**İTÜ IMIAD 2013 DÖNEMİ YÜKSEK LİSANS TEZLERİ**

**Yazar:** Sabiha Yıldız SEVGİ 418081011 sabihayildiz@gmail.com

**Danışman:** Öğr.Gör.Dr. Abdullah ERENÇİN

**Tezin adı:** İç Mimaride Sayısal Tasarım ve Üretim Teknikleri: Sergileme Elemanı Tasarimı / Digital Design and Fabrication Techniques in Interior Architecture: Exhibition Design

**ÖZET**

Müzik, para, fotoğraf, edebiyat gibi hayatımızdaki birçok nesene dijital ortamlarda erişebildiğimiz araçlara dönüşmektedir. Mimarlık ve iç mimarlık disiplini de bu değişimin etkisi altına girmektedir. Artık mimari sanal ortamlar oluşturulmakta, tasarım parametreleri bilgisayarlar aracılığıyla gerçekleştirilmekte, mobilya ve aksesuar gibi ürünler bir bilgisayar datasına dönüşmektedir. Özellikle iç mimarlık disiplininde tasarlanan bir mobilya ya da strüktür internet aracılığıyla dünyanın her tarafına kolaylıkla gönderilebilmekte ve nitelikli iş gücüne ihtiyaç duyulmadan bilgisayar destekli araçlar aracılığıyla kısa bir sürede düşük maliyetle üretilebilmektedir.

Tıpkı moda gibi iç mimarlık disiplini de ekonomik, sosyal, teknolojik faktörlerin değişim trendlerinden etkilenerek biçimlenmektedir. Yaşanılan dönem içerisinde baskın olan değişkenler, iç mimari trendler üzerinde de net bir şekilde hissedilmektedir. İçinde bulunduğumuz dönemde geçicilik ve tüketim anlayışı en çok hissedilen kavramlar arasında yer almaktadırlar. Bu nedenle tasarım sürecinde bu kavramlar üzerine yoğunlaşılarak mevcut teknolojilerle kullanıcının beklenti ve istekleri karşılanmaktadır. Günümüzde bilgi ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte iç mimarlıkta farklı tasarım teknik ve yöntemleri kullanılarak yenilikçi tasarım arayışları ortaya çıkmıştır, bununla birlikte üretim teknikleri de farklılaşmıştır. Bundan kısa bir süre öncesine kadar sadece görselleştirme ve sunum amacıyla kullanılan bilgisayar ve bilgisayar yazılımları günümüzde iç mimari formların kurgulanmasında tasarımcılar tarafından kullanılan bir araç niteliği kazanmıştır. Bilgisayar teknolojilerinin sunduğu yeni olanaklar aracılığıyla, iç mimari formların mimari kabuğun getirdiği kısıtlamalardan bağımsız olarak yeni standartlaşmamış biçimler ve anlamlar kazanmaya başladığını ön görmek mümkündür. Bu bağlamda, bilgisayar ortamında yaratılan kompleks ve çok alternatifli sanal bileşenlerin gerçek objeye dönüştürülmesi için yetersiz ve verimsiz kalan geleneksel üretim tekniklerinin yerini, çeşitli yazılım programları aracılığıyla üretim yapan bilgisayar destekli sistemler almıştır. Bilgisayar destekli üretim tekniklerinin iç mimariye adaptasyonu ile çizim ve görselleştirme aracı olarak kullanılan bilgisayar, üretim sürecinde de kullanılan bir araç haline gelmiştir. Böylece iç mimarlık disiplininde yeni formların ve tekniklerin kullanımıyla ortaya çıkan bir biçimsel dil olduğunu söylemek mümkündür. Araştırma kapsamında iç mimarlık ve sayısal üretim anlayışı arasındaki ilişki, sayısal tasarım teknikleri, sayısal üretim sürecinde kullanılan üretim araçları ve sayısal üretim stratejileri ele alınacaktır. Son olarak da bu üretim tekniklerinden biri örnek bir problem üzerinden deneyimlenecektir.

Araştırma konusunun seçilmesinin sebepleri, bilgi teknolojilerindeki gelişme, iç mimarların tasarım anlayışında, algısında ve form üretim tekniklerinde farklı bir yol izlemelerine olanak sağlamıştır. Aynı zamanda, iç mimarlar tarafından sayısal tasarım ve üretim tekniklerinin kullanımı ile birlikte bilgisayar ortamında tasarlanan nesneler daha hızlı ve birbirinden farklı parçalar şeklinde üretilebilir hale gelmiştir. Böylece tasarım ve üretim teknikleri arasında var olan boşluk doldurulmaya başlanmıştır. Günümüzde iç mimarlar mekan kurgusunu oluştururken mimari kabuğun getirdiği kısıtlamaları göz ardı ederek, analog yöntemlerle dijital yöntemleri harmanlayarak, malzemenin sınırlarını araştırıp aynı zamanda kompleks ve etkileyici formlar yaratmanın heyecanı içerisindedir. Bununla birlikte zaman ve malzeme tasarrufu sağlayıp aynı zamanda ekonomik tasarımlar ortaya koymaktadır.

**ABSTRACT**

Objects like music, photograph, money and literature are transformed in a such way that we can reach these objects in the digital environment. These changes also influence the architecture and interior architecture. From now on, architecture is created by the digital environment, design parameters are made by computers, furniture and accessories are transformed into the computer data. Especially in the interior architecture, a structure or a furniture can be easily transferred to the anywhere of the world easily by using internet infrastructure and these can be produced in a short time period by using computer aided drawing tools with low cost effort.

Interior architecture is affected by economical, social and technological trends like fashion. Dominant variables in the life period clearly affect the interior architecture. Temporality and consumption behavior are the most important aspects in these periods. That's why; the design is focused on these aspects to satisfy the customer needs and expectations by using technological tools. With the help of increasing information and computer technologies, innovative design is generated in the interior architecture by using different design techniques and methods. Apart of this, manufacturing techniques are differentiated. Computers and design software are just used to create some visuals and presentations until a short time ago. But now, computers and softwares are fundamental tools to create interior architectural forms. By means of computer technologies, it will be possible to predict that interior architecture will gain new meanings and forms beyond the basic architecture standards. In this manner, computer aided manufacturing techniques are replaced instead of the traditional and inefficient manufacturing techniques due to the high complexity of the virtual objects. With the adaptation of computer aided manufacturing techniques into the interior architecture, computer has been a tool not only for drawing and visualization but also for manufacturing processes. Therefore, it’s possible to say that, new structural language is born by using different techniques and forms. In this research; the relationship between interior architecture and digital manufacturing, computational design techniques, digital fabrication tools and digital fabrication strategies during the digital manufacturing are held. Finally, one of these digital fabrication techniques will be experienced by using a real problem.

The reasons why this research is selected are such as improvements in the information technologies helped to the interior architects in order to differentiate the design aspect, and form production techniques. At the same time; the objects, are designed in the computer aided design environment, can be produced fast and modular way with the help of using computational design and computer aided manufacturing techniques. So, the gap between design and manufacturing techniques is closed. At the present day, while interior architects are creating location construct, they get excited to create impressive and complex form by collating analog and digital methods and researching the bound of material putting of restraining of architecture. Notwithstanding, more economical solutions and designs can be represented by reducing time and material usage.

**Yazar:** Nihan OĞUZHAN 418091024 nihanoguzhan@gmail.com

**Danışman:** Prof.Dr. Hasan ŞENER

**Tezin adı:** Tiyatro Salonlarında Sahne Aydınlatması ile Salon ve Sahne Biçiminin İlişkisi / Relation Between The Theatre Stage Lighting And Form Of The Hall And The Stage

**ÖZET**

Bu tez çalışmasında tiyatro sahne aydınlatması ile salon ve sahne biçiminin ilişkisi açıklanmaya çalışılmıştır. Sahne aydınlatması tiyatro salonlarındaki diğer mekânlardan farklı olarak standartlarla belirlenemeyen öznel kararlarla şekillenmektedir. Her oyunun kendine özgü aydınlatma tasarımı vardır ve ışık tasarımcılarının kişisel yorumu ile aynı oyunun bile farklı ışık kurguları olabilir.

Sahne aydınlatması için kabul görmüş aydınlatma standartlarından bahsedilmesi çok doğru olmasa bile, oyun sahneye koyulurken doğan aydınlatma ihtiyaçları, sahne aydınlatması tasarımı üzerinde belirleyici rol oynar. Oyunun yönetmeni ve ışık tasarımcısı; sahne üzerinde yaratmak istedikleri atmosfer, kompozisyon ve oyun içerisinde ışık kullanılarak öne çıkarma ya da geri planda bırakmatercihlerine göre aydınlatma tasarımı şekillenir.

Ünlü İngiliz ozan ve tiyatro oyun yazarı William Shakespeare Size Nasıl Geliyorsa (As You Like It) oyununda “Hayat bir oyun sahnesidir” der. Bu söz felsefi bir derinlik ifade etmesine rağmen ilk anlamıyla da tiyatro için geçerli kabul edilebilir. İnsanın olduğu her yer tiyatro sahnesine dönüşebilir.

Tiyatronun Antik Yunan döneminde seyirci ve sahne düzeniyle belirli bir tipolojiye sahip olmasından önce dini törenlerde, kutlamalarda, şenliklerde tiyatro oyunu sayılabilecek ritüeller yapılmıştır. Bu ritüellerde kullanılan mekânlar bildiğimiz tiyatro sahnesi biçimi ile benzer olmasa da seyircisi ve oyuncusu ile birlikte sahnelenen tiyatrodur. Bugün de tiyatro sahnesi, özellikle tiyatro salonu olarak inşa edilmiş salonların dışına taşmış, eski antrepolar, atölyeler, garajlar tiyatro oyunlarının oynandığı sahnelere dönüşmüşlerdir.

Sahne aydınlatması gibi tiyatro sahnesinin de yapısal olarak belirli standartlar ve kurallarla sınırlandırılması çok mümkün değildir. Ancak tiyatro salonu olarak inşa edilmiş yapılardaki salonun ve içindeki sahnenin antropometrik ölçülere ve ergonomik ölçütlere uygun olması gerekmektedir. Sahne ve oditoryum düzenine göre planda ve kesit üzerinde görüş çizgilerinin çizilerek salondaki tüm seyirciler için dengeli bir sahne görüşünün sağlanması hedeflenir.

Salon biçimini etkileyen en büyük unsurlardan biri de akustiktir. Oditoryumun yapısı, tavan biçimi akustik gerekliliklere göre şekillenir. Ayrıca salonun döşemelerinde kullanılan malzemeler seçilirken de akustik özellikleri göz önünde bulundurulur. Ancak bu tez çalışmasında salon ve sahnenin sahne aydınlatması ile olan ilişkisi inceleneceği için akustik konusuna değinilmemiştir.

Tarihsel süreç içinde tiyatro sahnesi ve sahne aydınlatması incelendiğinde, sahnenin ve seyirci oturma düzeninin Antik Yunan döneminde belirli bir biçim kazanmaya başladığı görülür. Roma döneminde tiyatro sahnesi kapalı mekâna girmiş olmasına rağmen sahnede yapay aydınlatmanın kullanımından bahsedebilmek için Rönesansa kadar beklemek gerekmiştir. Rönesans sonrasında sahne aydınlatması, aydınlatma işlevinin ötesinde sahne üzerinde farklı görevler üstlenmeye başlamıştır. Elektrikli ışık kaynaklarının kullanılmaya başlanması ile birlikte bugünkü anlamıyla sahne aydınlatması tasarlanmaya başlanmıştır.

Sahne aydınlatması için kullanılan ışık kaynakları ve armatürlerden bu iş için özelleşmiş yapıda ve nitelikte olması beklenmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte ışık tasarımcılarının tüm yaratıcılıklarını destekleyebilen armatürler ve bilgisayar yazılımları salonlarda kullanılmaya başlanmıştır.

Sahne aydınlatması ile salon ve sahne ilişkisini belirleyen en büyük etken sahne üzerindeki aydınlatma ihtiyacıdır. Daha önce belirtildiği üzere her oyunun aydınlatma kurgusu birbirinden farklı olsa da sahne aydınlatması ihtiyacı belirli başlıklar altında toplanabilir. Bu ihtiyaçlardan en öne çıkanı seçici görülebilirliktir. Aydınlatmanın başlıca amacı görülebilirlik olsa da söz konusu sahne aydınlatması olunca seçici görülebilirlik tanımını kullanmak daha doğru olur. Sahne üzerinde göstermek kadar gizlemek de önemlidir. Ayrıca en yaygın kullanılan sahne tipi olan proscenium sahnede seyirci sahneyi sadece ön cepheden görür. Sahne aydınlatması sahne üzerindeki oyuncuları ve dekorları arka plandan koparır ve boyut kazandırır. Böylelikle salondaki seyircilerin sahne üzerindekileri iki boyutluymuşçasına algılamaları önlenmiş olur.

Işık kullanımı ile aynı sahne bambaşka şekillerde görünebilir, seyirciler üzerinde farklı hisler uyandırabilir. Bu durum aydınlatmanın sahne üzerinde atmosfer yaratma işlevini gösterir. Adeta dekorun bir parçasıymışçasına sahne aydınlatması da kompozisyonu destekler. Oyunun içinde geçtiği zaman ya da oyuna hâkim olan duygusal ortam aydınlatmanın yardımı ile seyircilere yansıtılabilir.

Sahne üzerindeki aydınlatma ihtiyacını karşılayabilecek nitelikte aydınlatma armatürlerinin, yine bu ihtiyaçları karşılayabilecekleri açıyı ve mesafeyi yakalayabilmeleri için salon ve sahne içindeki belirli alanlara konumlandırılmaları gerekmektedir. Bu alanlardan bazıları salon ve sahnenin mevcut yapısal bileşenleri içinde yer alırken bazıları da özellikle armatür konumlandırılması için salon ve sahneye eklenmişlerdir.

Kullanılacak aydınlatma armatürlerinin türleri, kullandıkları ışık kaynakları ve ışık bileşenlerinin nitelikleri ile sahne veya salon içinde konumlandırıldıkları noktalar ve aydınlatma açıları arasındaki ilişki sahne ihtiyaçları ve elde edilmek istenen etki doğrultusunda bir matris üzerinde gösterilmiştir.

Tez çalışmasının sonunda örnek olarak Bursa Merinos Atatürk Kültür Merkezi içinde yer alan Yüksek Nitelikli Sahne Sanatları Salonu’nun sahne aydınlatması ile salon ve sahne biçimi ilişkisi elde edilmiş matris kullanılarak incelenmiştir.

Yapılmış olan tez çalışmasının tiyatroda sahne aydınlatması ile ilgili çalışmalar yapacak olanlara yardımcı olması, mevcut ya da proje aşamasındaki sahnelerin aydınlatma biçimleri incelenirken değerlendirme yapılabilmesine kolaylık sağlaması ümit edilmektedir.

**ABSTRACT**

In this thesis, it has been tried to explain the relation between the theatre stage lighting and the form of the hall and the stage. Stage lighting depends on custom decisions unlike the standards in other locations in the theatre halls. Each play has a unique lighting design and even the same play can have different lighting design due to lighting designers’ personal interpretation.

Even though it’s not right to mention the accepted lighting standards for the stage lighting, lighting necessities that have come up during the performance, play an important role on the design of stage lighting. Lighting designs are created in accordance with the decisions of the ambience and composition that the director and the lighting designer wanted to create ant the things that should be highlighted or left in the background using light in the play.

Famous English poet and playwright William Shakespeare says “All the world's a stage” in his play As You Like It. Even though this saying expresses a philosophical profundity, it can be acknowledged as valid for theatre. Every place can transform into a stage as long as there are people.

Before the theatre had a certain typology with the audience and the stage layout in the ancient Greek era, there had been rituals performed in religious ceremonies, celebration and festivals that can be accepted as a play. Even though the stages in these rituals were not similar to current stage forms, they were plays with their audience and performers. Nowadays stages have gone out of the buildings that were especially made for theatres and old warehouses, workshops and garages have turned into stages where plays take place.

Like stage lighting, restriction of stages structurally to certain standards and regulation is not possible. However structures that have been built for theatre should meet the required anthropometric and ergonomic dimensions of the hall and stages within the structure. Sight lines should be drawn on the plan and the sections according to stage and auditorium layouts to provide a balanced view for every audience within the hall.

Acoustic is one of the important factors that affect the stage form. Structure of auditorium and ceiling form are shaped according to acoustic requirements. Furthermore during selection of stage floor materials, acoustics should be taken into consideration. However the relation between the hall and stage lighting is going to be explained in this thesis, the acoustic are not mentioned.

As we analyze the evolution of the stage and stage lighting in history, it can be seen that layout of the stage and seating arrangement have started to take a certain form in Ancient Greek Era. Even the stages were in the buildings in Rome Era, the usage of stage lighting has not started until Renaissance. After the Renaissance stage lighting started to carry out different functions on the stage besides lighting. Modern lighting have been started to be designed with the use of electrical light sources.

It’s expected that light sources and lighting fixtures that are used for stage lighting should be custom designed and qualified. Lighting fixtures and computer software that boost the light designers’ creativity have been started to be used in halls with the development of technology.

The most important factor that determines relation between the stage lighting with the stage and hall is the necessity of lighting on the stage. As it has been mentioned before that each play has a unique lighting installation, stage lighting necessity can be classified under certain subjects. The most featured necessity is selective visibility. Even though main purpose of lighting is visibility when talking about stage lighting it is better to use the term selective visibility. Concealing is at least important as showing on stage. Furthermore audience sees only the front side of the stage in proscenium stage which is the most common used stage. Stage lighting distinguish the performers and settings from the background and reveals the form of the elements. Thus the perception of the elements on stage as two dimensional by the audience in the hall is prevented. With the use of lighting the same stage can be seen in different forms and can inspire various emotions on the audience. This case shows the creating ambience on the stage function of the lighting. Stage lighting supports the composition like it is part of the setting. Time that is present in the play or the mood that surrounds the play can be reflected upon the audience by the help of lighting.

Qualified lighting fixtures that fulfill the lighting requirements on the stage should be positioned in certain locations in the hall that they can find the angles and the distance so that they can provide the lighting necessities of the stage. Some of these locations are added to the stage and the hall especially for orientation of the fixture while some of these locations are already in the structural elements of the stage and the hall.

Types of the lighting fixtures, light sources that are used and quality of the light elements, the locations where they are positioned on the stage or in the hall, the relation between the lighting angles and the effects that they need to attain are shown on the matrix.

At the end of the thesis the relation between the hall and the form of the stage and the stage lighting in High Standard Stage Performance Hall which is part of the Bursa Merinos Ataturk Culture Center have been analyzed using the matrix.

It is hoped that this thesis will help the people who are going to work about stage lighting in theatres or provide convenience to the evaluation of the present stage lightings or lighting projects.

**Yazar:** Işılay DİKEÇ 418111009 isilaydikec@gmail.com

**Danışman:** Öğr.Gör.Dr. Özge CORDAN

**Tezin adı:** Küçük Konutların İç Mekan Tasarımında İşlevsellik Bağlamında Esneklik: Nef Flats Levent 163 Örneği / The Interior Flexibility of Small Scale Housing in the Context of Functionality: A Case of Nef Flats Levent 163

**ÖZET**

Günümüzde hızla değişen sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeler doğrudan konutu da etkilemektedir. Hızla artan nüfus, ulaşım-erişim güçlüğü, özellikle merkeze yakın bölgelerde arsalardaki değer artışı, doğal kaynakların azalması, enerji verimliliği gibi nedenler bizleri giderek sınırlı metrekarelerde yaşamaya zorlamaktadır. Bir başka deyişle değişen yaşam koşulları, hayat tarzımızı ve yaşama alanlarımızı etkilemektedir. Dolayısıyla mimarlar, iç mimarlar, yapımcılar, uygulayıcılar ve kullanıcılar olarak konut mekanlarının daha esnek ve efektif kullanımına ihtiyaç duymaktayız.

Bu kapsamda tez çalışması, küçük konut tasarımında işlevsellik bağlamında iç mekan esnekliği üzerine odaklanmaktadır. Çalışma alanı olarak, Türk gayrimenkul sektöründe yeni bir yüz olarak ortaya çıkan NEF Firması’nın, NEF Flats Levent 163 Konut Projesi seçilmiştir.

Çalışmanın amacı, santimetrekarelerin bile önemli olduğu küçük konutta karşılaşılan tasarım, uygulama ve kullanım aksaklıklarının önüne geçmek için esneklik, işlevsellik ve endüstrileşme ile ilgili kavramlar ve süreçleri inceleyerek, çalışmanın alan çalışmasını oluşturan NEF Flats Levent 163 Konut Projesi üzerinden konu ile ilgili yeni çözüm önerileri geliştirmektir.

Tez çalışması beş bölümden oluşmaktadır: Birinci bölümde; giriş, tezin amacı, yöntemi ve kapsamı yer almaktadır. İkinci bölümde; küçük konutla ilgili terminoloji ve tipolojiler incelenmiştir. Üçüncü bölümde; konut tasarımında işlevsellik, esneklik ve yapımda endüstrileşme kavramları incelenmiştir. Dördüncü bölümde; tez çalışmasının alan çalışmasını oluşturan NEF Flats Levent 163 Konut Projesi incelenerek, yeni çözüm önerileri geliştirilmiştir. Beşinci ve son bölümde; sonuç ve öneriler yer almaktadır.

**ABSTRACT**

Today’s rapidly changing social, economic and technological developments directly affect our living environments and living conditions. Nowadays issues such as population growth, transportation and access difficulties, increase of value in land, reduction of natural resources, energy efficiency forces us to live in limited square meters. Therefore, the users need more flexible and functional use of housing environments.

In this context, this study will be focused on the interior flexibility of small scale housing in the context of functionality. One of the brand new firms of NEF’s project, NEF Flats Levent 163 is chosen as case of the study.

This study emphasized to develop flexible components for producing flexible design solutions in every stage of design to determine defectiveness and to avoid negativeness, especially in small scale housing projects. In this context, firstly, all related concepts and processes such as flexibility, functionality, adaptability and industrialization will be examined and then the new design solutions will be produced and evaluated for the case of this study which is NEF Flats Levent 163 Housing Project.

This thesis consists of five chapters: In the introduction chapter; the purpose of the research, method and the scope is specified. In the second chapter; terminology and typology about small scale housing are examined. In the third chapter; functionality, flexibility and industrialization notions are examined in housing design. In the fourth chapter; case study of the study, NEF Flats Levent 163 Housing Project is examined and new proposals are developed. The fifth and the last chapter of the thesis contains conclusions, predictions and recommendations.

**Yazar:** Işıl Bilgehan GÖKTEPE 418101013 isilgoktepe@gmail.com

**Danışman:** Prof.Dr. Hasan ŞENER

**Tezin Adı:** Gerçek Mekân, Sanal Mekân ve Kurumsal Kimlik İlişkisi / Real Space, Virtual Space and Relation with Corporate Identity

**ÖZET**

“Gerçek Mekân, Sanal Mekân ve Kurumsal Kimlik İlişkisi” tez çalışması beş bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde tezin konusu, amacı, kapsamı, tezde incelenecek yöntem ve hipotez ile ilgili bilgiler anlatılmıştır.

Tezde mimari alandaki kurumsal kimlik ve kurumsal tasarım üzerinde durulması, fiziksel mimari ile sanal mimari arasındaki benzerliklerin ve farkların belirlenmesi, sanal mekânlarda kurumsal kimlik tasarımı konusunda yapılması gerekenlerin ortaya konması hedeflenmiştir.

İkinci bölümde mekân kavramları ve kurumsal kimlik açıklanmıştır. Üçe ayrılan bölümde öncelikle mekân kavramından bahsedilmiş; gerçek mekân, sanal mekân ve ikisi arasındaki geçişe değinilmiştir. Arından kurumsal kimlik başlığı altında; kurum kültürü, kurum imajı, kurum felsefesi, kurumsal iletişim, kurumsal davranış, kurumsal tasarım konularıyla ilgili teorik bilgiler verilmiş ve açıklamalar yapılmıştır. Son olarak kurumsal kimlik ve mekân ilişkisi ortaya konmuş, ikisi arasındaki bağlantının sanal mekânlardaki yansımalarından bahsedilmiştir.

Mekân tasarımının, kurum kimliğinin yansıtılmasında ve kurum performansı üzerindeki katkısı büyüktür. Kurumların sanal ortamdaki platformlarında, kurum felsefesinin gerçekte olduğu gibi yansıtılması, müşterilere aynı kurumsal davranış ve kurumsal iletişim öğeleriyle yaklaşılması gerekmektedir.

Üçüncü bölümde günümüzde faaliyet gösteren sanal alışveriş mekânları incelenmiştir. Alışveriş mekânları hem gerçek hem sanal olarak faaliyet gösteren kurumlar ile sadece sanal olarak faaliyet gösteren kurumlar olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Her iki grup içinde de üçer alışveriş merkezi örnek olarak alınmıştır. Tüm alışveriş merkezlerinde yaşanan sanal deneyimler adım adım açıklanmış, fiziksel olarak da faaliyet gösteren kurumlar için gerçek mekânlarla sanal mekânların karşılaştırılması yapılmıştır. Ayrıca tüm örneklerde kullanılan kurum kimliği öğeleri, ikinci bölümde anlatılan teorik bilgilere göre değerlendirilmiştir.

Sanal mekânlarda alışveriş, günlük hayatımızda yeni yeni yerleşmeye başlayan bir aktivitedir. Bundan dolayı kimi insanlar bu teknolojiye tedirginlikle yaklaşmaktadır. Ancak sanal ortamdaki cazip fiyat, aranan ürüne ulaşma kolaylığı ve kapıya teslim gibi avantajların bulunmasından dolayı, tüketicilerin alışveriş yaparken bu yöntemi tercih etme sıklığı günden güne artmaktadır.

Dördüncü bölümde müşterilerin alışveriş alışkanlıkları, sanal alışveriş sitelerinin kullanımı ve kurum kimliğine dair etkenlerin tüketici algısındaki önemine dair bir anket çalışması yapılmış, anket sonuçları incelenmiştir.

Tüketicilerin büyük bir çoğunluğu, sanal veya gerçek ayrımı yapmadan bir kurumun müşterisi olmak için öncelikle o kuruma güven duymayı, kurumun kendileri için iyi ve başarılı bir imaj çizmesini beklemektedir.

Sonuç bölümünde tüm teorik incelemelerin, faaliyetteki alışveriş sitesi araştırmalarının ve uygulanan anket çalışmasında alınan sonuçların neticesinde sanal mekânlarda kurumsal kimliğin önemine dair ulaşılan bilgiler açıklanmış ve konuyla ilgili öneriler getirilmiştir.

Sanal mekânlarda faaliyet gösteren alışveriş merkezi gibi kurumların çizmesi gereken kurum imajı, internetin yarattığı güvensizliği giderici bir yapıda olmaktadır. Bu da kurumların sanal mekânlarda, gerçek mekânlara oranla kurum kimliklerine daha büyük önem vermeleri gerektiğini göstermektedir. Böylece sağlam bir kurum imajıyla geleceğin sanal dünyasını oluşturabileceklerdir.

**ABSTRACT**

“Real Space, Virtual Space And Relation With Corporate Identity” thesis consists of five chapters. In the introduction part of the thesis, the purpose, scope, methodology and hypotheses related information is examined.

Thesis focuses on corporate identity and corporate design in architectural field, similarities and differences between physical and virtual architecture design, needs to be done in virtual architecture about design of corporate identity.

In the second part, the relation between virtual space, real space and corporate identity are explained. In the first chapter, the concept of space allocated to three, the physical space, virtual space and the transition between the two mentioned. Then under the heading of corporate identity, corporate culture, corporate image, corporate philosophy, corporate communications, organizational behavior, organizational design issues and explanations given as theoretical information. Finally, the relationship between corporate identity and space are considered and their reflection in virtual spaces are mentioned.

Space design is very important for reflecting corporate identity and corporate performance. Corporate philosophy should be reflected as in reality and customers should be treated with the same elements of corporate behavior and corporate communications in virtual environment platforms of the instutions.

Virtual shopping venues in operation today are examined in the third section. Shopping venues institutions divided in two as, operating in both physical and virtual spaces and opearting as virtually only. Three examples are given for both groups. All virtual experiences in these shopping centers are explained step by step, real spaces and virtual spaces are compared for the companies, which is also operating as physical. Additonally, all corporate identity elements are examined according to theroic information in second section.

Shopping in virtual spaces is an activity, that began to settle in our daily lives recently. Therefore, some people nervously approaching this technology. However advantahes in the virtual environment like, attractive price, product delivery to the door, ease of access to the products, increasing consumers preference of this shopping method day by day.

In the fourth chapter, a survey is made about customers' shopping habits, the use of virtual shopping sites and the importance of corporate identity elements on consumer perception.

The vast majority of consumers, without discrimination of virtual or real, want trust the institution and expecting successful image drawing to become customer of a company.

In the conclusion, after all theoretical investigations, shopping site researches and the results obtained from survey study, the importance of corporal identity on virtual spaces are explained and suggestions are presented.

Institutions operating in virtual spaces, such as shopping malls should create a corporal image, which will remove the insecure structure of the Intermet. This means corporations should give greater importance to corporal identity in virtual spaces than real spaces. By this way, they can create future of the virtual world with a strong corporal image.

**Yazar:** Bolortsetseg ENKHBAATAR 418111002 bobik1225@yahoo.com

**Danışman:** Prof.Dr. Hasan ŞENER Eş Danışman: Öğr.Gör.Dr. Özge CORDAN

**Tezin Adı:** Geleneksel Moğol Çadırından Bağımsız Konut Yaşamına Geçişte Mekansal Gereksinimler ve İlişkiler / Spatial Requirements and Relations in Transition from Traditional Mongolian Yurt to Housing Life

**ÖZET**

Moğolistan, Rusya ve Çin arasında yer alan göçebe kültüre sahip bir Orta Asya ülkesidir. Ülkenin genelinde, yaz sıcaklığı ortalaması 17 oC derece, kış ortalaması ise -35oC derece olup, sert kuru bir iklimi vardır. Böyle sert bir iklimde Moğol’lar yaşamlarını uzunca bir süre geleneksel Moğol çadırında sürdürmüşlerdir. 1921 yılında, Cumhuriyet’in ilanından sonra yerleşik hayata geçilmiştir. Sovyetler Birliği ve Çin Halk Cumhuriyet’in girişimleriyle ülkede bir ve iki katlı konutlar ile toplu konutların inşası başlamıştır.

Çağlar boyunca geleneksel çadır yaşamına alışık olan Moğollar, kentsel ve kentli yaşama geçişte ne tür sıkıntılar yaşadılar? Bu anlamda, bugüne kadar inşa edilen konutlar göçebe kültürüne sahip Moğolların yaşam tarzına uygun mudur? Moğolların geleneksel yaşama biçimi olan Moğol Çadırının genel özellikleri nelerdir ve neden hale kullanılmaktadır? Göçebe kültüre uygun bir bağımsız konut modeli, kentsel ölçekte nasıl bir üreme sistemi içinde tanımlanıp tasarlanabilir? Konutların iç mekan örgütlenmesinde kültürel referanslar nasıl karşılık bulabilir?

Bu çalışma, yukarıdaki sorulardan yola çıkarak, Moğol kültürüne ve yaşam biçimine uygun, bir toplu üretim modelinin kurgulanmasını kapsamaktadır.

Birinci bölümde, sorun tanımlanarak, çalışmanın amacı, kapsamı ve yönteminden bahsedilmiştir.

İkinci bölümünde, kültür, konut, konut-kültür ilişkisine açıklık getirilmekte ve kültürle tasarlamak başlığı altında geleneksel konut ve kültürel referansla tasarlanan konut örnekleri üzerinden konu tartışılmaktadır

Üçüncü bölümde, geleneksel Moğol çadırının yaşam kültürü, biçimi/form, çadırın boyutları, yapısal strüktürü ve çadırının anlamına değinilmiştir.

Dördüncü bölümde, geleneksel Moğol çadırının genel özellikleri olan taşınabilirlik, sökülüp takılabilirdik ve adaptasyon / uygunluk’tan bahsedilmiştir. Ayrıca; Moğol çadırının iç mekân örgütlenmesi, mekânsal kurgusu, mobilya düzeni, bezeme paleti, aydınlatma, malzeme, renk, doku vb. özelliklerine değinilmiş ve Moğol çadırının yakın çevre ile olan ilişkisine yer verilmiştir.

Beşinci bölümde, geleneksel Moğol çadırından Moğol kentine geçiş sürecine, çadır kentin gelişimi ve az katlı konutların ortaya çıkmasından başlayarak toplu konutların gelişimine yer verilmiştir.

Altıncı bölümde, Moğol çadırına ve kültürüne referansla farklı konut büyüklükleri ve tiplerine sahip olan bağımsız konutlar tasarlamak ve bir toplu üretim modeli geliştirmek amacıyla yapılan çalışmalar yer almaktadır.

Yedinci bölümde ise sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

**ABSTRACT**

Mongolia, has nomadic culture, is located between China and Russia in central Asia. Weather in Mongolia is generally hard and dry, average degrees in summer is 17o C and in winter -35oC degree celcius. Mongolians live in their traditional mongolian yurt in this harsh weather. Capital Ulaanbaatar, after changed the place more than twenty times, in 1921 after the republic has settled it’s place finally. First first-floored and second-floored houses were constructed by Communist Russian Republic and Chinese Republic.

These diploma will concern on, are these houses really suitable for nomadic mongolian’s life, what is the important properties of traditional mongolian yurt and why its still used by mongolian nomads, how could be the suitable housing design for mongolian nomadic culture.

In this context, this study is aimed to propose new mass housing settlement strategies that take into account the cultural values of Mongolian people and, symbolic, spiritual, physical and spatial features of Mongolian Yurt .

In the first section; the problem and the aim of problem is defined. The scope of the research and the method used are explained.

In the second section, research on meaning of culture, housing and relation between culture and housing. Then under design with culture it explained that traditional and vernacular architecture and critics and examples of designs with cultural referenced architecture.

In the third section; literatural research on traditonal Mongolian yurt’s life custom, form, structural elements, meaning symbol and forms are defined.

In section four; Traditional mongolian yurt’s main property which is portability, assemble and reassemble and adaptation are explained. And also traditional Mongolian yurt's interior space organization, furniture plan, decorations, lighting, material, color etc and inside and outside environmental relations are also explained.

In fifth section, It is stayed on how they passed from nomadic mogolian yurt to sedentary life culture and development of town of yurt, development of one and two floored house and many floored houses in Mongolia.

In sixth section, it stayed on, different sized and types of proposal housing design and mass housing design which referenced from Traditional Mongolian yurt's life culture.

In the last part, conclution and related recommendations are explained.