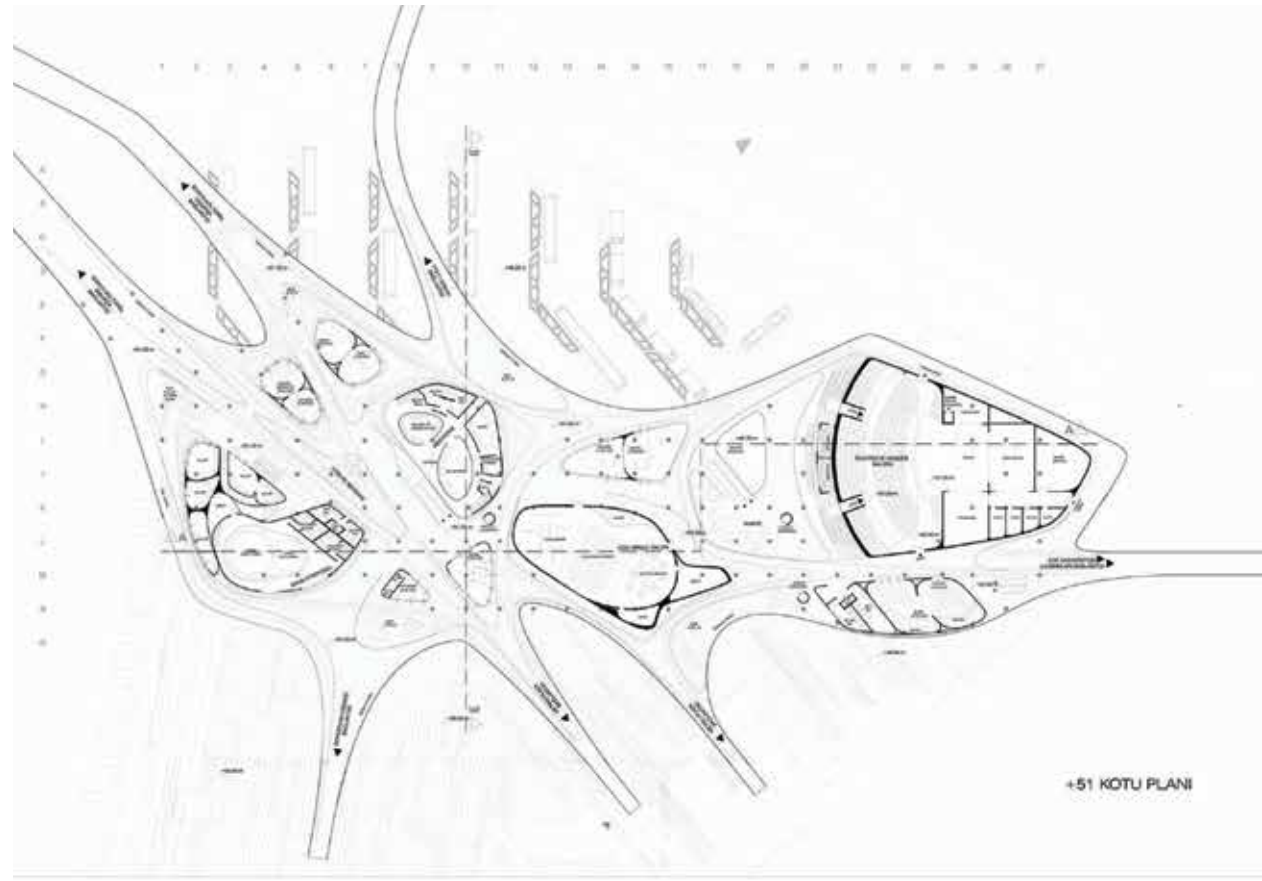


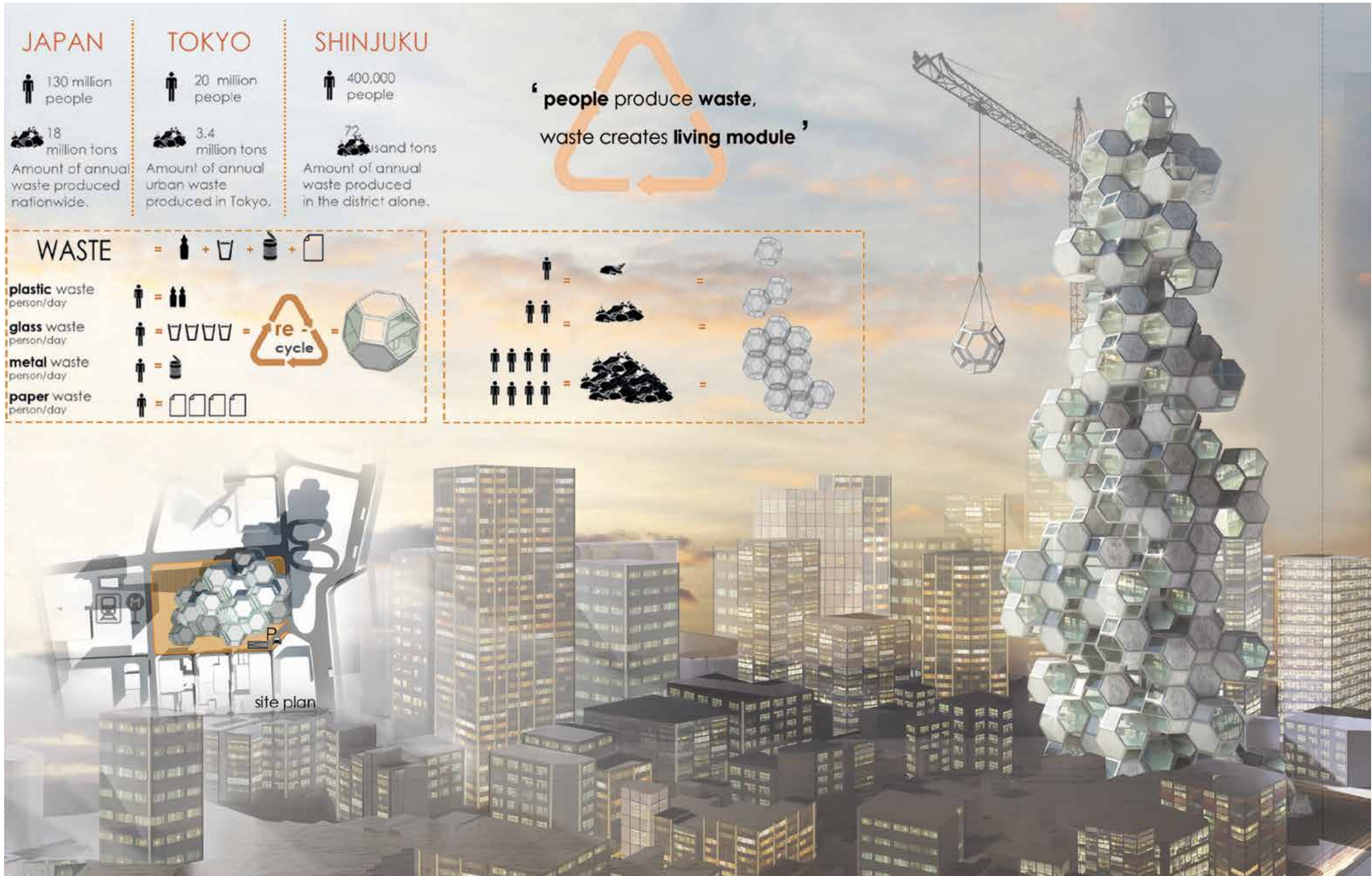
03

MİMARİ PROJE YARIŞMASI

HAZAN MİMARLIK

İzmir’de yer alan proje alanında, **Sosyal Merkez ve Aktarma İstasyonu** başlığı ile mimari proje kurgusu çözümlenmiştir. Bir sosyal aktarım ağı görevi üstlenen bu yapı farklı kotlarda etkileşimli bir mekânsal kurgu sunmaktadır.





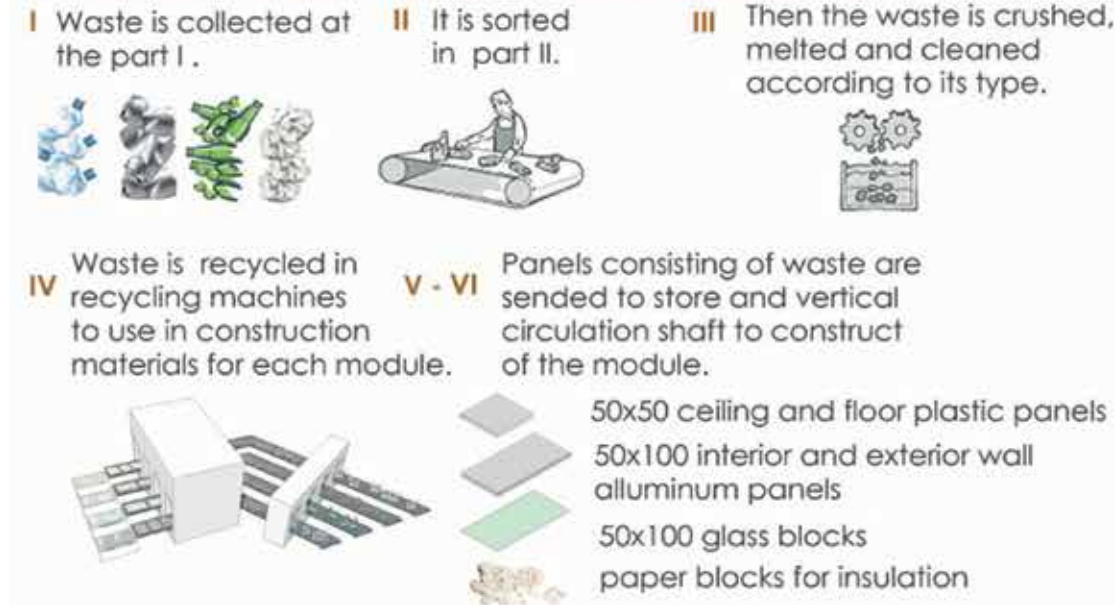
04

GÖKDELEN TASARIMI YARIŞMASI

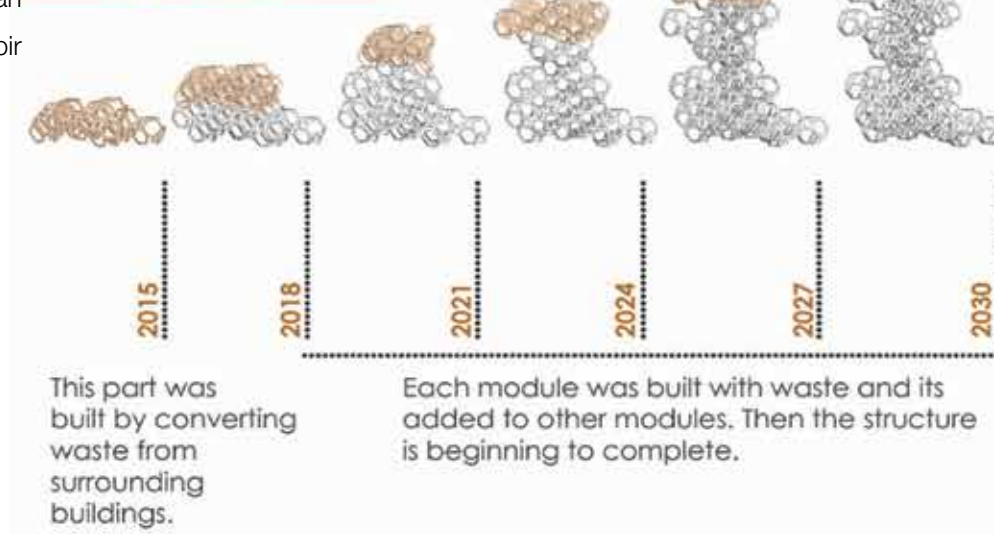
Büyük kentlerin başlarında gelen Japonya, Tokyo şehrinde artan insan yoğunluğuna mimari ve bilimseki bir çözüm getirilmiştir. Bu kapsamda bir gelecek senaryosu öngörülerek, insan kalabalığı ile artacak olan çeşitli atık maddelerden modüler bir yaşam alanı döngüsü oluşturulmuştur.



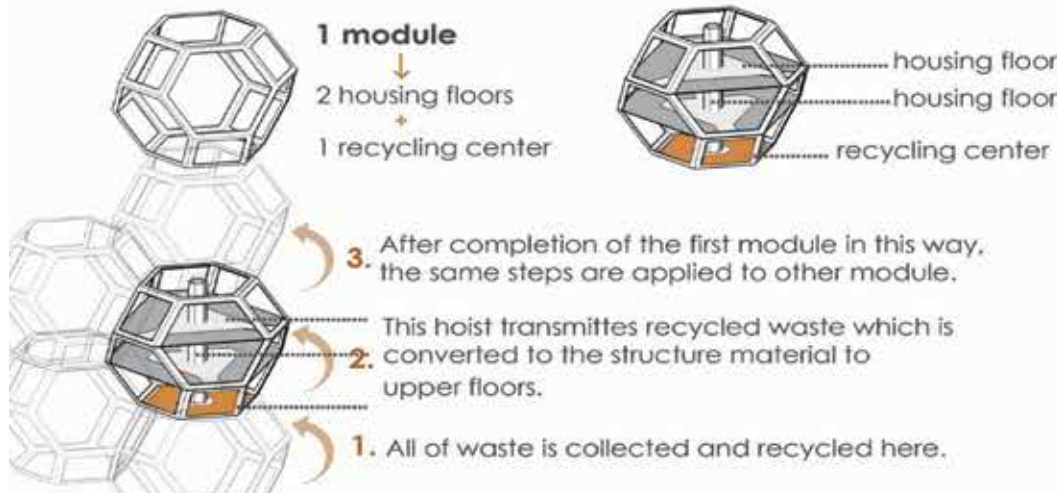
creating building panels process in recycling center



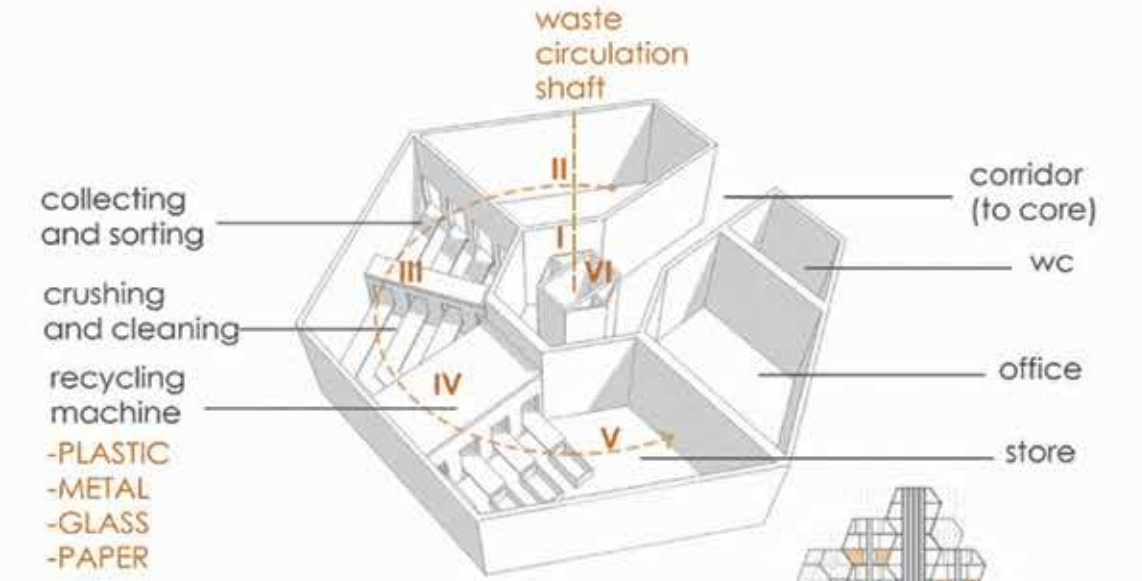
building growth process



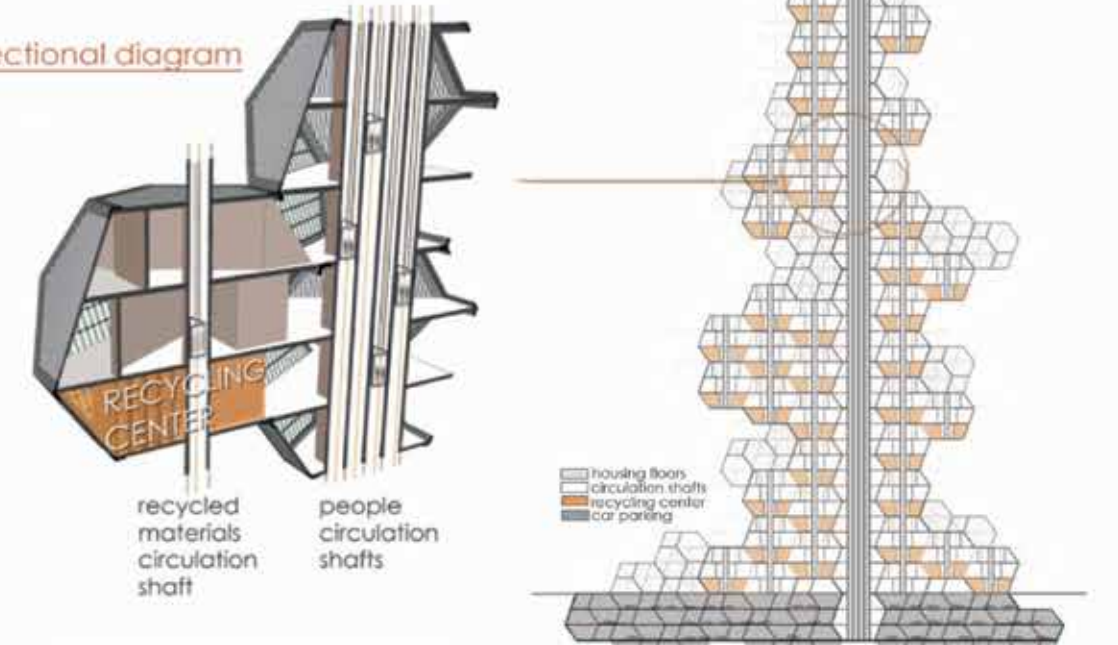
KONSEPT :



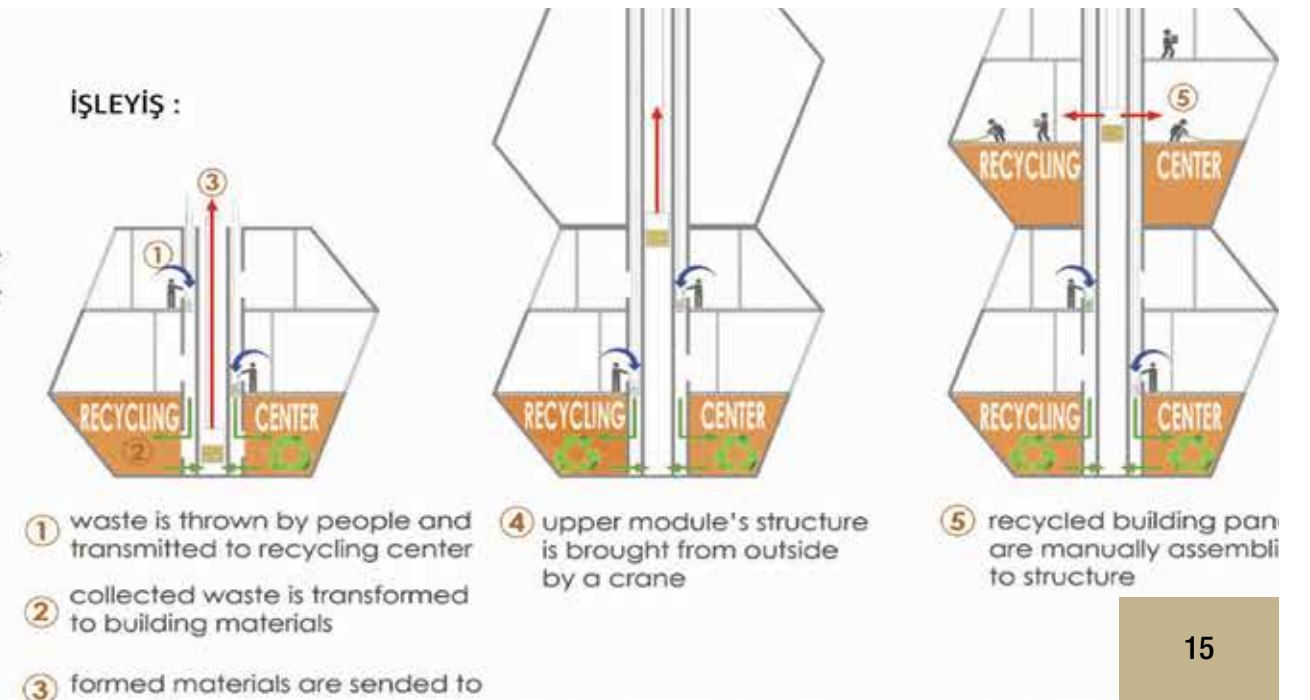
recycling center circulation scheme



sectional diagram



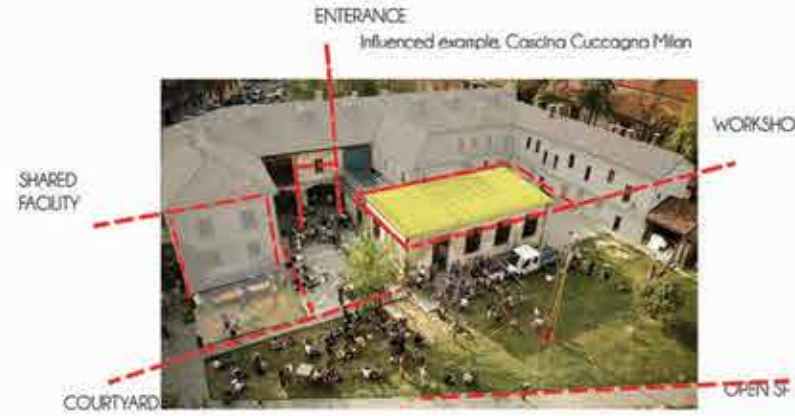
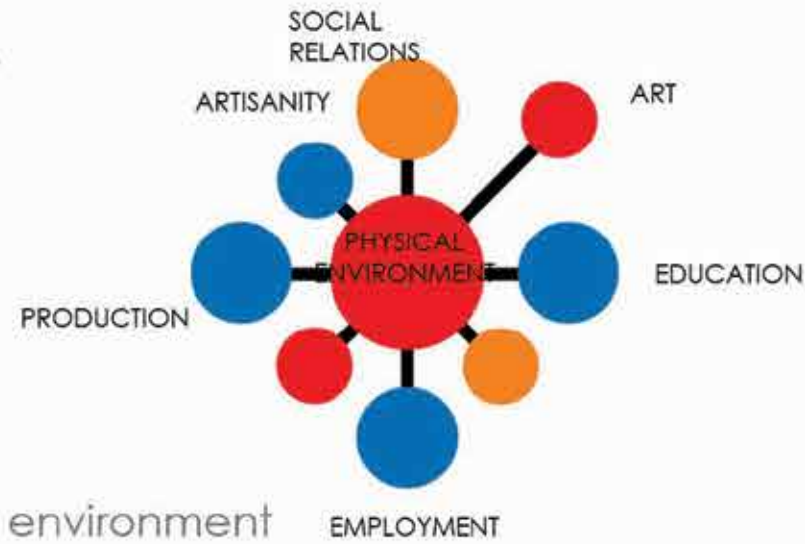
İŞLEYİŞ :





PROBLEM DEFINITION

- _ damages of war
- _ lack of social entegration
- _ unemployment
- _ transfer of knowledge
- _ loss of joy in physical and social environment



INSPIRATIONS

- Example of Cascina Cucagna, Milan
- Urban farm
- Production and retail
- Guest houses
- Public and semi-public activities

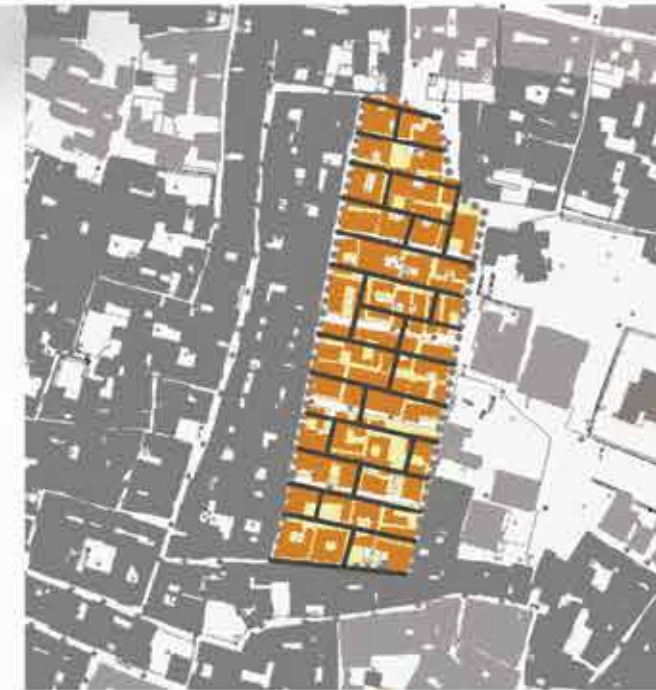


WORKING AREA

_Diyarbakır | Suriçi



This diagram shows the existing situation of our lot and its neighbours. This neighbour lot is used as reference points. Integration of neighbour lot's and our work lot's parcel leaks. These virtual lines created the basis of our new divisions



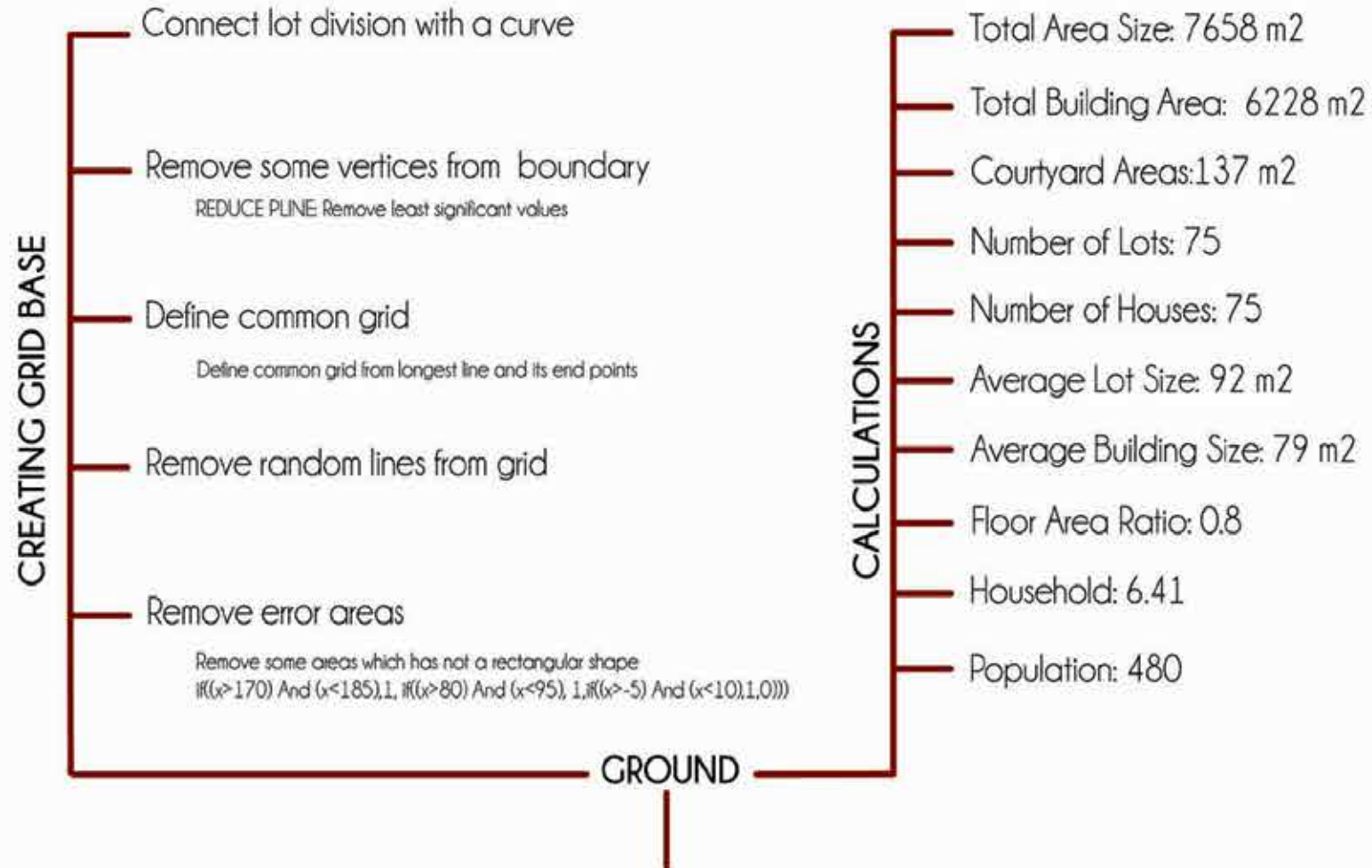
After having referenced lines, a new gridal system is defined on the lot. This system is parametrized and can change shapes according to a minimum cell size and its multiplications



A new spatial organization through integration of new n in given lot

BASIC INFORMATION

Area includes 75 houses which means 75 families. Number of households in city is 6,41. Designed model is based on the idea that each 15 family will share a workshop. So that, every family will have connection through their one member to the workshops. For one workshop there will be 75 squaremeters which means 5 for each person. The population of working area is 480, Total area size is 7658 m², floor area Ratio is 0.8

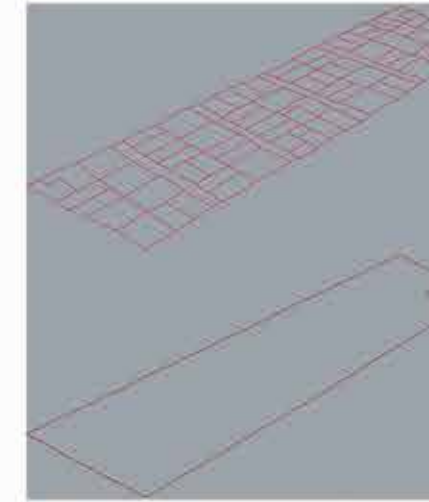
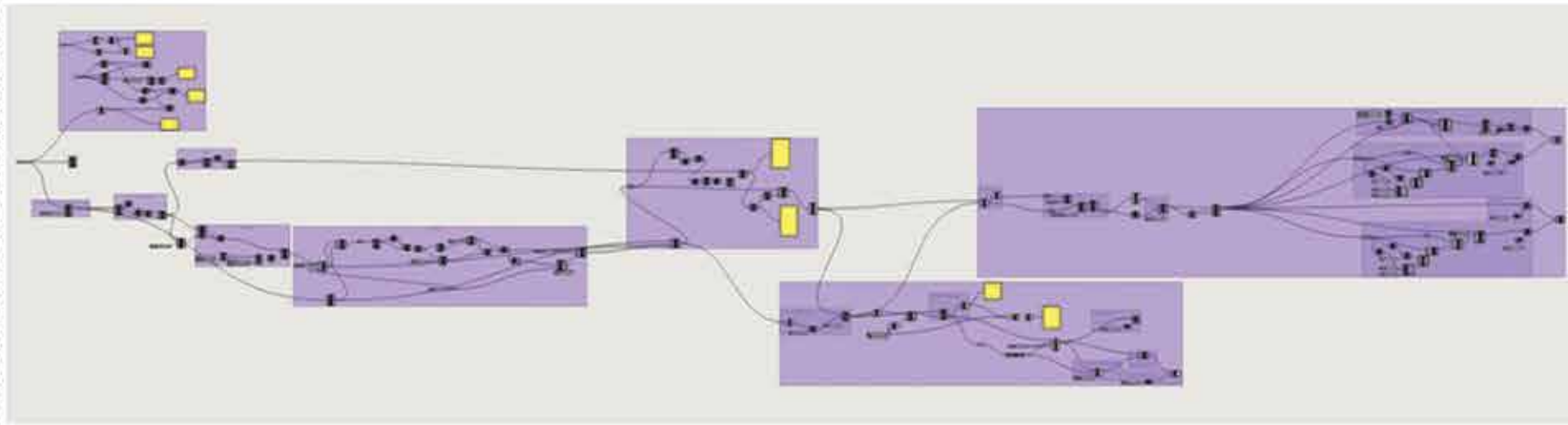


_shared facilities

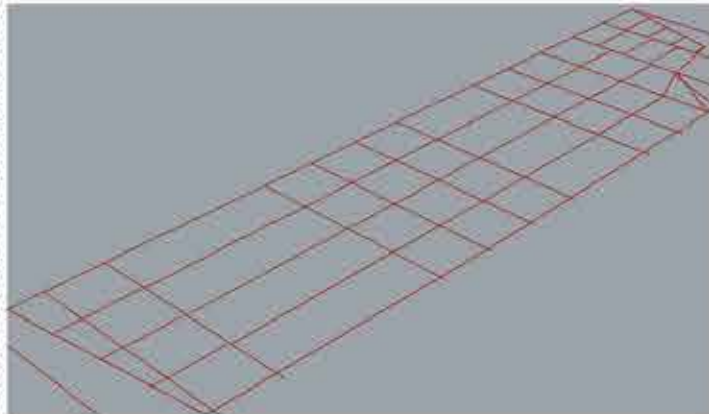
SEPERATING AREAS ACCORDING TO THEIR FUNCTION



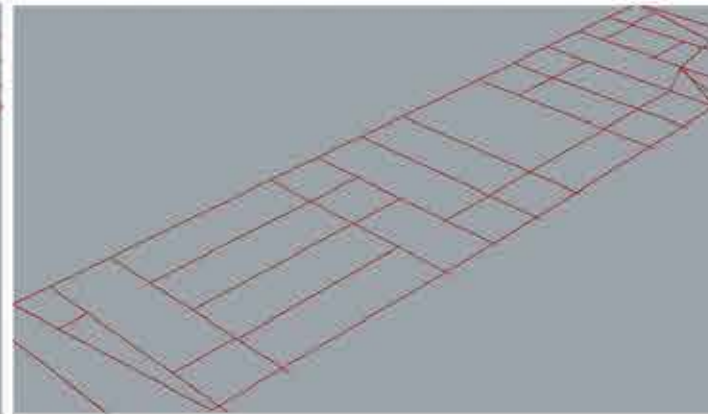
ALGORITHM



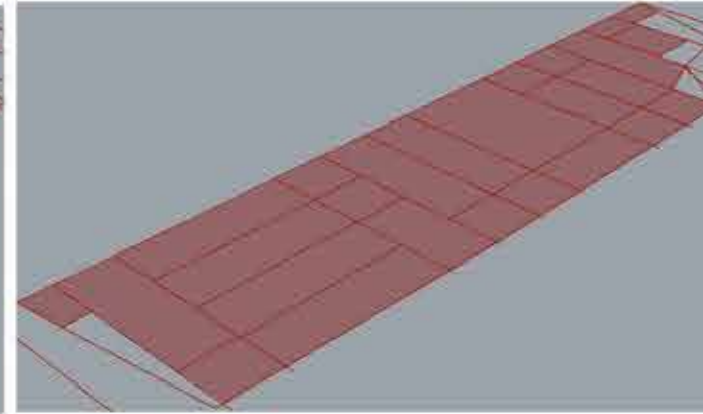
- Merge all the lots
- Create a curve line around all the lots
- Remove some vertices from boundary



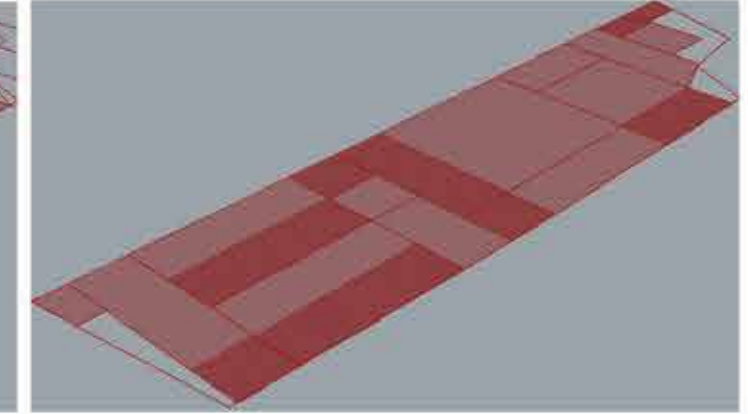
Define common grid from longest line and its end points



Remove random lines from grid

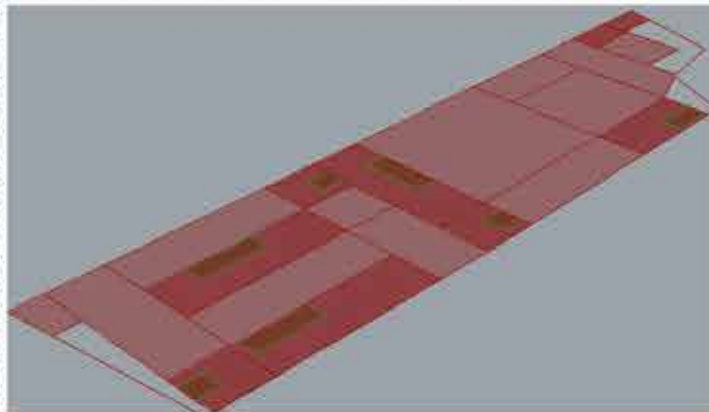


Remove some areas which has not a rectangular shape



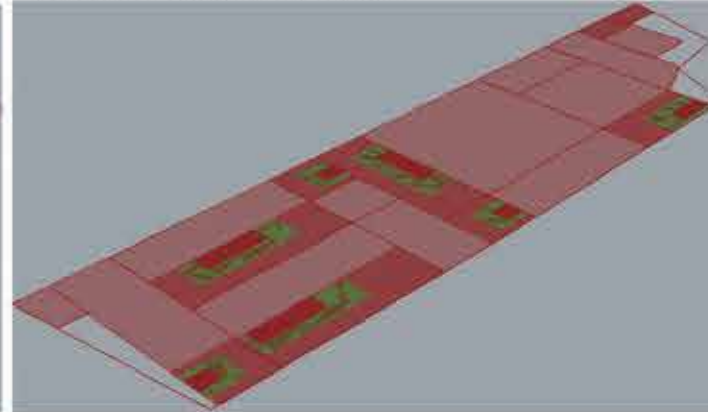
CREATING WORKSHOP AREAS

- Choose random areas from surface with RANDOM REDUCE command
- Dispatch some areas if the area size is smaller than average size of the lots



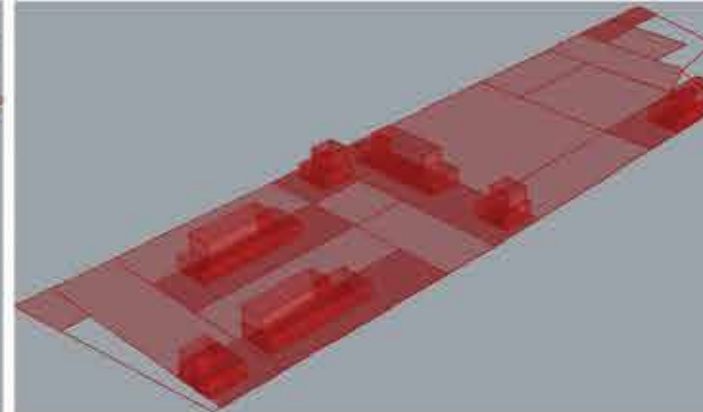
CREATING WORKSHOP AREAS

- Scale chosen lots on the its curves for the construction area of workshops



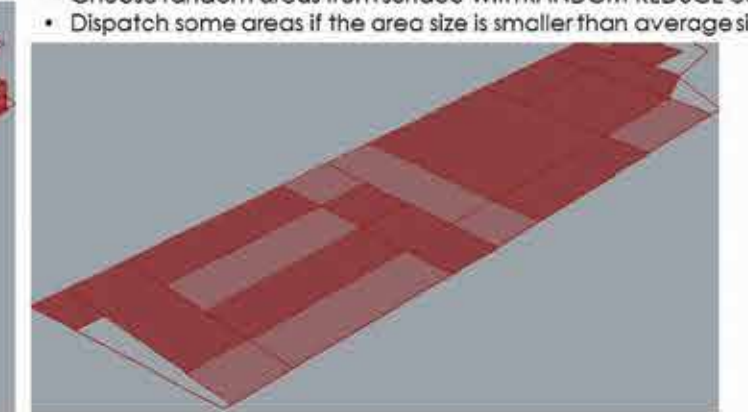
CREATING WORKSHOP AREAS

- Scale workshop building area to define its share facility areas



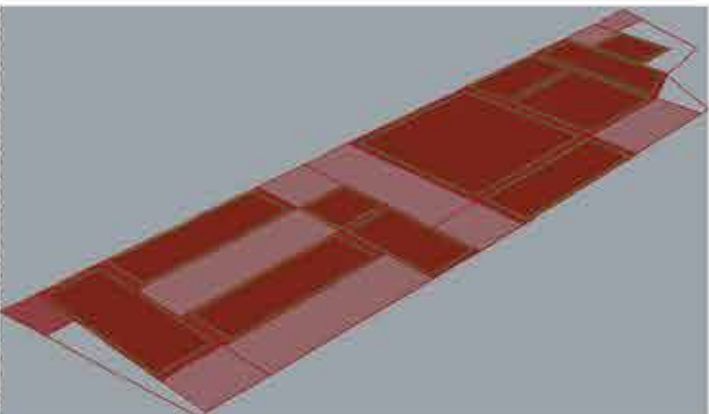
CREATING WORKSHOP AREAS

- Extrude workshop buildings and its shared facility buildings according to their number of floor



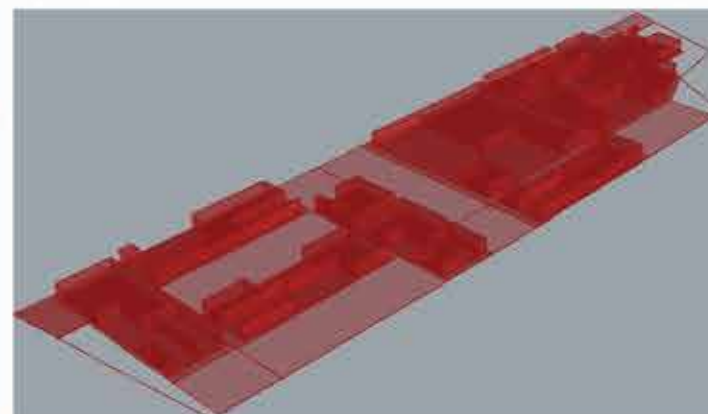
CREATING HOUSING AREAS

- Choose rest of the lots with Region Difference command



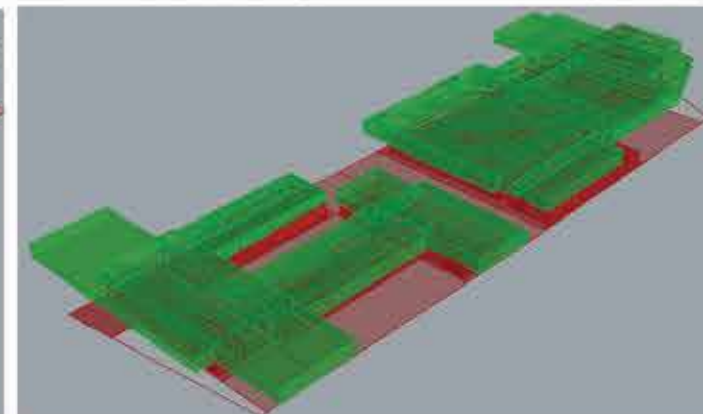
CREATING HOUSING AREAS

- Define a scale factor from lots to sepearte housing areas



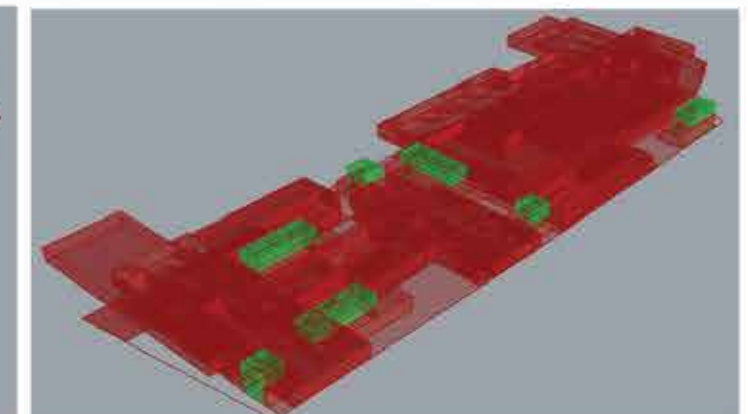
CREATING HOUSING AREAS

- Define Random empty spaces inside the lots to create courtyards and extrude both these areas and housing areas
- Seperate these courtyards from housing area with Solid Difference command

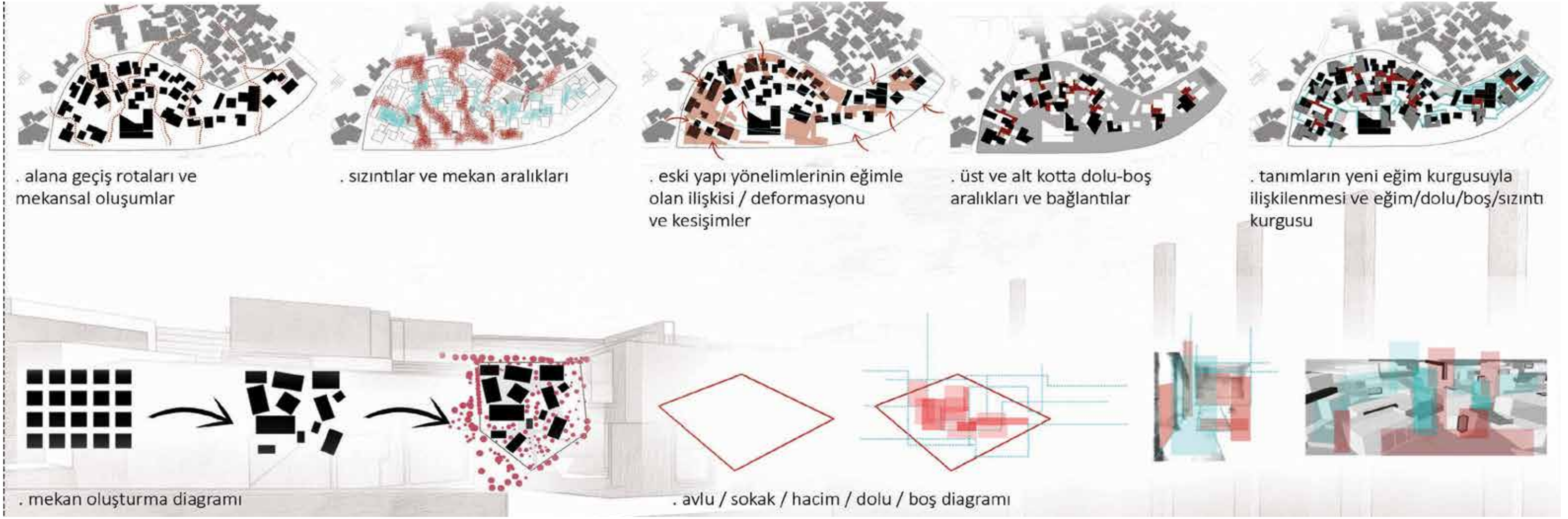


CREATING HOUSING AREAS

- Create second floor of housing areas with their courtyard and with their extentions



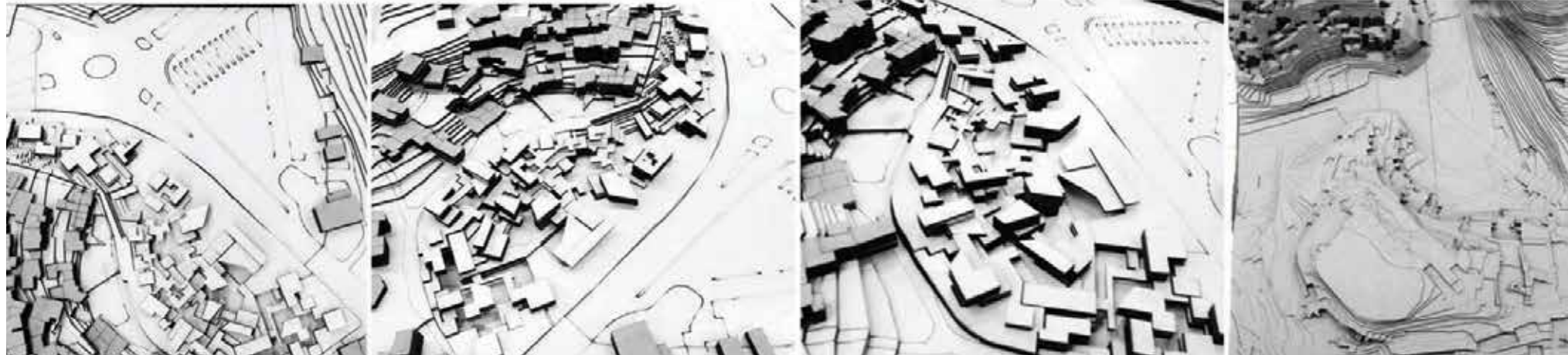
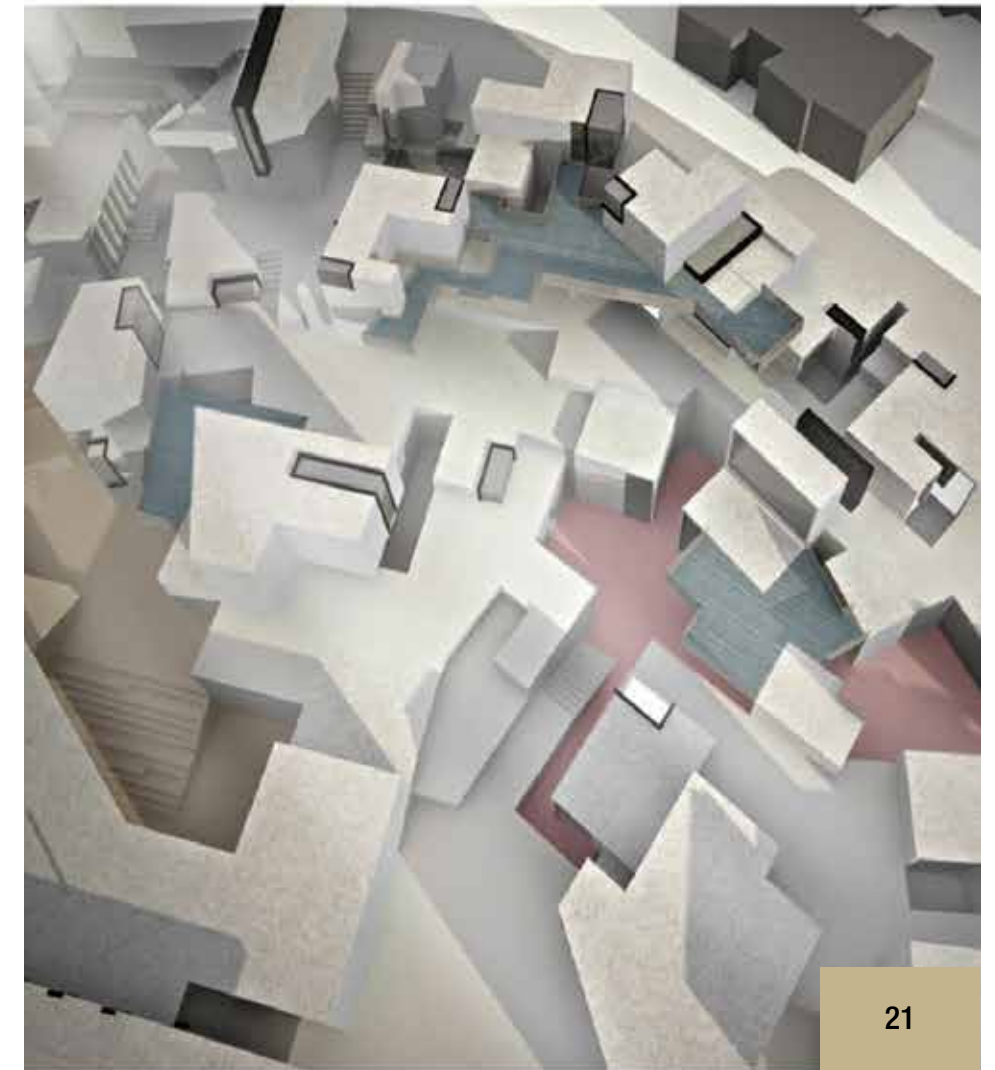
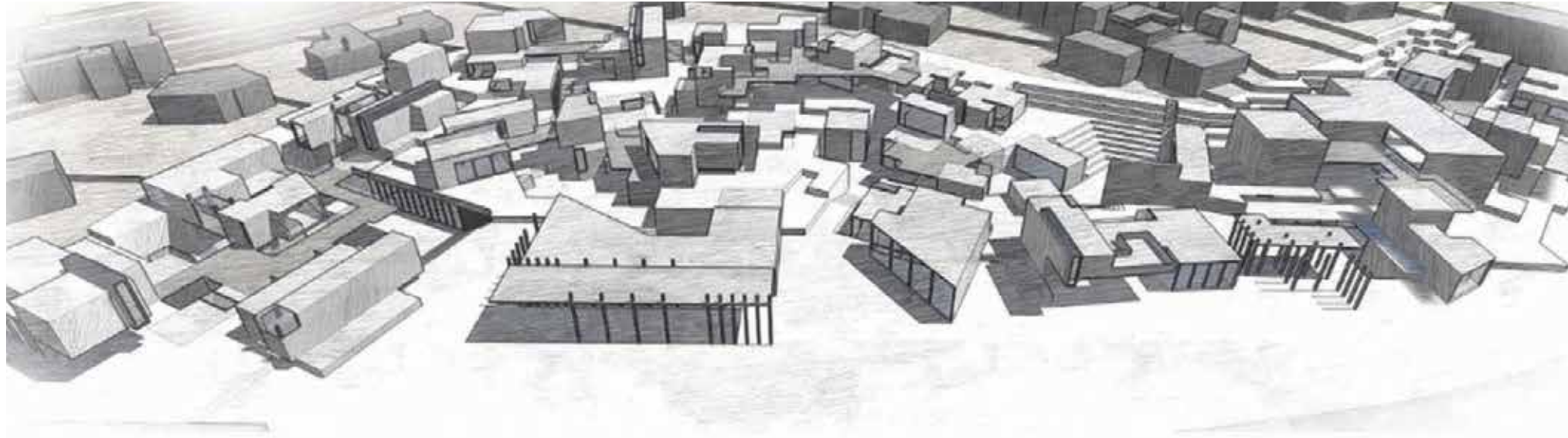
- Extrude workshop building areas, shared facility building areas and the housing areas



06

TOBB ETÜ | MIMARI STÜDYO | SOSYAL AĞ TASARIMI

Proje fikri, kentin gündelik yaşama dahil edilmesi ve farkında olmadan kentliye bir uğrak mekanı/sosyal yaşantı aralığı sunması hedeflemektedir. Ulus Meydanı'na 500 m. mesafede, Bentderesi caddesi üzerinde konumlanan proje alanı, kentin büyüdükçe değişen kent merkezlerinin kayması ve kentteki buluşma mekânlarının niteliklerinin değişmesine yönelik bir probleme çözüm sunmaktadır.



U-X DESIGN CASE STUDY | TR

KONSEPT

İr tren bileti satışı websitesi,

NASIL OLMALI ?



NASIL OLMAMALI ?



Türkiye Mevcut Tren Satışı Websitesine Alternatif Senaryo

ARAŞTIRMA

- bilet filtreleme seçenekleri anlaşılır değil
- ek hizmetler için bilgilendirmeler yetersiz (bagaj, yemek)
- engelli kullanıcıların işlem sirkülasyonu konforlu değil
- evrenselliği yetersiz
- hiyerarşik düzen etkili değil
- uyarılar ile ilgili bilgilendirmeler açık değil
- deneyimi güçlendiren kategoriler eksik (kampanya, gezi rehberi)

PROBLEM

websitesini oluşturan sayfalar/akış insanlar için yeterince içgüdüsel değildir.

HİPOTEZ

"websitesinde yapılan bilet işlemleri kullanıcıların deneyimlerini karmaşık hale getirmektedir"

AMAÇ

kullanıcıların beklentilerini anlamak,
isteklerini karşılayan bir ürün sunmak,
websitesinin fonksiyonlarını daha anlaşılır hale getirmek.

TCDD kurum kültürünü temsil etmek.

YÖNTEM

veri toplamak (tartışma, şikayet-talep, haber ve gezi platformları)
gözlem yapmak (kullanıcı senaryoları)
örnekleri araştırmak + ihtiyaç programı geliştirmek

websitesinden tren bileti satın almak istediğinde,



Kamil

72 yaş
emekli inşaat mühendisi
teknolojiye meraklı
düzenli spor yapar,
bulmaca çözer.

ne düşünür?	ne bekler?
• kolayca bilet alabileceğini mi?	• sorunsuzca bilet almak
• yanlış bir şey yapar mıym?	• etik bilgileri öğrenmek
ne yapar?	ne hisseder?
• hedefini tüm yönlendirmeleri okur	• bir işlemi yanlış yaparsam seyahat edemem
• işiye birkaç kez girer yapar	• websitesine tekrar girdiğimde aynı işlemi yine yapabilirim miyim



Ceren

28 yaş
bilgisayar mühendisi
bol kitap okur
sık sık iş seyahatine çıkar

ne düşünür?	ne bekler?
• biletimi saatte bilet alabileceğim miyim	• hızlıca bilet alabilmek
ne yapar?	ne hisseder?
• tren seferlerine bakıp doğrudan bilet almaya yönelik	• tren kontrolleri mudur



Bahadır

18 yaş
lise öğrencisi
sosyal medyada aktif

ne düşünür?	ne bekler?
• nasıl bir menü gele	• fiyat uygunluğu
• kısıtlı olarak rahat edebilecek miyim	• planına uygunca hemen bilet almak ister
ne yapar?	ne hisseder?
• tren seferlerine ve fiyat seçeneklerine bakar	• tren esli ve konforlu olabilir mi



Sevgi

46 yaş
akademisyen
yeni yerler gezmeyi sever

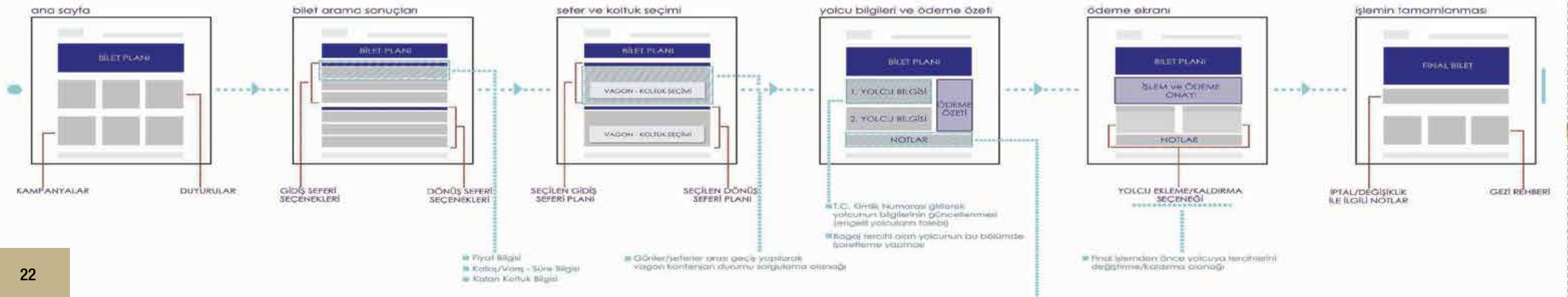
ne düşünür?	ne bekler?
• tren ile seyahat edeceğim 2 günlük tatile	• websitesinin engelli için anlaşılır ve yönlendirici olması
• hat ve rahat ulaşım	• valizim ile ilgili işlemleri websitesinden yapmak
ne yapar?	ne hisseder?
• websitesindeki açıklamalara bakar	• işlemlerimi rahat tamamlayabileceğim miyim

TOPLANILAN BULGULAR:

- kolay ve hızlı bir şekilde tren bileti satın alınabilmeli.
- kullanıcının tercihlerine bağlı seçenekler açıkça sunulmalı.
- seyahatli sırasında karşılaşılabileceği tüm detaylar ile ilgili bilgilere websitesinden ulaşabilmeli.
- websitesini tekrar ziyaret ettiğinde işlem kısıtlılığı yaşamamalı.
- websitesindeki herhangi bir eksiklik kullanıcının seyahatli ile ilgili önyargıya sebep olmamalı.

ÖNGÖRÜLEN SONUÇ: anlaşılır bir akış ile kullanıcıların hedefine ulaşmayı sağlayan sonuç ürün.

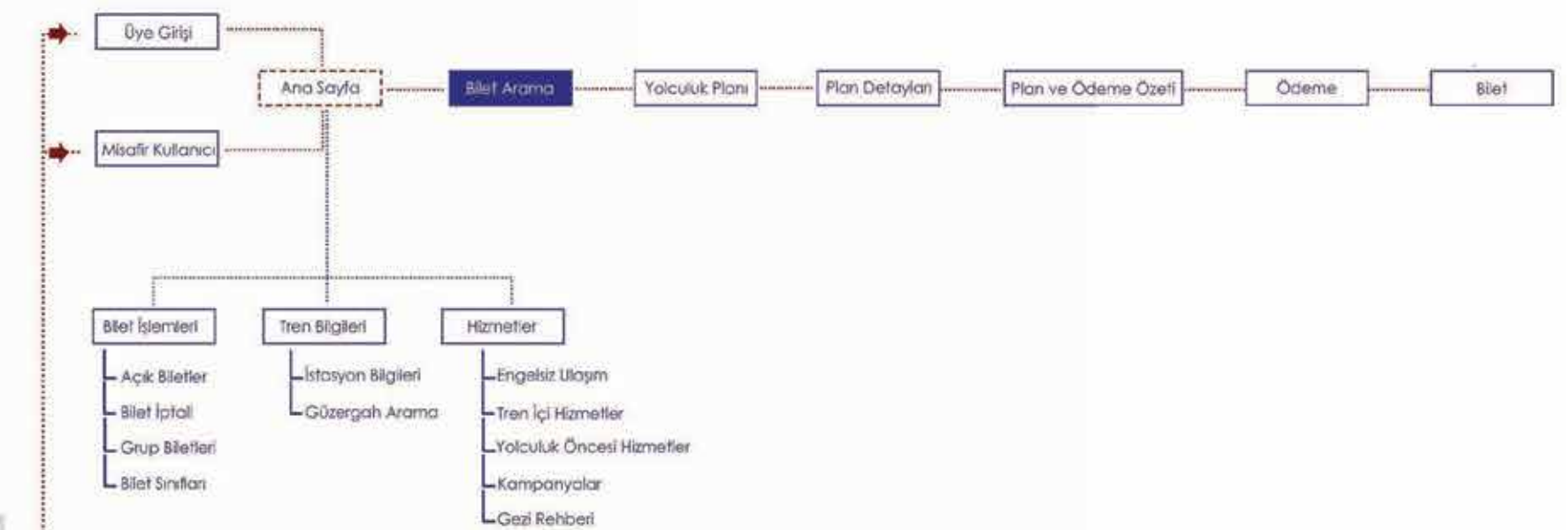
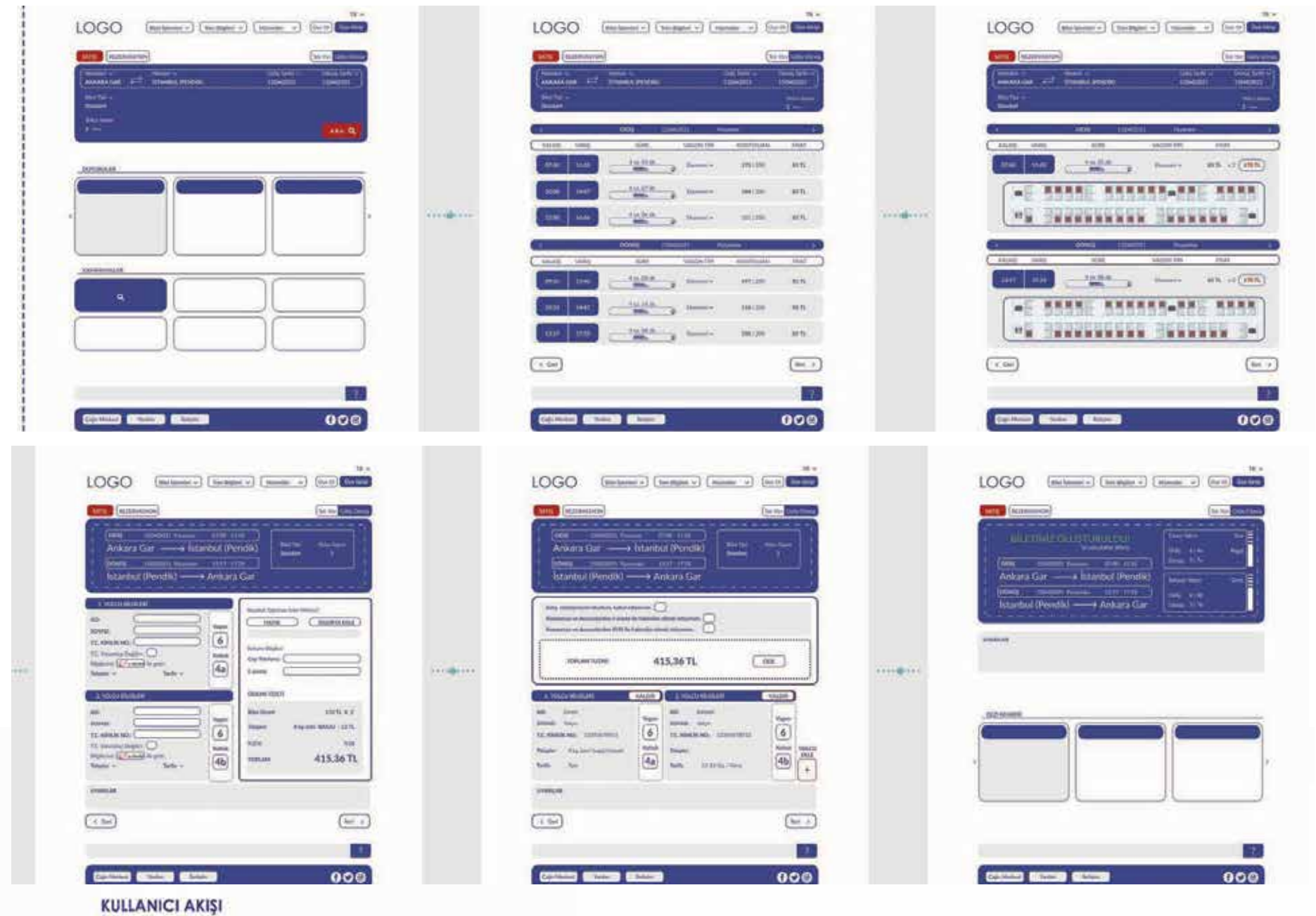
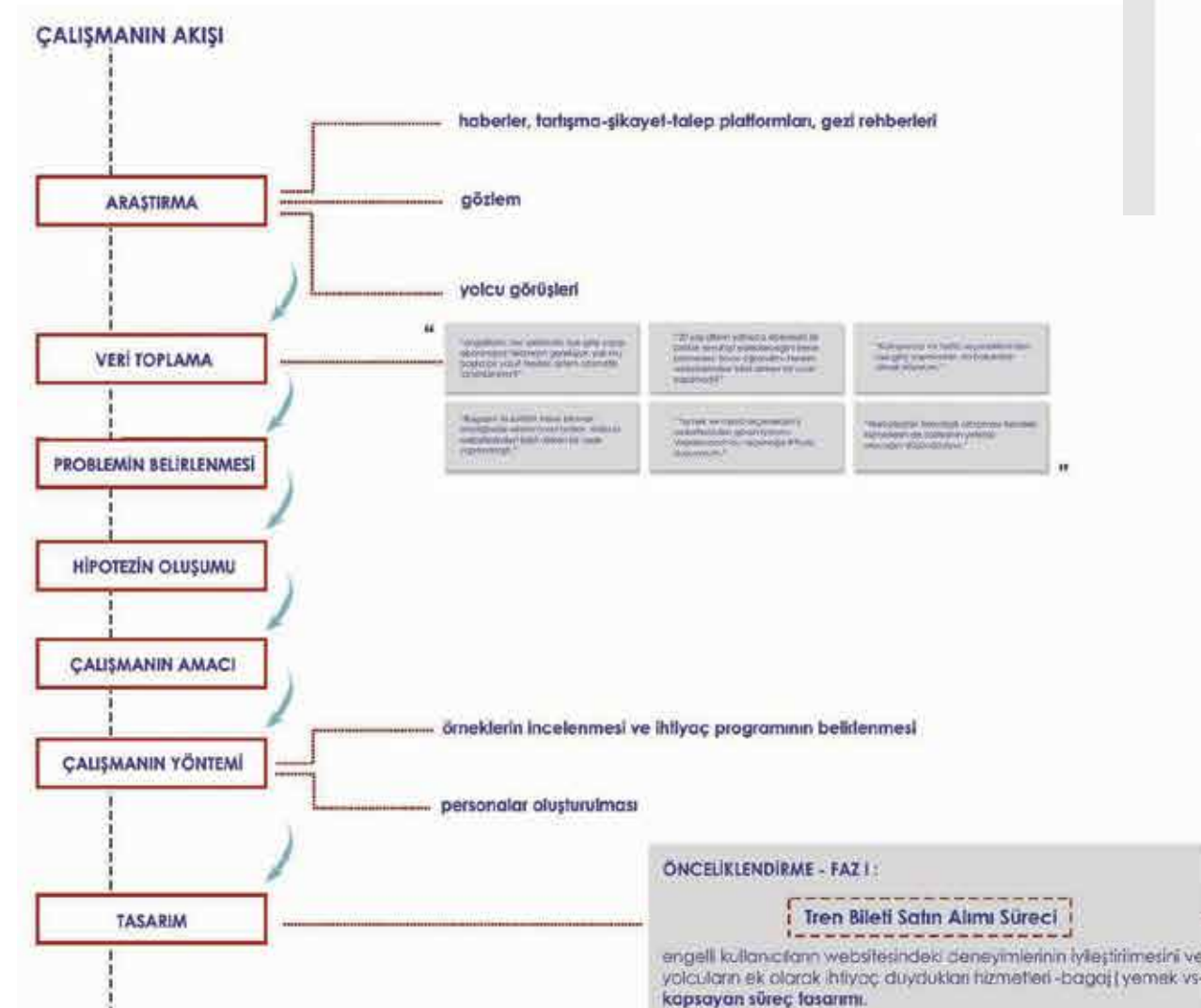
WIREFRAME DIAGRAM



TCDD MASAÜSTÜ WEBSİTESİ YENİDEN TASARIMI

Türkiye Mevcut Tren Bileti Satışı Masaüstü Websitesi için yeniden bir tasarım yapılmıştır. Bu tasarım ile, kullanıcıların websitesindeki deneyimlerini daha anlaşılır ve pratik bir süreç ile çözümlmek ve, masaüstü internet sitesinin kullanımını artırarak satışları güçlendirmek hedeflenmiştir.

Tasarım senaryosunda, çeşitli profillerde personalar üzerinden kurgu yapılmış ve oluşturulan senaryolar ile bir bilgi akışı tasarlanmıştır. Oluşturulan tasarımın, test kullanımı süreçleri Figma ile modellenmiştir.



İYİFİYAT.COM

MOBILE APP YENİDEN TASARIMI



- AYŞE, 23 yaş, üniversite öğrencisi, sosyal medyada aktif
- aynı tip alışveriş uygulamalarını sıkıcı buluyor
- aradığı kategorideki kampanyalara hızlıca ulaşmak istiyor
- istediği ürünleri listelemek ve fiyat takibini yapmak istiyor



yandan açılır menü ile siteye ilk girişte kategorilere ulaşılabilir

yatay başlıklara bölünmüş kategori menüsü ile uygulama içinde gezindikçe kategori seçimi kontrolü yapılabilir

seçilen kategoriye ait önemli ürün kampanyaları kullanıcıya ilk bakışta bu alanda sunulur

kullanıcının uygulama ile etkileşimini artırmak için farklı başlıklarda bir hareket oluşturularak daha çok ürüne ulaşımı sağlanır

bu bölümün ara ara farklı başlıklar ile uygulama içinde yer alması hem kullanıcının ürün etkileşimini artırır hem de uygulamayı tekdüze olmaktan çıkarır

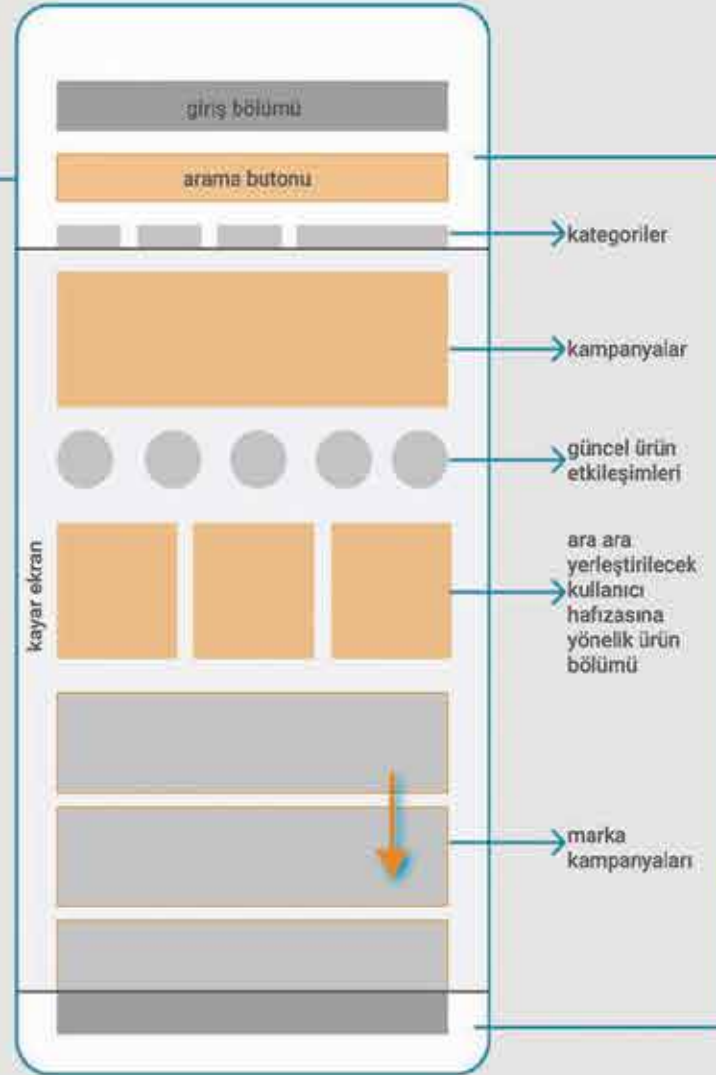
kayar menü ile markalara ait kampanyalar kullanıcıya sunulur

kullanıcıyı ilgilendiren bildirimler giriş ekranında sunulur

kullanıcının aramak istedikleri için bu buton kayar menüde sabit kalır

sosyal medyada uygulamanın etiketlenmesiyle senkronize olan bu bölüm ile, mevcut kullanıcının diğer kullanıcıların aldıkları ürünler hakkında fikir sahibi olması sağlanır ve daha çok ürüne doğrudan ulaşımı kuvvetlenir

kullanıcının takibini yapmak istediği ürünleri listelemesine ve fiyat değişimini takip etmesine olanak tanıyan bu başlığın sabit menüde yer alması sağlanmıştır



sabit menü



08

MOBILE APP YENİDEN TASARIMLARI

Çeşitli alışveriş sitelerinin kullanıcı tarafından kullanımının ve deneyiminin artırılmasına yönelik yeniden mobile app tasarımı yapılmıştır. İyifiyat.com bu tasarıma bir örnektir.

Aynı zamanda, günlük rutinizde sıklıkla ihtiyacımız olan ajanda kullanımını bir mobile app ile yeniden kurgulama çalışması yapılmıştır. Kişisel Ajanda mobile app tasarımı ise bu çalışmaya bir örnektir.

Design Brief & User Profile:

- scheduling app
- organizes time **efficiently**
- designed for** employees, students, and those who like to be planned.

Context:

- easy to follow your daily, weekly and monthly plans by schematizing them.
- easily adapted** to changes in planning.
- provides route tracking by **mapping** your activities.

Methodology & Concept:

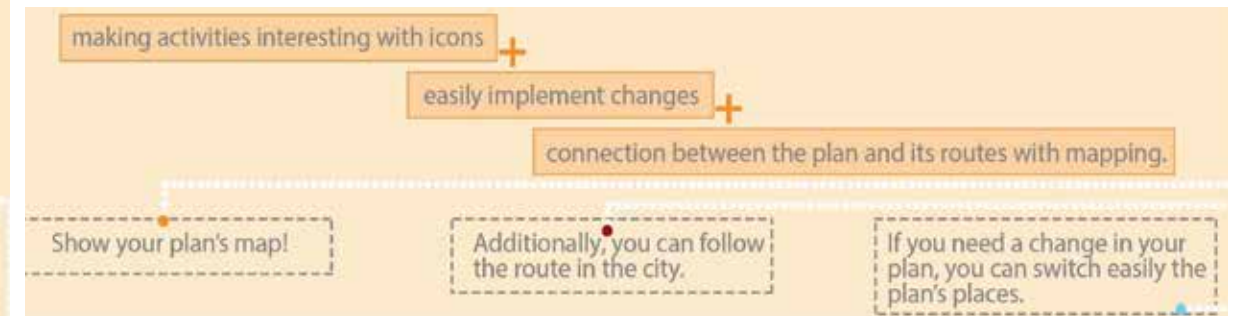
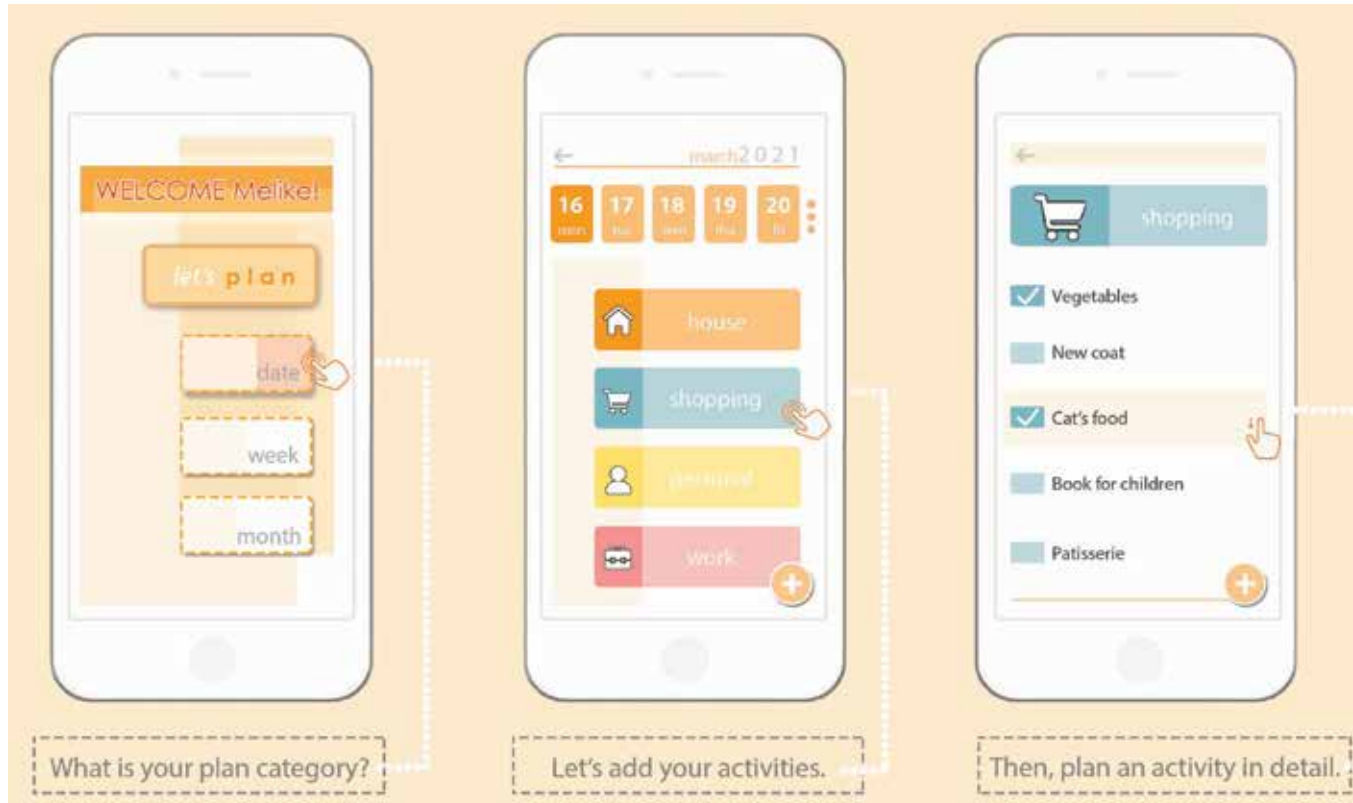
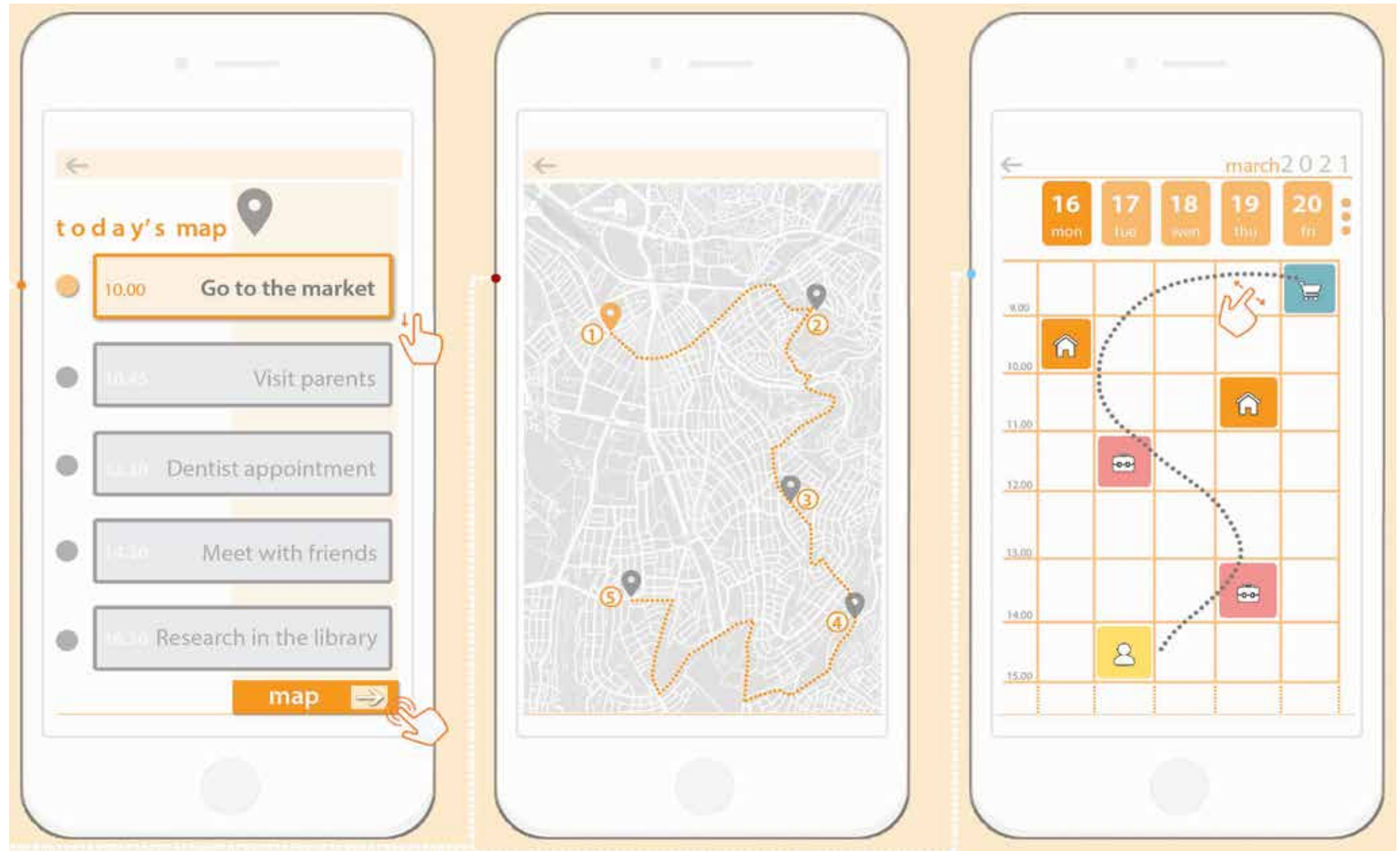
- concept design
- categorization
- mapping

Goals:

- plan and act** quickly
- intelligible design
- happy and satisfied user**

KİŞİSEL AJANDA

MOBILE APP YENİDEN TASARIMI



MELİKE BOZ GÜNEY

MİMARİ TASARIM | KENTSEL TASARIM | KULLANICI DENEYİMİ TASARIMI | İŞ GELİŞTİRME | GÖRSELLEŞTİRME & SUNUM

- PROJE SEÇKİSİ -

www.melikebozgunay.com

2022