



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM
BAKANLIĞI
KATKILARIYLA



Aktif, Sağlıklı ve Etkileşimli
Üniversite Kampüsleri

ARAŞTIRMA, TASARIM YARIŞMASI VE DEĞERLENDİRME RAPORU

2026

Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın desteği ile hazırlanan bu projenin içeriği
Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın görüş ya da tutumunu yansıtmamakta olup,
içerik ile ilgili sorumluluk Türkiye Yeşilay Cemiyeti'ne aittir.

ÖN SÖZ

Üniversite kampüsleri, kullanıcılarının gündelik yaşamlarını, sosyal ilişkilerini ve alışkanlıklarını şekillendiren güçlü sosyal ve mekânsal bağlamlardır. Kampüsler, öğrencilerin yalnızca bilgi edindikleri değil kimliklerini inşa ettikleri, toplumsal bağlar kurdukları ve yaşamlarının önemli bir bölümünü geçirdikleri alanlardır. Bununla birlikte pek çok üniversite yerleşkesinde bu mekânlar, öğrencilerin gerçek ihtiyaçlarına yanıt veremeyen, sosyal ve mekânsal etkileşim işlevi yitirilmiş geçiş alanlarına dönüşmüş durumdadır.

Bağımlılıkla mücadelede yalnızca bireysel müdahaleler yeterli olmamakta, gençlerin içinde yaşadığı mekânlar, sosyal çevreler ve gündelik alışkanlıklar bu mücadelenin ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadır. Nitelikli kampüs mekânları; fiziksel aktiviteyi, kolektif üretimi ve sosyal etkileşimi destekleyerek sağlıklı bir yaşam biçiminin altyapısını kurmaktadır.

Tasarım ve mekânsal kültür alanında uzun yıllara dayanan bilgi birikimine ve saha deneyimine sahip akademisyenler tarafından adı, fikri ve kavramsal çerçevesi geliştirilen KampüsAktif Programı, Türkiye Yeşilay Cemiyeti ile paylaşılarak kurumsal bir çalışma sürecine dönüştürülmüştür. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü'nün değerli katkılarıyla hayata geçirilen program; üniversite kampüslerindeki mekânsal sorunları tespit etmeyi, bu sorunlara yönelik özgün ve uygulanabilir tasarım fikirleri üretmeyi ve geliştirilen çözümleri bir referans çerçevesine dönüştürmeyi amaçlamaktadır.

Bu rapor; KampüsAktif Öğrenci Tasarım Yarışması öncesinde gerçekleştirilen kapsamlı alan araştırmasını, jüri değerlendirmelerini ve seçkin tasarım önerilerini bir araya getirerek ileride hazırlanacak daha kapsamlı programlar için deneyimin raporlanması ve geleceğe rehberlik etmesi amacıyla hazırlanmıştır.

Yarışma sürecine fikirleri ile öncülük eden değerli akademisyen hocalarımıza, süreci sabırla olgunlaştıran değerli jüri üyelerimiz ile raportörlerimize, yarışmaya katılarak bu fikre karşılık veren genç tasarımcı öğrencilere ve değerli danışmanlarına ve emeği geçen herkese içtenlikle teşekkür ederiz.

Türkiye Yeşilay Cemiyeti

31.08.2026

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM 1 – KAMPÜSAKTİF PROGRAMI	6
1.1. Programın Arka Planı ve Gerekçesi	6
1.2. Programın Amacı ve Vizyonu	7
1.3. Programın Bileşenleri	7
1.4. Hedef Kitle	8
BÖLÜM 2 – ALAN ARAŞTIRMASI VE KAMPÜS YAŞAM KALİTESİ ANKETİ	9
2.1. Türkiye’de Üniversite Kampüslerinin Mevcut Durumu	9
2.2. Anketin Tanımı ve Kapsamı	10
2.3. Anket Bulguları	11
2.3.1. Kampüs Kullanım Alışkanlıkları	11
2.3.2. Aktivite Türleri	12
2.3.3. Mekânsal Tutum Analizi	13
2.3.4. Dijital Bağımlılık Eğilimleri	14
2.3.5. Mekânsal Tasarım, Aktif Yaşam ve Bağımlılıktan Korunma	15
2.3.6. KampüsAktif Programını Destekleyen Bulgular	17
BÖLÜM 3 – YARIŞMA SÜRECİ	19
3.1. Jüri Belirleme Süreci	19
3.2. Yarışmanın Tanımı, Kapsamı ve Duyurusu	19
3.3. Yarışma Takvimi	20
3.4. Katılımcı Profili ve İstatistikler	21
3.5. Bölüm ve Üniversite Dağılımı	23
3.6. Değerlendirme Kriterleri	25

BÖLÜM 4 – JÜRİ DEĞERLENDİRMELERİ VE ÖNE ÇIKAN EĞİLİMLER	26
4.1. Jüri Değerlendirme Toplantısı	27
4.2. Değerlendirme Süreci	28
4.3. Genel İzlenimler	28
4.4. Yarışmada Öne Çıkan Tasarım Eğilimleri	29
4.5. Yarışma Projelerinin Genel Değerlendirmesi	30
BÖLÜM 5 – BAŞARILI TASARIMLAR	33
5.1. Ödül Kazanan Projeler	33
5.2. Öne Çıkan Diğer Tasarım Yaklaşımları	51
5.2.1. Kampüs Omurgaları ve Mekânsal Süreklilik	51
5.2.2. Esnek ve Çok İşlevli Sosyal Mekânlar	52
5.2.3. Aktif Ulaşım ve Davranış Değişikliği	52
5.2.4. Katılımcı Tasarım ve Veri Üretimi	53
5.2.5. Dijital Araçlarla Kampüsü Keşfetme	53
5.2.6. Mevcut Yapıların ve Kampüs Belleğinin Yeniden Kullanımı	54
5.2.7. Doğa, Üretim ve Sağlıklı Yaşama Erişim	54
5.2.8. Genel Değerlendirme	55
BÖLÜM 6 – ÜNİVERSİTELER İÇİN UYGULAMA ÖNERİLERİ	56
6.1. Başlangıç Noktası: Mevcut Durum Tespiti	57
6.2. Küçük Ölçekli Müdahalelerin Dönüştürücü Potansiyeli	58
6.3. Paydaş Katılımı ve Disiplinlerarası Profesyonel İş Birliği	58
6.4. KampüsAktif Programı Kapsamında Öğrenci Yarışması Deneyiminden Elde Edilen Başlangıç İlkeleri	59
SONUÇ	67



BÖLÜM 1

KAMPÜSAKTİF PROGRAMI

1.1. PROGRAMIN ARKA PLANI VE GEREKÇESİ

Türkiye'deki üniversite sayısı 2024 itibarıyla 200'ü aşmıştır. Bu üniversitelerin büyük çoğunluğu son yirmi yıl içinde kurulmuş; hızla büyüyen bir akademik altyapıya sahip olmakla birlikte, özellikle yeni kurulan üniversitelerde kampüs açık alan kalitesi ve öğrenci yaşam alanlarının zenginleştirilmesi konularında belirgin eksiklikler gözlemlenmektedir.

Kampüsler kullanıcılarının gündelik yaşamlarını, sosyal ilişkilerini ve alışkanlıklarını şekillendiren güçlü sosyal ve mekânsal bağlamlardır. Mekânsal sorunların yoğunluğu ve türleri kampüsten kampüse farklılaşmakla birlikte pek çok üniversite kampüsü; mekânsal ve yapısal organizasyon, erişilebilirlik, işlevsel yeterlilik gibi tasarım problemleri nedeniyle sosyal ve mekânsal etkileşimin zayıf olduğu yerleşme dokularıyla temsil edilmektedir. Bu sorunlar; öğrencilerin fiziksel aktiviteden, kolektif

faaliyetlerden ve üretkenlikten uzaklaşmasına, sağlıksız tüketim pratiklerine ve sanal çevre odaklı bir varoluş eğilimine yönelmesine zemin hazırlamaktadır.

KampüsAktif Programı bu tespitlerden hareketle; üniversite kampüslerinde ders ve çalışma zamanları dışındaki sürenin verimli biçimde değerlendirilebileceği, kampüslerin daha sağlıklı ve etkileşimli çevreler olarak düzenlenmesini sağlayacak özgün fikirlerin üretilmesini amaçlamaktadır.

1.2. PROGRAMIN AMACI VE VİZYONU

KampüsAktif Programı; üniversite kampüslerinde gençlerin bağımlılıktan uzak, sağlıklı ve üretken yaşam alanlarına erişimini teşvik eden, çok aşamalı ve sürdürülebilir bir yapı olarak kurgulanmıştır. Program; yalnızca yaratıcı tasarımların toplanmasını değil bu tasarımların yerel ihtiyaçlara göre uyarlanarak uygulanmasını ve bu uygulamaların etki analizleriyle sürekli iyileştirilmesini hedeflemektedir.

Programın vizyonu, erişilebilir ve yenilikçi sosyal yaşam alanlarının oluşturulması ve yaygınlaştırılması yoluyla bireysel ve grup aktiviteleri ile etkinlik temelli, çok ve özgür tercihlili yaşam alanları olarak üniversite kampüslerinin yeniden kurgulanması; kentle bağlarının güçlendirilmesidir.

Program kapsamında kampüs içinde yer alan açık alanların; bireysel tercihlere dayalı, gönüllü katılımı teşvik eden, iyi yaşamı destekleyen ve sosyal etkileşim fırsatlarını artıran mekânsal örüntülerle yeniden üretilmesi hedeflenmektedir. Fiziksel aktivite, kültürel birikim, kolektif faaliyet, fiktörel üretim, sanat, spor ve bilime yönelik mekânsal deneyim imkânlarının bireylerin kampüs içi hareket rotalarıyla ilişkilendirilmesi, üniversite kampüslerinin yaşanabilirlik düzeyinin artırılmasına katkı sağlayacaktır.

1.3. PROGRAMIN BİLEŞENLERİ

KampüsAktif Programı aşağıdaki birbirini tamamlayan bileşenler üzerine inşa edilmiştir:

BİLEŞEN	KAPSAM VE İŞLEV
Anket: İhtiyaç Tespiti ve Ön Araştırma	Üniversite öğrencilerinin kampüs mekânlarıyla etkileşimini, serbest zaman geçirme biçimlerini ve mekânsal ihtiyaçlarını anlamaya yönelik kapsamlı veri toplama süreci
Yarışma: Yaratıcı Fikir Üretimi	Öğrencilerin kampüs sorunlarını tespit edip çözüm ürettiği ulusal ölçekli serbest fikir projesi yarışması

BİLEŞEN	KAPSAM VE İŞLEV
Seçim ve Değerlendirme: Jüri Süreci	Uzman jüri tarafından yürütülen çok aşamalı değerlendirme; uygulanabilir ve özgün tasarımların belirlenmesi
Raporlama ve İleriye Dönük Değerlendirme	KampusAktif Öğrenci Yarışması süreci ve çıktılarının değerlendirilerek ileriye dönük çalışmalar için raporlanması
Yaygınlaştırma ve Politika Üretimi	Başarılı örneklerin diğer üniversitelere aktarımı; üniversiteler, yerel yönetimler ve meslek odalarıyla iş birlikleri, ulusal ve uluslararası ölçeklerde aktif kampüsler için yarışmalar ve tasarım organizasyonları için altyapı oluşturulması, Genç Yeşilay ekipleri ile kampüs aktif tasarım etkinlikleri üretilmesi, yarışma kazanan kampüsler için üretime dönük takipler yapılması

Bu bileşenleri ile KampüsAktif, Türkiye Yeşilay Cemiyeti'nin bağımlılıklarla mücadelesinde tasarım odaklı sürdürülebilir bir vizyonu temsil etmektedir.

1.4. HEDEF KİTLE

Bu rapor; başta üniversite yönetimleri ve kampüs planlama birimleri olmak üzere, fizik mekân tasarımcıları, gençlik politikaları geliştiren kamu kurumları, yerel yönetimler ve meslek odaları ile benzer programları hayata geçirmek isteyen kurumlara özgün sürece ilişkin bilgi sunarak, yaygın etki amaçladığı gibi, Türkiye Yeşilay Cemiyeti'nin geleceğe dönük ulusal ve uluslararası çalışmalarını için de zemin teşkil edecektir.



BÖLÜM 2

ALAN ARAŞTIRMASI VE KAMPÜS YAŞAM KALİTESİ ANKETİ

2.1. TÜRKİYE’DE ÜNİVERSİTE KAMPÜSLERİNİN MEVCUT DURUMU

Üniversite kampüslerinde; yetersiz ve işlevsiz açık mekânlar, motorlu taşıt baskısı, insan ölçeğine duyarsız ölçüler, fonksiyonlar arası uzun mesafeler, yürünebilirlik düzeyi düşük mekânsal örüntüler, üniversitedeki işlevlerle uyumsuz olan yapılar, açık alan ve iç mekân arasında zayıf ilişkiler, coğrafya ve iklimsel etkenlere duyarsız yapılanma, tanımsız ve karmaşık ulaşım güzergâhları, kayıp mekânlar ve mekânsal engeller gibi sorunlar öğrencilerin ve çalışanların zamanlarının büyük bölümünü geçirdikleri kampüslerde güncel hayatı olumsuz yönde etkilemektedir.

Bu etkenler doğrudan ya da dolaylı olarak bireylerin birbirleriyle ve kampüs mekânları ile güçlü ilişkiler kurmasını engellemektedir. Fizikî çevrenin kısıtlı imkânlarına paralel olarak özellikle ders dışı serbest zamanlar “kayıp zaman” olarak kodlanmaktadır. Sosyal ve mekânsal etkileşim düzeyi düşük mekânsal örüntüler, insanları fiziksel aktiviteden, kolektif faaliyetlerden ve üretkenlikten uzaklaştırmakta; sağlıksız tüketim pratiklerine yatkın ve sanal çevre odaklı var olma eğilimi yüksek bir yaşam biçimine yöneltmektedir.

2.2. ANKETİN TANIMI VE KAPSAMI

KampüsAktif programı kapsamında tasarım yarışması öncesinde bir anket çalışması yürütülmüştür. Anket; üniversite öğrencilerinin kampüs mekânlarıyla olan etkileşimini, serbest zaman geçirme biçimlerini ve mekânsal ihtiyaçlarını anlamaya yönelik olarak tasarlanmış; tasarım yarışmasının ihtiyaç temelli yürütülmesine zemin hazırlamak amacıyla Kasım 2025–Şubat 2026 tarihleri arasında uygulanmıştır.

Anket; temel demografik bilgiler, kampüs mekânsal etkileşim potansiyeli, kampüs deneyimi kalitesi, açık mekâna ilişkin tutumlar, kullanım düzeyi ve amacı, zaman geçirme kalitesi, mekânsal sorunlar ve potansiyeller ile serbest zaman değerlendirme biçimleri başlıklarını kapsamaktadır.

GÖSTERGE	DEĞER
Toplam katılımcı sayısı	469
Temsil edilen il sayısı	+70
Anket bölümü sayısı	80 soru, 8 tematik bölüm
Yeşilay/ bağımlılık kulübü üyesi katılımcı oranı	%81,2
Kadın katılımcı oranı	%79,5
Yaş ortalaması	20,9

Katılımcıların %81,2’sinin Yeşilay ve bağımlılıkla mücadele topluluklarının aktif üyesi olması, anket bulgularının genel üniversite öğrenci profilinden ziyade bu spesifik grubu yansıttığını göstermekte olup sigara kullanım oranı gibi bazı bulgular bu bağlamda değerlendirilmiştir.

Anket, kampüs mekânsal kalitesini altı temel içerik üzerinden ele almaktadır.

İÇERİK	KAPSAM	SORULARIN AĞIRLIĞI
1. Fiziksel Erişilebilirlik	Yürünebilirlik, engelsiz erişim, yaya yolları, bisiklet altyapısı, motorlu taşıt yönetimi	%20
2. Açık Alan Kalitesi	Yeşil alan oranı, doğal unsurlar, gölge alanları, oturma imkânları, iklimsel konfor	%20
3. Sosyal Etkileşim Mekânları	Toplanma ve buluşma alanları, ortak çalışma mekânları, etkinlik ve sosyal program alanları	%20
4. Fiziksel Aktivite İmkânları	Açık spor alanları, yürüyüş ve koşu rotaları, aktiviteyi teşvik eden donatılar	%20
5. Kültürel ve Sanatsal Alanlar	Sergi mekânları, açık hava etkinlik alanları, sanatsal ve kültürel üretim ortamları	%10
6. Kullanıcı Memnuniyeti	Öğrenci anketi tabanlı değerlendirme; kampüsü yeterli bulma oranı, hafta sonu kullanım düzeyi	%10

Öğrencilerin %82,9'unun açık mekân tasarımının önemini vurgulaması ve fiziksel aktivite ile sosyal etkileşim eksikliklerinin öne çıkması nedeniyle bu içerikler daha yüksek ağırlık almıştır. Kültürel alanlar ve kullanıcı memnuniyeti ise tamamlayıcı içerikler olarak konumlandırılmıştır.

2.3. ANKET BULGULARI

2.3.1. KAMPÜS KULLANIM ALIŞKANLIKLARI

Alan araştırması bulguları, öğrencilerin kampüs açık alanlarını belirli zaman dilimlerine ve pasif aktivite türlerine indirgenmiş biçimde kullandığını ortaya koymaktadır.

KULLANIM SIKLIĞI	KİŞİ SAYISI	ORAN
Haftada birkaç gün	161	%34,3
Haftanın çoğu günü	113	%24,1
Haftada bir gün veya daha az	90	%19,2
Hafta içi her gün	41	%8,7
Hafta içi ve hafta sonu her gün	20	%4,3
Hiç kullanmayan	26	%5,5
Kampüsünde açık alan bulunmayanlar	18	%3,8

Kampüs açık alanlarını her gün kullanan öğrencilerin oranı yalnızca %13'tür. Katılımcıların %51,8'i ise hafta sonları kampüs açık alanlarını hiç kullanmadığını belirtmiştir; bu oran, mekânların yalnızca ders günleri ve zorunlu geçiş amacıyla kullanıldığını ve hafta sonu kampüs yaşamının pratikte mevcut olmadığına ya da erişilebilir olmadığına işaret etmektedir.

2.3.2. AKTİVİTE TÜRLERİ

Öğrencilerin kampüs açık alanlarında gerçekleştirdiği aktiviteler incelendiğinde pasif tüketim davranışlarının ağır bastığı, fiziksel ve kültürel aktivite türlerinin ise son derece sınırlı kaldığı görülmektedir.

AKTİVİTE	SIK/HER ZAMAN	HİÇ	DEĞERLENDİRME
Sosyal etkinlikler	%63,5	%3,2	Yaygın
Çay-kahve içme	%42,2	%7,0	Yaygın
Yemek yeme	%31,8	%9,8	Orta
Dinlenme	%32,6	%9,4	Orta
Yürüyüş	%30,3	%14,5	Orta
Spor	%8,3	%57,1	Çok sınırlı
Bisiklet sürme	%1,2	%82,9	Yok denecek kadar az
Sanatsal performans	%6,2	%52,5	Çok sınırlı

Öğrencilerin %57,1'inin kampüste hiç spor yapmaması, %82,9'unun bisiklet sürmemesi ve %52,5'inin herhangi bir sanatsal performansa katılmaması; kampüs mekânlarının aktif ve yaratıcı kullanımı desteklemediğine işaret etmektedir. Fiziksel aktivite ve kültürel katılım konusunun yalnızca mekânsal olarak meselesiyle değil bu etkinliklere uygun alan, donatı ve programın yokluğuyla da ilişkili olabileceği değerlendirilmektedir.

2.3.3. MEKÂNSAL TUTUM ANALİZİ

Öğrencilerin kampüs açık alanlarına yönelik tutumları, mevcut durum ile ideali-ze edilen kampüs arasındaki ayrışmayı yansıtmaktadır. Öğrencilerin tutumları en düşük 1 en yüksek 5 olacak şekilde verdikleri cevaplar üzerinden puan toplanarak ortalamalar alınmıştır. Aşağıdaki tabloda iki farklı değerlendirme türü birlikte yer almaktadır. İlk üç önerme, öğrencilerin açık alan tasarımına verdikleri önemi ve nitelikli açık alanların muhtemel koruyucu etkisine ilişkin kanaatlerini göstermektedir. Diğer önermeler ise öğrencilerin hâlihazırda kullandıkları kampüslerin fiziksel ve işlevsel performansını değerlendirmektedir.

Bu ayırım önemlidir. İlk üç maddenin yüksek olması, mevcut kampüslerin yüksek nitelikli olduğu anlamına gelmemektedir. Aksine öğrencilerin açık alan tasarımından beklentilerinin güçlü olduğunu göstermektedir. Mevcut kampüslere ilişkin performans maddelerinin çoğunun orta düzeyde kalması, bu beklentinin fiziksel çevrede tam olarak karşılanmadığına işaret etmektedir.

ÖNERME	ORTALAMA	DÜZEY	SIRA
Açık mekân tasarımı benim için önemlidir	4,17	Yüksek	1
Daha çeşitli ve nitelikli açık alanlar ekran süremi azaltır	3,81	Yüksek	2
Açık alan çeşitliliği beni bağımlılıktan korur	3,66	Yüksek	3
Aktivite mekânlarına erişim kolaydır	3,42	Yüksek	4
Açık alanlar fiziksel aktiviteye yönlendirir	3,17	Orta	5
Açık alanlar sosyal etkileşim için uygundur	2,98	Orta	6
Yaya yollarının düzeni ve kalitesi yeterlidir	2,95	Orta	7
Açık alanlar iklim koşullarına uygun tasarlanmıştır	2,92	Orta	8
Açık alanlar engelliler için uygundur	2,92	Orta	8

Öğrencilerin açık mekân tasarımına verdikleri önem oldukça yüksektir. “Açık mekân tasarımı benim için önemlidir” önermesi (4,17) ortalamayla tablonun en yüksek değerine sahiptir. Katılımcılar ayrıca daha çeşitli ve nitelikli açık alanların ekran kullanımını azaltabileceği (3,81) ve açık alan çeşitliliğinin bağımlılıklardan koruyucu olabileceği (3,66) görüşüne yüksek düzeyde katılmaktadır.

Buna karşılık mevcut kampüslerin performansına ilişkin değerlendirmeler daha düşüktür. Aktivite mekânlarına erişim (3,42) ortalamaıyla yüksek düzeyin alt sınırında yer alırken, açık alanların fiziksel aktiviteye yönlendirme kapasitesi (3,17) ile orta düzeyde kalmaktadır. Sosyal etkileşime uygunluk (2,98), yaya yollarının yeterliliği (2,95), iklime uygun tasarım (2,92) ve engelli erişilebilirliği (2,92) ise ölçeğin orta noktasına yakın değerler almıştır.

Öğrencilerin nitelikli kampüs açık alanlarına yönelik talebi ve bu alanların sağlıklı yaşamı destekleyebileceğine ilişkin kanaatleri güçlüdür. Buna karşılık mevcut kampüslerin fiziksel aktivite, sosyal etkileşim, yürünebilirlik, iklimsel konfor ve erişilebilirlik bakımından performansı orta düzeyde değerlendirilmektedir. Bu durum, öğrencilerin açık alanlardan beklentileri ile mevcut kampüs koşulları arasında belirgin bir karşılanma açığı bulunduğunu göstermektedir.

2.3.4. DİJİTAL BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİ

Katılımcıların akıllı telefon kullanım eğilimleri 10 madde üzerinden değerlendirilmiştir. Ölçekten alınabilecek toplam puan 10–50 arasında olup katılımcıların ortalaması 28,35'tir. Bu değer, örneklem genelinde orta düzeyde akıllı telefon bağımlılığı eğilimine işaret etmektedir. Katılımcıların %39,4'ü düşük, %35,4'ü orta ve %25,2'si yüksek eğilim grubunda yer almaktadır.

Sigara kullandığını belirten 29 katılımcının nikotin bağımlılığı ise Fagerström puanlamasıyla değerlendirilmiştir. Ortalama puan 2,83/10 olup sigara kullananların %72,4'ü düşük veya çok düşük, %6,9'u orta, %20,7'si ise yüksek veya çok yüksek bağımlılık grubundadır.

BAĞIMLILIK GÖSTERGESİ	DEĞERLENDİRİLEN KİŞİ	ORTALAMA PUAN	DÜŞÜK DÜZEY	ORTA DÜZEY	YÜKSEK DÜZEY
Akıllı telefon bağımlılığı eğilimi	469	28,35/50	%39,4	%35,4	%25,2
Nikotin bağımlılığı	29	2,83/10	%72,4	%6,9	%20,7

Bulgular, akıllı telefon kullanımında katılımcıların yaklaşık dörtte birinin anket sonuçlarına dayalı betimsel bir değerlendirme ile yüksek eğilim grubunda bulunduğunu göstermektedir.

Sigara kullanımına ilişkin sonuçlar daha ihtiyatlı yorumlanmalıdır. Katılımcıların %81,2'sinin Yeşilay veya bağımlılıkla mücadele eden kulüp ve topluluklarda aktif ya da gönüllü olması, örneklem bağımlılık konusunda farkındalığı yüksek ve özel bir gruptan oluştuğunu göstermektedir. Bu nedenle düşük sigara kullanım oranı ve düşük ortalama nikotin bağımlılığı düzeyi, Türkiye'deki üniversite öğrencilerinin

geneline mal edilmemelidir. Ayrıca nikotin bağımlılığı analizi yalnızca sigara kullanan 29 kişiye dayandığından yüzdeler küçük örneklem çerçevesinde değerlendirilmelidir. Buna karşın sigara kullananların altısının yüksek veya çok yüksek bağımlılık düzeyinde bulunması, farkındalığı yüksek bu örneklem içinde dahi desteğe ihtiyaç duyabilecek sınırlı bir grubun varlığına işaret etmektedir.

2.3.5. MEKÂNSAL TASARIM, AKTİF YAŞAM VE BAĞIMLILIKTAN KORUNMA

Anket bulguları, kampüs açık alanlarının bağımlılıkları doğrudan azalttığını kanıtlamakla birlikte, aktif yaşamı, sosyal etkileşimi ve nitelikli serbest zaman kullanımını destekleyerek koruyucu bir çevre oluşturabileceğine ilişkin güçlü göstergeler sunmaktadır. Nitekim öğrenciler açık mekân tasarımını yüksek düzeyde önemsemekte (4,17); açık alanların daha çeşitli ve nitelikli hâle gelmesinin ekran kullanım sürelerini azaltacağını düşünmektedir (3,81).

İLİŞKİ	KORELASYON (R)	DEĞERLENDİRME
Aktif kullanım-sosyal ve kültürel kullanım	0,680	Güçlü ilişki
Kullanım yoğunluğu-sosyal ve kültürel kullanım	0,589	Orta-güçlü ilişki
Kullanım yoğunluğu-aktif kullanım	0,513	Orta-güçlü ilişki
Tasarım niteliği-bağımlılıktan koruyucu çevre algısı	0,471	Orta düzeyde ilişki
Tasarım niteliği-sosyal ve kültürel kullanım	0,421	Orta düzeyde ilişki
Tasarım niteliği-aktif kullanım	0,359	Orta düzeyde ilişki
Tasarım niteliği-kullanım yoğunluğu	0,336	Orta düzeyde ilişki

Tüm ilişkiler istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,001$).

En güçlü ilişki, aktif kullanım ile sosyal ve kültürel kullanım arasında görülmektedir ($r=0,680$). Bu bulgu; yürüyüş, spor ve hareket imkânlarından daha fazla yararlanan öğrencilerin kampüs açık alanlarını sosyal, kültürel ve akademik etkinlikler için de daha yoğun kullandığını göstermektedir. Dolayısıyla fiziksel, sosyal, kültürel ve bilişsel etkinlikler birbirinden bağımsız değil, birbirini destekleyen bir aktif kampüs sistemi olarak değerlendirilmelidir. Aşağıdaki tablo, anket kapsamında ölçülen mekânsal nitelik, aktif yaşam, sosyal-kültürel kullanım ve bağımlılıktan korunma

algısına ilişkin seçilmiş maddelerin 1–5 ölçeğindeki aritmetik ortalamalarını göstermektedir. Göstergeler, faktör analiziyle elde edilmiş boyutlar değil; araştırmanın kavramsal çerçevesi doğrultusunda tematik olarak gruplandırılmış anket maddeleridir.

Bağımlılıktan koruyucu kampüs çevresinin temel olguları

OLGU	GÖSTERGE	ORTALAMA
Mekânsal çeşitlilik	Çeşitli ve nitelikli alanlar ekran süresini azaltır	3,81
Çeşitlilik	Açık alan çeşitliliği bağımlılıktan korur	3,66
Mekânsal nitelik	Nitelikli açık alanlar bağımlılıktan korur	3,59
Mekânsal yeterlilik	Yeterli açık alanlar bağımlılıktan korur	3,43
Erişilebilirlik	Aktivite mekânlarına erişim kolaydır	3,42
Bilişsel destek	Açık alanlar hafıza ve bilişsel işlevleri destekler	3,18
Fiziksel hareket	Açık alanlar fiziksel aktiviteye yönlendirir	3,17
Sosyal etkileşim	Açık alanlar sosyal etkileşime uygundur	2,98
Kültürel kullanım	Kültürel etkinliklere katılım sıklığı	2,68
Sanatsal kullanım	Sanatsal performans izleme veya gerçekleştirme	1,83

Sonuçlar, öğrencilerin mekânsal çeşitlilik ve niteliğin bağımlılıktan korunmadaki potansiyelini yüksek düzeyde kabul ettiğini; ancak mevcut kampüslerde özellikle sanatsal, kültürel ve sosyal kullanımın yeterince gelişmediğini göstermektedir. Sanatsal etkinlik kullanımının 1,83, kültürel etkinlik kullanımının 2,68 düzeyinde kalması, kampüs açık alanlarının büyük ölçüde geçiş, dinlenme ve gündelik ihtiyaçlarla sınırlı kullanıldığına işaret etmektedir.

Bu çerçevede bağımlılıkla mücadeleyi destekleyen kampüs tasarımı; yalnızca yeşil alan miktarının artırılması değil, yürüyüş ve spor alanları, sosyal buluşma mekânları, açık hava çalışma alanları, sanatsal ve kültürel etkinlik noktaları, doğal çevreyle temas ve farklı işlevler arasında erişilebilir bağlantılar oluşturulması olarak ele alınmalıdır. Anketin ortaya koyduğu temel sonuç, bağımlılıktan koruyucu mekânsal

etkinin tek bir tasarım unsurundan değil; öğrenciyi hareket ettirmeye, üretmeye, öğrenmeye ve yüz yüze etkileşime yönelten bütünlük bir aktif kampüs ekosisteminden doğabileceğidir.

Bununla birlikte, mekânsal tasarım niteliği ile ölçülen gerçek akıllı telefon bağımlılığı puanı arasında istatistiksel olarak anlamlı doğrudan bir ilişki bulunmamıştır. Bu nedenle bulgular, “mekân bağımlılığı doğrudan azaltmaktadır” biçiminde değil; nitelikli mekânın bağımlılığa alternatif aktif, sosyal, kültürel ve bilişsel davranışları destekleyen koruyucu bir çevre sunduğu şeklinde yorumlanmalıdır.

2.3.6. KAMPÜSAKTİF PROGRAMINI DESTEKLEYEN BULGULAR

Anket sonuçları, KampüsAktif Programı’nın çıkış noktasını üç temel açıdan desteklemektedir: öğrencilerin nitelikli açık alanlara yönelik yüksek beklentisi, mevcut kampüslerde etkinlik çeşitliliğinin sınırlı kalması ve mekânsal nitelik ile aktif yaşam arasında görülen anlamlı ilişkiler.

Öğrencilerin “Kampüste açık mekânların tasarımı benim için önemlidir” ifadesine verdikleri puanların ortalaması 4,17/5’tir. Buna karşılık mevcut kampüslerin tasarım niteliğini gösteren maddelerin ortalaması 3,11/5 düzeyinde kalmıştır. Bu farklılık, öğrencilerin açık alan tasarımına verdiği önem ile mevcut mekânsal koşullar arasında belirgin bir iyileştirme ihtiyacı bulunduğunu göstermektedir.

KAMPÜSAKTİF’İ DESTEKLEYEN GÖSTERGE	DEĞER	DEĞERLENDİRME
Açık mekân tasarımına verilen önem	4,17/5	Yüksek
Mevcut tasarım niteliği	3,11/5	Orta
Tasarım niteliği–koruyucu çevre algısı	r=0,471	Orta düzeyde ilişki
Tasarım niteliği–sosyal/kültürel kullanım	r=0,421	Orta düzeyde ilişki
Tasarım niteliği–aktif kullanım	r=0,359	Orta düzeyde ilişki
Tasarım niteliği–kullanım yoğunluğu	r=0,336	Orta düzeyde ilişki
Aktif kullanım–sosyal/kültürel kullanım	r=0,680	Güçlü ilişki

Tablodaki korelasyonların tamamı istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,001$).

En güçlü ilişki, aktif kullanım ile sosyal ve kültürel kullanım arasında görülmektedir ($r=0,680$). Buna göre kampüs açık alanlarında yürüyüş, spor ve hareket temelli etkinliklere katılan öğrencilerin bu alanları sosyal ve kültürel amaçlarla kullanma eğilimleri de artmaktadır. Tasarım niteliğinin aktif kullanım, sosyal-kültürel kullanım ve kullanım yoğunluğuyla pozitif ilişkisi ise açık alanların yalnızca varlığının değil; erişilebilir, çeşitli ve etkinliklere elverişli biçimde düzenlenmesinin önemini ortaya koymaktadır.

Etkinliklerin kullanım sıklığı incelendiğinde sosyal etkinliklerin 3,73, yürüyüşün 2,86, fiziksel etkinliklerin 2,72, kültürel etkinliklerin 2,68 ve akademik etkinliklerin 2,38 ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Sanatsal performansların 1,83, sporun 1,79, bisiklet kullanımının 1,28 ve tarımsal etkinliklerin 1,22 düzeyinde kalması, kampüs açık alanlarının fiziksel, sanatsal, kültürel ve üretime dayalı etkinlikler bakımından yeterince çeşitlenmediğini göstermektedir.

Bu bulgular doğrultusunda KampüsAktif; açık alanların fiziksel olarak yenilenmesinin ötesine geçerek; öğrencileri hareket etmeye, sosyalleşmeye, öğrenmeye, üretmeye, sanat ve kültürle ilişki kurmaya ve doğayla etkileşime yönelten bütünsel bir kampüs modeli olarak ele alınmalıdır. Program kapsamında yürüyüş ve spor alanlarının, sosyal buluşma mekânlarının, açık hava çalışma ortamlarının, sanatsal-kültürel etkinlik noktalarının, bisiklet bağlantılarının ve doğayla etkileşim alanlarının birlikte geliştirilmesi önem taşımaktadır.

Sonuç olarak anket, KampüsAktif'in mekânsal düzenleme ile etkinlik programını birleştiren bir aktif kampüs ekosistemi olarak geliştirilmesini desteklemektedir. Programın bağımlılıkla mücadelede katkısı özellikle, doğrudan bir tedavi etkisinin öncesinde, öğrencilere ekran ve her çeşit bağımlılık davranışlarına alternatif olabilecek fiziksel, sosyal, kültürel ve bilişsel etkinlik imkânları sunmasında yatmaktadır.



BÖLÜM 3

YARIŞMA SÜRECİ

3.1. JÜRİ BELİRLEME SÜRECİ

Tasarım yarışmasının mesleki niteliğinin, şeffaflığının ve güvenilirliğinin sağlanabilmesi amacıyla jüri yapısı belirlenirken jüri üyelerinin ilgili tasarım disiplinlerinde yetkin, mesleki ve akademik deneyime sahip ve yarışma süreçlerine hâkim kişiler arasından belirlenmesi esas alınmıştır.

Hazırlanan öneri jüri listesi Yeşilay Yönetim Kurulu'nun değerlendirme ve takdirine sunulmuş; bu süreç sonucunda yarışma jürisi beş (5) asli ve iki (2) yedek üyeden oluşacak şekilde nihai olarak belirlenmiştir. Jüri üyelerinin ve raportörlerin tam listesi Bölüm 4.1'de yer almaktadır.

3.2. YARIŞMANIN TANIMI, KAPSAMI VE DUYURUSU

KampüsAktif Öğrenci Tasarım Yarışması; Türkiye Yeşilay Cemiyeti tarafından düzenlenen, Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü tarafından desteklenen ulusal, tek kademeli ve serbest bir fikir projesi yarışmasıdır. Yarışma;

belirli bir alan ya da mekândan bağımsız olarak, üniversite kampüslerinin iyileştirilmesi ve kampüs tasarım sürecinde ele alınması dikkate değer konuların irdelenmesini hedefleyen, mekânsal tasarım ve organizasyona yönelik bir fikir yarışması olarak tasarlanmıştır.

Yarışma şartnamesi, kapsamlı ön çalışmalar ile jüri tarafından hazırlanmıştır. Şartname yazımında 24/12/2002 tarihli ve 24973 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Mimarlık, Peyzaj Mimarlığı, Mühendislik, Kentsel Tasarım Projeleri, Şehir ve Bölge Planlama ve Güzel Sanat Eserleri Yarışmaları Yönetmeliği ve 13.08.2004 tarihli değişiklikler ile ve bu mevzuatın kapsamı dışındaki kurumlar için başvuru niteliğindeki TMMOB Mimarlar Odası Yarışmalar Yönetmeliği dikkate alınmıştır. Yarışmaya bireysel veya ekip olarak katılım mümkün olmuştur. Ekip sorumlusunun mimarlık, peyzaj mimarlığı, şehir ve bölge planlama bölümlerinden olması koşuluyla ekiplerde farklı disiplinlerden öğrencilerin bir arada çalışması teşvik edilmiştir. Danışman öğretim elemanları ekipte yer alabilmiş; ancak ekip sorumluluğu öğrencilere ait olmuştur.



Yarışma şartnamesinin, yarışma duyurusunun ve süreç boyunca yapılan diğer bilgilendirmelerin yayınlanması amacıyla KampüsAktif Web Sitesi <https://kampusaktif.yesilay.org.tr/> hazırlanmıştır.

3.3. YARIŞMA TAKVİMİ

AŞAMA	TARİH
Yarışma duyurusu	30 Mart 2026
Son başvuru tarihi	12 Haziran 2026, saat 23:59
Jüri değerlendirme toplantısı	17-18 Haziran 2026, İstanbul- Türkiye Yeşilay Cemiyeti Genel Merkezi Sepetçiler Kasrı
Sonuçların ilanı	26 Haziran 2026
Jüri raporunun yayınlanması	30 Haziran 2026
Ödül töreni ve kolokyum	8 Temmuz 2026- Sepetçiler Kasrı Camlı Köşk, İstanbul

3.4. KATILIMCI PROFİLİ VE İSTATİSTİKLER

Yarışma, başvuru sürecinden teslim aşamasına, katılımcı profilinden üniversite dağılımına kadar bir veri bütünü sunmaktadır. Sisteme 205 başvuru kaydı yapılmış; bunların 121'i sistem üzerinden, 4'ü ise yaşanan teknik sorun nedeniyle sistem dışında ve süresi içinde tamamlanmıştır. Böylece şartname uygunluk incelemesine alınan toplam proje sayısı 125'e ulaşmıştır.

GÖSTERGE	DEĞER	ORAN
Sisteme kayıt yaptıran başvuru sayısı	205	-
Sistemden tamamlanmış (teslim edilmiş) başvuru sayısı	121	%59
Sistemselsel problem nedeniyle sistem dışı zamanında tamamlanmış (teslim edilmiş) başvuru sayısı	4	-
Şartname uygunluk incelemesi ve ön değerlendirmeye alınan proje sayısı	125	-
Ön değerlendirmeyi geçen proje sayısı	70	%56
Katılım sağlayan üniversite sayısı	+35	-
Lisans öğrencisi katılımı	112	%89,6
4. sınıf öğrencisi katılımı	66	%52,8
Yüksek lisans öğrencisi katılımı	5	%4
Bireysel başvuru	54	%43,2
Ekip başvurusu	71	%56,8
Danışman destekli başvuru	30	%24
Son 12 günde teslim edilen başvuru sayısı	111	%91,7

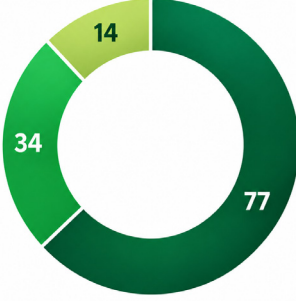
Başvuruların %91,7'sinin son 12 günde teslim edilmesi, yarışma süreçlerinde yaygın gözlemlenen son dakika yoğunlaşması olgusuna işaret etmektedir.

KATILIM BİÇİMİ

Katılım türüne ilişkin kayıtlarda 77 ekip başvurusu, 34 bireysel başvuru ve katılım biçimi belirtilmemiş 14 proje bulunmaktadır. Buna göre ekip başvuruları toplam projelerin %61,6'sını, bireysel başvurular %27,2'sini, bilgisi bulunmayan projeler ise %11,2'sini oluşturmaktadır.

Yarışmaya Katılım Türü

● Ekip ● Bireysel ● Liste Yok



Şekil 1: Projelerin katılım türüne göre dağılımı.

Lisans öğrencilerinin ve özellikle dördüncü sınıf öğrencilerinin ağırlığı, yarışmanın tasarım eğitimiyle güçlü bir ilişki kurduğunu göstermektedir. Danışman destekli 30 başvurunun bulunması da bazı üniversitelerde yarışmanın stüdyo, bitirme projesi, mesleki uygulama veya sosyal sorumluluk çalışmalarıyla ilişkilendirildiğine işaret etmektedir. Bu sonuç, KampüsAktif'in gelecekte üniversitelerle kurulacak akademik iş birlikleri aracılığıyla daha güçlü biçimde eğitim süreçlerine dâhil edilebileceğini göstermektedir.

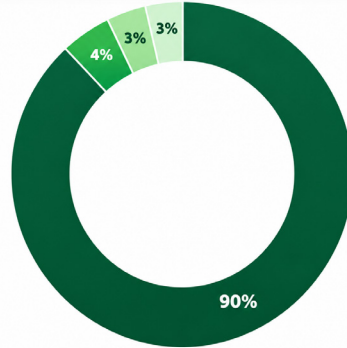
Ekip başvurularının ağırlıkta olması, yarışmanın iş birliğine dayalı proje geliştirme sürecini teşvik ettiğini göstermektedir. Bununla birlikte 14 projede katılım türünün belirtilmemiş olması, sonraki yarışmalarda başvuru sistemindeki zorunlu alanların ve veri kontrol sürecinin güçlendirilmesi gerektiğine işaret etmektedir.

ÖĞRENİM DÜZEYİ

Projelerin %89,6'sı yalnızca lisans öğrencileri tarafından hazırlanmıştır. Yüksek lisans öğrencilerinin katılımı %4,0 düzeyinde kalırken lisans ve yüksek lisans öğrencilerinin birlikte yer aldığı ekipler ile öğrenim düzeyi belirtilmeyen projeler yaklaşık %3'er paya sahiptir.

Projelerin Öğrenim Durumlarına Göre Dağılımı

● Lisans ● Yüksek Lisans ● Lisans ve Yüksek Lisans ● Belirtilmemiş

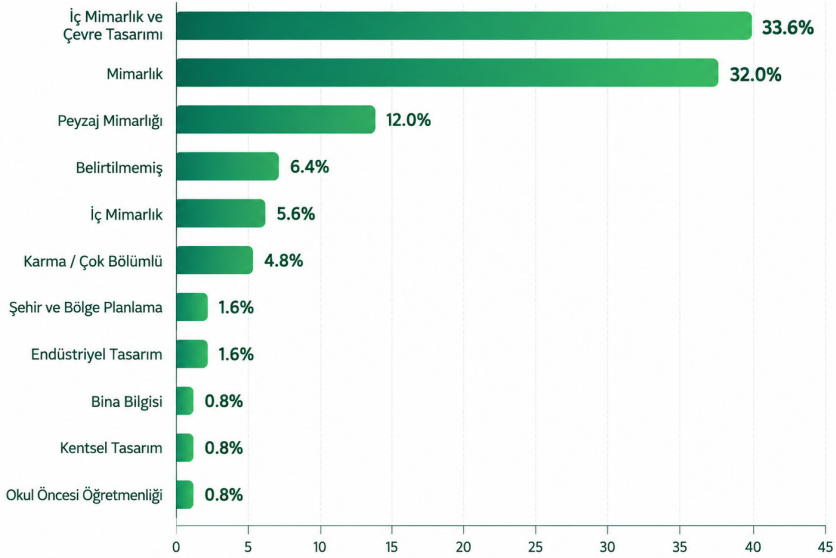


Şekil 2: Projelerin öğrenim düzeylerine göre dağılımı

3.5. BÖLÜM VE ÜNİVERSİTE DAĞILIMI

Yarışmaya katılan projelerin büyük bölümü mimarlık ve iç mimarlık alanlarından gelmiştir. İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı %33,6, Mimarlık %32,0 ve Peyzaj Mimarlığı %12,0 paya sahiptir. Bu üç bölüm toplam projelerin %77,6'sını oluşturmaktadır.

Projelerin Bölümlere Göre Dağılımı (125 proje)



Şekil 3: Projelerin bölümlere göre dağılımı

Mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinin yoğunlukta olması beklenebilir bir sonuç olmakla birlikte, şehir ve bölge planlama ile kentsel tasarım bölümlerinin katılımının düşük kalması dikkat çekmektedir. Gelecek dönemlerde bu bölümlere yönelik doğrudan tanıtım yapılması; ayrıca peyzaj mimarlığı, endüstriyel tasarım, psikoloji, sosyoloji, spor bilimleri ve sağlık alanlarından öğrencilerin yer aldığı disiplinler arası ekiplerin teşvik edilmesi programın kapsamını genişletebilir.

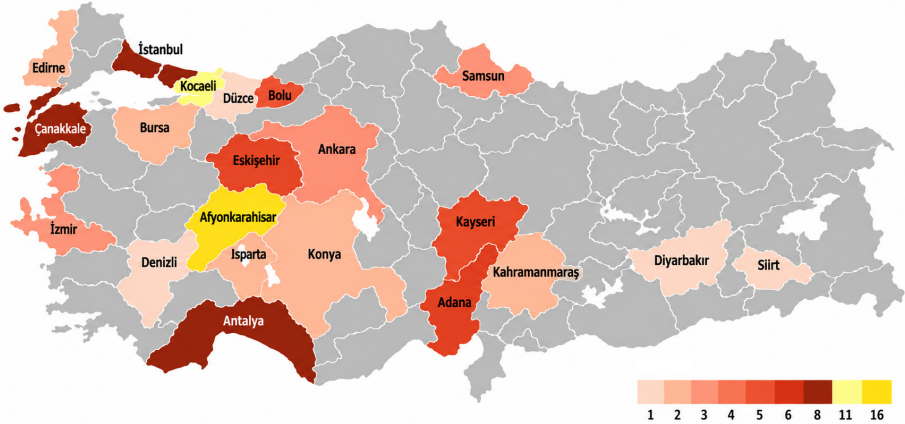
ÜNİVERSİTELERE GÖRE DAĞILIM

Yarışmaya 35'ten fazla üniversiteden katılım sağlanması, programın farklı üniversitelere ulaşabildiğini göstermektedir. Bununla birlikte dağılım üniversiteler arasında dengeli değildir. Afyon Kocatepe Üniversitesi 38 projeye toplam katılımın %30,4'ünü tek başına oluşturmuş; diğer üniversitelerdeki proje sayıları büyük ölçüde bir ile sekiz arasında değişmiştir.

Afyon Kocatepe Üniversitesi'ndeki yoğun katılım, yarışmanın bazı üniversitelerde ders, stüdyo veya danışmanlık süreçleriyle bütünleştirildiğini düşündürmektedir. Bu durum, kurumsal ve akademik sahiplenmenin katılım üzerindeki belirleyici rolünü göstermektedir. Gelecek yarışmalarda yüksek katılım sağlayan üniversitelerdeki uygulama biçimleri incelenerek diğer üniversitelere aktarılabilir bir iş birliği modeli geliştirilebilir.

MEKÂNSAL DAĞILIM

Katılımın illere göre dağılımı, yarışmanın farklı coğrafyalara ulaştığını göstermektedir. Bununla birlikte katılımın özellikle Afyonkarahisar, İstanbul, Çanakkale, Antalya, Adana, Kayseri ve Eskişehir çevresinde yoğunlaştığı; Doğu Anadolu ve Karadeniz'in doğu kesimlerinde ise daha sınırlı kaldığı görülmektedir.



Şekil 4: Yarışmaya katılan projelerin illere göre mekânsal dağılımı.

Mekânsal dağılım, KampüsAktif'in ulusal ölçekte karşılık bulabildiğini ancak erişimin henüz dengeli olmadığını ortaya koymaktadır. Sonraki dönemlerde katılımın düşük kaldığı bölgelerdeki üniversitelere, tasarım bölümlerine, öğrenci topluluk-

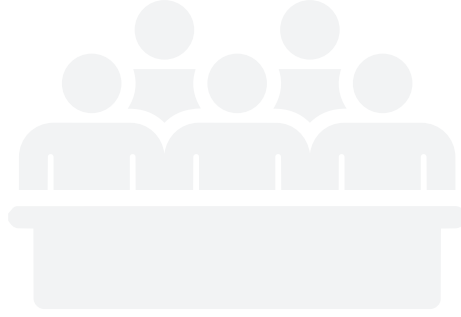
larına ve akademisyenlere yönelik hedefli tanıtım yapılması; yarışmanın coğrafi temsil gücünü ve farklı kampüs deneyimlerini kapsama kapasitesini artıracaktır.

Bazı üniversitelerde yarışma öncesi yapılan anket ve yarışmaya katılan proje birlikte yoğunlaşmakla birlikte, yarışmaya katılım düzeyinin kampüsteki sorun algısından çok programın üniversite içinde duyurulması, akademik danışmanların yönlendirmesi ve yarışmanın ders veya tasarım stüdyolarıyla ilişkilendirilmesi tarafından şekillendiği anlaşılmaktadır. Bu durum, kampüs sorunlarının tasarım üretimine dönüşebilmesi için yalnızca ihtiyacın varlığının yeterli olmadığını; kurumsal bilgilendirme ve akademik sahiplenmenin de belirleyici olduğunu göstermektedir.

3.6. DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Yarışmada projeler; yarışmanın genel amacı ve şartnamesinde belirlenen ilkeler doğrultusunda aşağıdaki temel kriterler çerçevesinde değerlendirilmiştir:

KRİTER	KAPSAM
Etkileşim	Sosyal bağları ve mekânsal karşılaşmaları destekleme kapasitesi
Fiziksel aktivite	Kampüs içinde hareketi, sporu ve aktif kullanımı teşvik eden mekânsal çözümler
Nitelikli işlevsel mekân	Ortak kullanım alanlarının kalitesi, çeşitliliği ve tasarım dili
Mekânsal ölçek	Kampüs bütünüyle kurduğu uyum ve ölçek duyarlılığı
Erişilebilirlik	Farklı kullanıcı gruplarının mekâna fiziksel ve sosyal erişimi
Özgünlük	Tasarım fikrinin yaratıcılığı ve özgün yaklaşımı
Uyarlanabilirlik potansiyeli	Farklı kampüslere ve koşullara taşınabilirlik
Yaygın etki	Sosyal, mekânsal ve davranışsal dönüşüm potansiyeli
Geliştirilebilirlik	Sürdürülebilir, geliştirilebilir ve çoğaltılabilir nitelik



BÖLÜM 4

JÜRİ DEĞERLENDİRMELERİ VE ÖNE ÇIKAN EĞİLİMLER

4.1. JÜRİ DEĞERLENDİRME TOPLANTISI

Jüri değerlendirme toplantısı; asli ve yedek jüri üyeleri ile raportörlerin katılımıyla 17–18 Haziran 2026 tarihlerinde İstanbul'da Türkiye Yeşilay Cemiyeti Genel Merkezi Sepetçiler Kasrı'nda gerçekleştirilmiştir. Değerlendirme toplantısı 17 Haziran 2026 saat 09:30'da başlamış, 18 Haziran 2026 saat 20:00'de tamamlanmıştır.

İSİM	UZMANLIK ALANI	GÖREVİ
Prof. Dr. Zekiye YENEN	Mimar, Şehir Plancı, Kentsel Tasarımcı	Jüri Başkanı
Engin AKTAŞ	Peyzaj Mimarı	Asli Üye
Prof. Dr. Serkan SINMAZ	Kırklareli Üniversitesi, Şehir Plancı, Kentsel Tasarımcı	Asli Üye
Dr. Öğr. Üyesi Yunus ÇOLAK	Kırklareli Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Uzmanı	Asli Üye
Dr. Öğr. Üyesi Abdul Samet ENGİN	Kırklareli Üniversitesi, Mimar	Asli Üye
Ertan ER	Şehir Plancı	Yedek Üye
Arş. Gör. Fulya Damla YILMAZ	Kırklareli Üniversitesi, Peyzaj Mimarı	Yedek Üye
Fatma Çağla ŞEVİK	Şehir Plancı, Kentsel Tasarım Uzmanı	Raportör
Rümeysa GÜR GÖNÜLTAŞ	Mimar	Raportör
Suna KAYA	Türkiye Yeşilay Cemiyeti, Proje Uzmanı	Raportör Yardımcısı

4.2. DEĞERLENDİRME SÜRECİ

Jüri, 125 başvuruyu ön eleme sonrasında birbirini izleyen beş aşamadan geçirerek değerlendirmiştir. Her aşama, bir öncekinin çıktısı üzerine inşa edilmiş; süreç boyunca jüri üyeleri tarafından notlar alınmış ve tüm kararlar oylamayla belirlenmiştir.

AŞAMA	DEĞERLENDİRME KRİTERİ	SONUÇ
Ön Eleme (Raportör)	Şartname uygunluk incelemesi: rumuz hatası, proje dilinin Türkçe dışı olması, kimlik zarfı eksikliği, geç teslim vb.	55 proje elendi- 70 proje incelemeye alındı; jüriye durum bilgilendirmesi yapıldı
1. Aşama	Sorun tanımı ve analiz içeriği; yarışmanın ana fikri ile uyum	15 proje elendi- 55 proje 2. aşamaya geçti
2. Aşama	Etkileşim, fiziksel aktivite, nitelikli işlevsel mekân, mekânsal ölçek, erişilebilirlik	23 proje elendi- 32 proje 3. aşamaya geçti
3. Aşama	Ortak kullanım mekânlarına yönelik yaklaşım, paftaların anlaşılabilirliği, proje raporu ile uyum	22 proje elendi- 10 proje 4. aşamaya geçti
4. Aşama	Özgünlük, uyarlanabilirlik potansiyeli, yaygın etki, geliştirilebilirlik	4 proje elendi- 6 proje ödül grubuna alındı
5. Aşama	Derecelendirme oylaması	Birincilik, ikincilik, üçüncülük ve 3 mansiyon ödülü belirlendi

4.3. GENEL İZLENİMLER

İki günlük kapsamlı değerlendirme süreci; öğrencilerin kampüs sorunlarını tespit etme ve mekânsal çözüm üretme konusundaki potansiyelini ortaya koymuştur.

ÖNE ÇIKAN YAKLAŞIMLAR:

Sorun tespiti ve analiz kalitesi genel olarak yüksek; öğrencilerin kendi kampüslerini kapsamlı biçimde gözlemledikleri görülmüştür.

Modüler, çoğaltılabilir ve farklı kampüslere uyarlanabilen tasarım yaklaşımlarının yaygınlığı dikkat çekicidir.

Sürdürülebilirlik, iklimsel uyum ve biyofilik tasarım anlayışı güçlü bir eğilim olarak öne çıkmaktadır.

Yaya öncelikli ve bisiklet dostu kampüs vizyonu geniş kabul görmektedir.

DİKKAT ÇEKEN NOKTALAR:

Analiz derinliği ile tasarım önerisi arasındaki tutarsızlık bazı projelerde belirleyici bir eksiklik olmuştur.

Büyük ölçekli müdahalelerde okunabilirlik ve uygulanabilirlik açısından sınırlılıklar gözlemlenmiştir.

Pafta anlatım dilinin zaman zaman tasarım kararlarını yeterince aktaramaması değerlendirme sürecini güçleştirmiştir.

4.4. YARIŞMADA ÖNE ÇIKAN TASARIM EĞİLİMLERİ

Birbirinden bağımsız ekiplerin benzer mekânsal çözümlere ulaşması hem kampüs sorunlarının yaygınlığını hem de bu sorunlara yönelik ortak tasarım sezgisini yansıtmaktadır. Yarışmada öne çıkan başlıca tasarım eğilimleri şöyle sıralanabilir:

- Modüler ve çoğaltılabilir sistemler: tek büyük müdahale yerine kampüse yayılan küçük ölçekli, esnek birimler
- Geçiş alanlarının aktifleştirilmesi: yalnızca ulaşım işlevine indirgenmiş aksların sosyal mekânlara dönüştürülmesi
- İklim duyarlı tasarım: gölge elemanları, rüzgâr kontrolü ve biyoklimatik konfor çözümleri
- Sosyal omurga yaklaşımı: kampüs parçalarını birbirine bağlayan ve süreklilik oluşturan aktif yaşam koridorları
- Kullanıcı katılımını öngören sistemler: öğrenciyi pasif kullanıcıdan aktif mekân üreticisine dönüştüren esnek altyapılar
- Sürdürülebilir çözümler: güneş paneli entegrasyonu, yağmur suyu geri kazanımı, yerel bitkilendirme ve geri dönüştürülebilir malzeme kullanımı

4.5. YARIŞMA PROJELERİNİN GENEL DEĞERLENDİRMESİ

Yarışmaya sunulan 125 proje birlikte değerlendirildiğinde, farklı üniversitelerden ve tasarım disiplinlerinden gelen katılımcıların benzer kampüs sorunlarını tespit ettiği görülmektedir. Bu ortaklaşma, söz konusu problemlerin belirli bir üniversiteye özgü olmadığını; Türkiye’deki farklı kampüs tiplerinde karşılaşılan yapısal meseleler olduğunu göstermektedir.

4.5.1 PROJELERDE ORTAKLAŞAN SORUNLAR

Projelerde tekrar eden başlıca sorunlar şunlardır:

- Açık alanların çoğunlukla geçiş, bekleme veya dolaşım amacıyla kullanılması,
- Öğrencilerin bir araya gelebileceği sosyal odakların yetersizliği,
- Fakülteler, açık alanlar ve farklı işlevler arasındaki fiziksel kopukluk,
- Yaya ve bisiklet yollarının süreksiz veya yetersiz olması,
- Araç trafiği ve otoparkların yaya deneyimini baskılaması,
- Gölge, yağmurdan korunma ve termal konfor imkânlarının sınırlılığı,
- Kullanılmayan veya yeterince değerlendirilemeyen açık alanların bulunması,
- Spor, sanat, kültür, açık havada öğrenme ve üretim alanlarının yetersizliği,
- Erişilebilirlik, gece kullanımı, aydınlatma ve güvenlik sorunları.

Bu tespitler, kampüslerdeki temel meselenin yalnızca açık alan miktarı olmadığını göstermektedir. Asıl sorun, mevcut alanların öğrencilerin gündelik yaşamına yeterince katılamaması ve hareket, sosyalleşme, öğrenme, üretme ve dinlenme gibi farklı kullanımları birlikte destekleyememesidir.

Projelerin önemli bir bölümü bu nedenle kampüsü yalnızca eğitim yapılarının bir araya geldiği fiziksel bir yerleşke olarak değil; öğrencilerin hareket ettiği, karşılaştığı, dinlendiği, öğrendiği, ürettiği ve sosyalleştiği bütünlük bir yaşam çevresi olarak ele almıştır. Bağımlılıkla mücadele de çoğunlukla doğrudan denetim veya kısıtlama üzerinden değil, öğrencilere ekran, sigara ve pasif zaman kullanımına alternatif etkinlikler ve sosyal ilişkiler sunulması üzerinden yorumlanmıştır.

4.5.2 ÖNE ÇIKAN TASARIM YAKLAŞIMLARI

Projelerde geliştirilen çözüm önerileri şu başlıklar altında toplanmaktadır:

- Modüler, esnek, taşınabilir ve çoğaltılabilir mekânsal birimler,
- Yaya ve bisiklet rotalarıyla birbirine bağlanan aktif yaşam ağları,
- Spor, hareket ve açık hava etkinlik alanları,
- Sosyal buluşma, dinlenme ve karşılaşma noktaları,
- Açık hava çalışma, okuma ve öğrenme birimleri,
- Sanatsal ve kültürel etkinliklere uygun sahne, sergi ve atölye alanları,
- Kampüs bahçeleri, üretim alanları ve doğayla etkileşim noktaları,
- Gölgeleme, rüzgârdan korunma ve iklimi oluşturan iklim duyarlı çözümler,
- Güneş enerjisi, yağmur suyu toplama ve geri dönüştürülebilir malzeme sistemleri,
- Öğrenci katılımına ve ortak üretime açık dönüştürülebilir tasarımlar.

En belirgin ortak eğilim, büyük ve maliyetli yapısal müdahaleler yerine kampüsün farklı noktalarına yerleştirilebilen küçük ölçekli ve çok işlevli birimlerin önerilmesidir. Sosyal odaklar, gölgelikler, çalışma ve dinlenme birimleri, etkinlik istasyonları ve kampüs mobilyaları bu yaklaşımın başlıca araçlarını oluşturmuştur. Bazı projeler tek bir yapı veya nesne geliştirirken daha kapsamlı çalışmalar bu birimleri yaya omurgaları, aktif yaşam rotaları ve sosyal odaklardan oluşan bütünlük bir sistem içerisinde ele almıştır. Kampüs ölçeğinde bağlantı kuran bu yaklaşımlar, parçalı müdahalelerin gündelik yaşam üzerindeki etkisini artırma potansiyeline sahiptir.

Sürdürülebilirlik açısından güneş panelleri, yağmur suyu toplama sistemleri, geçirgen yüzeyler, geri dönüştürülebilir veya yerel malzemeler, kuraklığa dayanıklı bitkilendirme ve biyofilik tasarım ilkeleri öne çıkmıştır. Bununla birlikte bazı projelerde bu kararlar tasarımın kurucu bir parçası hâline gelirken bazılarında projeye sonradan eklenen teknik unsurlar düzeyinde kalmıştır.

Yerel bağlamla kurulan ilişkinin niteliği de projeler arasında farklılık göstermektedir. Kampüsün iklimini, topoğrafyasını, bitki örtüsünü, tarihsel belleğini ve gündelik kullanım biçimlerini tasarımın başlangıç noktası kabul eden çalışmalar daha özgün ve yere ait çözümler geliştirmiştir. Modüler sistemlerin farklı kampüslere uyarlanabilir olması önemli bir avantaj sağlamakla birlikte yerel koşullarla yeterince ilişki kurulmaması, bazı önerilerin herhangi bir kampüse yerleştirilebilecek genel çözümlere dönüşmesi riskini ortaya çıkarmıştır. Bu nedenle çoğaltılabilirlik ile yere özgülük arasında dengeli bir ilişki kurulması önem taşımaktadır.

Öğrencinin mekânın yalnızca kullanıcısı değil, aynı zamanda etkinliklerin ve tasarım sürecinin üreticisi olarak tanımlanması da dikkat çekici bir yaklaşımdır. Ancak kullanıcı katılımı bazı projelerde uygulanabilir bir yöntemle açıklanırken bazılarında genel bir niyet olarak kalmıştır. Benzer biçimde erişilebilirlik, engelli kullanımı, bakım, işletme, güvenlik ve uzun dönemli yönetim konuları her projede aynı ayrıntı düzeyinde ele alınmamıştır.

Projelerin analiz, tasarım ve sunum kalitesi genel olarak önemli bir fikir üretme kapasitesine işaret etmekle birlikte, bazı çalışmalar kampüs sorunlarını doğru tespit etmiş ancak bu tespitleri yeterince geliştirilmiş mekânsal kararlara dönüştürmemiştir. Bazı projelerde ise güçlü bir tasarım fikri bulunmasına rağmen ölçek, uygulanabilirlik, erişilebilirlik, detay çözümü veya rapor–pafta bütünlüğü sınırlı kalmıştır. En başarılı yaklaşımlar; sorun tanımını, kullanıcı ihtiyaçlarını, kampüs bütünü, yerel koşulları ve uygulanabilir tasarım kararlarını tutarlı bir sistem içerisinde birleştiren projeler olmuştur.

Sonuç olarak yarışma projeleri, öğrencilerin kampüslerini yalnızca eleştirmekle kalmadığını, bu alanların dönüştürülmesine yönelik güçlü bir fikir ve tasarım üretme kapasitesine sahip olduğunu göstermektedir. Ortaya çıkan birikim; aktif yaşam, sosyal etkileşim, sanat ve kültür, açık havada öğrenme, doğayla ilişki, iklimsel konfor ve bağımlılıklara alternatif nitelikli serbest zaman kullanımı bakımından zengin bir öneri havuzu meydana getirmiştir. Bu birikimin yarışma sonuçlarıyla sınırlı bırakılmaması; seçilen projelerin üniversite yönetimleri, yerel yönetimler, akademik danışmanlar ve ilgili paydaşlarla birlikte geliştirilerek pilot uygulamalara dönüştürülmesi, KampüsAktif Programı'nın kalıcı etkisi açısından önem taşımaktadır.



BÖLÜM 5

BAŞARILI TASARIMLAR

5.1. ÖDÜL KAZANAN PROJELER

BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ- EVENT-MATRIX

ESER NO	12675
EKİP	Rutkay Koyuncu (ekip sorumlusu), Yağmur Dila Öztürk, Ali Eren Şen, Ece Güvercin- Eskişehir Osmangazi Üniversitesi (ESOGÜ) Mimarlık ve Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, 3. Sınıf İlayda Gülşen- Bursa Teknik Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü, 3. Sınıf
KAMPÜS	ESOGÜ Meşelik Yerleşkesi
ÖDÜL	90.000 TL

12675

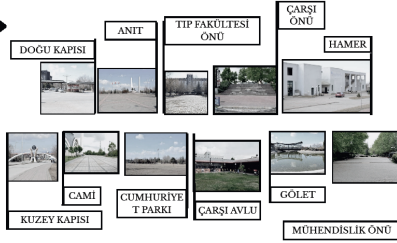
EVENT-MATRIX

Rota Tabanlı Modüler Yapılarla Ortak Kullanım Alanlarının Yeniden Kurgulanması



AMACIMIZ NE ?

Yapılan kampüs analizleri sonucunda, **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi** yerleşkesinde düşük yoğunlukta kullanılan, tanınmaz ve sosyal etkileşim potansiyeli yüksek birçok alan tespit edilmiştir. Tasarım önerisi, bu verimsiz alanların kampüs yaşamına kazandırılmayı amaçlayan modüler bir mekânsal sistem üzerine kurulmuştur. **Kampüs kulelerinin mekânsallaşmasını** temel alan bu sistem, öğrencilerin üretimin, paylaşım ve etkileşim faaliyetlerine ev sahipliği yapacak esnek kullanımlı yapılar önermektedir. Modüller, belirlenen kampüs rotası boyunca yerleştilerle yalnızca yeni kullanım alanları oluşturmakla kalmamakta, aynı zamanda kampüs içindeki hareketliliği ve mekânlar arası ilişkileri güçlendiren bütüncül bir tasarım dili oluşturmaktadır.



ANALİZLER



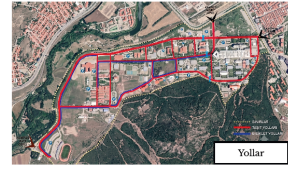
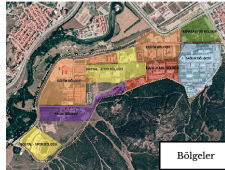
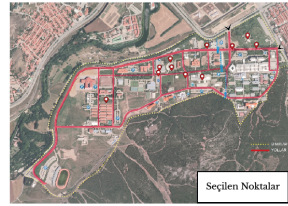
ÖZETLENEN ALANLAR

- 1. KAMPÜS İÇİ
- 2. KAMPÜS DİŞİ
- 3. KAMPÜS İÇİ
- 4. KAMPÜS DİŞİ
- 5. KAMPÜS İÇİ
- 6. KAMPÜS DİŞİ
- 7. KAMPÜS İÇİ
- 8. KAMPÜS DİŞİ
- 9. KAMPÜS İÇİ
- 10. KAMPÜS DİŞİ
- 11. KAMPÜS İÇİ
- 12. KAMPÜS DİŞİ
- 13. KAMPÜS İÇİ
- 14. KAMPÜS DİŞİ
- 15. KAMPÜS İÇİ
- 16. KAMPÜS DİŞİ
- 17. KAMPÜS İÇİ
- 18. KAMPÜS DİŞİ
- 19. KAMPÜS İÇİ
- 20. KAMPÜS DİŞİ
- 21. KAMPÜS İÇİ
- 22. KAMPÜS DİŞİ
- 23. KAMPÜS İÇİ
- 24. KAMPÜS DİŞİ
- 25. KAMPÜS İÇİ
- 26. KAMPÜS DİŞİ
- 27. KAMPÜS İÇİ
- 28. KAMPÜS DİŞİ
- 29. KAMPÜS İÇİ
- 30. KAMPÜS DİŞİ
- 31. KAMPÜS İÇİ
- 32. KAMPÜS DİŞİ
- 33. KAMPÜS İÇİ
- 34. KAMPÜS DİŞİ
- 35. KAMPÜS İÇİ
- 36. KAMPÜS DİŞİ
- 37. KAMPÜS İÇİ
- 38. KAMPÜS DİŞİ
- 39. KAMPÜS İÇİ
- 40. KAMPÜS DİŞİ
- 41. KAMPÜS İÇİ
- 42. KAMPÜS DİŞİ
- 43. KAMPÜS İÇİ
- 44. KAMPÜS DİŞİ
- 45. KAMPÜS İÇİ
- 46. KAMPÜS DİŞİ
- 47. KAMPÜS İÇİ
- 48. KAMPÜS DİŞİ
- 49. KAMPÜS İÇİ
- 50. KAMPÜS DİŞİ
- 51. KAMPÜS İÇİ
- 52. KAMPÜS DİŞİ
- 53. KAMPÜS İÇİ
- 54. KAMPÜS DİŞİ
- 55. KAMPÜS İÇİ
- 56. KAMPÜS DİŞİ
- 57. KAMPÜS İÇİ
- 58. KAMPÜS DİŞİ
- 59. KAMPÜS İÇİ
- 60. KAMPÜS DİŞİ
- 61. KAMPÜS İÇİ
- 62. KAMPÜS DİŞİ
- 63. KAMPÜS İÇİ
- 64. KAMPÜS DİŞİ
- 65. KAMPÜS İÇİ
- 66. KAMPÜS DİŞİ
- 67. KAMPÜS İÇİ
- 68. KAMPÜS DİŞİ
- 69. KAMPÜS İÇİ
- 70. KAMPÜS DİŞİ
- 71. KAMPÜS İÇİ
- 72. KAMPÜS DİŞİ
- 73. KAMPÜS İÇİ
- 74. KAMPÜS DİŞİ
- 75. KAMPÜS İÇİ
- 76. KAMPÜS DİŞİ
- 77. KAMPÜS İÇİ
- 78. KAMPÜS DİŞİ
- 79. KAMPÜS İÇİ
- 80. KAMPÜS DİŞİ
- 81. KAMPÜS İÇİ
- 82. KAMPÜS DİŞİ
- 83. KAMPÜS İÇİ
- 84. KAMPÜS DİŞİ
- 85. KAMPÜS İÇİ
- 86. KAMPÜS DİŞİ
- 87. KAMPÜS İÇİ
- 88. KAMPÜS DİŞİ
- 89. KAMPÜS İÇİ
- 90. KAMPÜS DİŞİ
- 91. KAMPÜS İÇİ
- 92. KAMPÜS DİŞİ
- 93. KAMPÜS İÇİ
- 94. KAMPÜS DİŞİ
- 95. KAMPÜS İÇİ
- 96. KAMPÜS DİŞİ
- 97. KAMPÜS İÇİ
- 98. KAMPÜS DİŞİ
- 99. KAMPÜS İÇİ
- 100. KAMPÜS DİŞİ



TASARIM HEDEFLERİ

- Atıl alanların aktifleştirmek
- Kasa yaya rotaları oluşturmak
- Boş alanları değerlendirmek
- Kulüp kullanımını desteklemek
- Sosyal etkileşimi artırmak
- Kampüs yaşamını canlandırmak
- Kamusal kullanımını güçlendirmek
- Esnek modüler mekânlar oluşturmak
- Dolaşım omurgasını kurmak



EVENT-MATRIX, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Meşelik Yerleşkesinde zayıf yaya bağlantıları, tanımsız açık alanlar ve süreklilik göstermeyen sosyal yaşam üzerinden geliştirilmiştir. Projenin analiz aşamasında ulaşım, dolu-boş, yeşil alan ve arazi kullanımı incelemelerinin yanı sıra öğrencilerin kampüsü nasıl algıladığını ortaya koyan bilişsel haritalama çalışmalarından yararlanılmıştır. Bu çalışmalar, öğrencilerin kampüsü süreklilik gösteren yollar ve ortak alanlardan çok Tıp Fakültesi, cami, çarşı ve anıt gibi belirgin odaklar üzerinden algıladığını göstermiştir. Proje, bu mekânsal kopukluğu gidermek amacıyla kampüs omurgasını yalnızca bir ulaşım hattı olarak değil; hareketi, karşılaşmaları ve farklı etkinlikleri örgütleyen bir etkileşim matrisi olarak yeniden kurgulamaktadır. Doğu Kapısı, Tıp Fakültesi önü, anıt, çarşı, Cumhuriyet Parkı, gölet ve mühendislik birimleri gibi önemli noktalar bir rota üzerinde ilişkilendirilmekte; düşük yoğunlukla kullanılan alanlar yeni sosyal düğümlere dönüştürülmektedir.

Sistemin temel bileşenini, kampüs kulüplerinin üretim, paylaşım ve etkinliklerini açık alanlara taşıyan modüler birimler oluşturmaktadır. Dinlenme, çalışma, bekleme, sergileme, etkinlik ve sosyalleşme gibi farklı kullanımlara uyarlanabilen bu birimler, tek başlarına birer yapı olmaktan çok kampüs genelindeki hareket ve sosyal yaşam ağının parçaları olarak tasarlanmıştır. Böylece proje, boş alanları yalnızca fiziksel olarak doldurmak yerine bu alanları öğrenci etkinlikleriyle süreklilik kazanan ortak kullanım mekânlarına dönüştürmektedir.

Modüllerde hızlı kurulabilen ve yeniden yapılandırılabilen hafif çelik taşıyıcı sistem; ahşap kompozit paneller ve yarı geçirgen polikarbonat yüzeylerle birlikte kullanılmıştır. Gün ışığından yararlanma, iklim koşullarına uyum, hafiflik ve farklı ihtiyaçlara göre genişleyebilme özellikleri projenin uygulanabilirliğini desteklemektedir.

12675

Yerleşkede Seçilen Odak ve Düğüm Noktaları	Orjinal Mekan Görseli	3D Modelde Yerleştirme Mekan Görseli

ALANI DAHA AKTİF BİR KULLANIMLA BULUŞTURMA AMACI TAŞIR.

TIP FAKÜLTESİ ÖNÜ

GÖLET

ANIT VE GİRİŞ KAPSİ

CAMI

FAKÜLTE VE REKTÖRLÜK ARASI

ÇARŞI

MÜHENDİSLİK FAKÜLTELERİ

İKİNCİ GİRİŞ KAPISINDAN İNSANLARI YONLENDİRDİĞİMİZ ROTA

FAKÜLTE VE REKTÖRLÜK ARASI

YOLU DÜZENLEME STRATEJİSİ İNSANLARIN DAHA ÇOK KULLANABİLECEĞİ YENİ BİR GÜZERGAH TASARLAMA ALANI AKTİFLEŞTİRMİYİ ÇALIŞILMIŞTIR

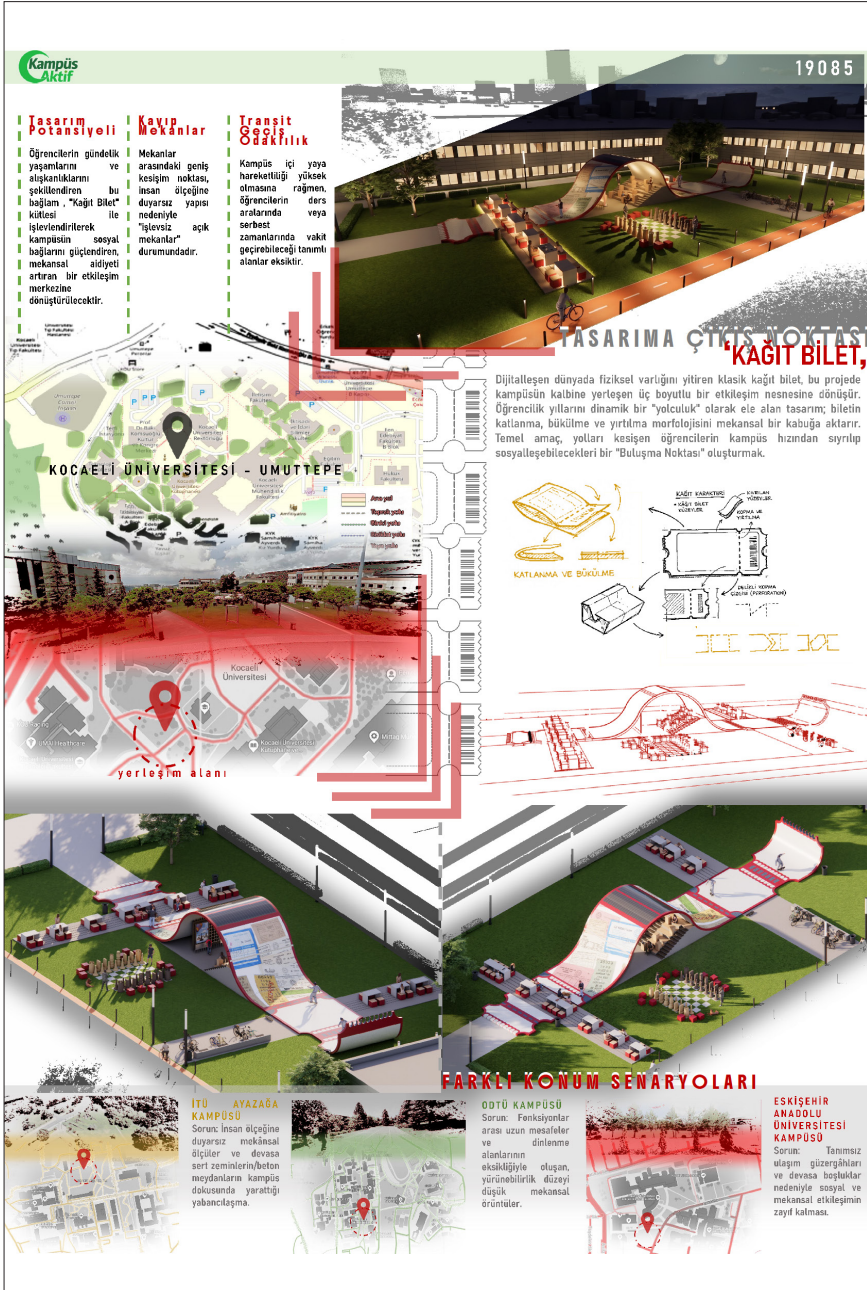
KAMPÜS İÇİNDKİ ATIL ALANLARI CANLANDIRAN, KISA ULAŞIM ROTALARI OLUŞTURAN VE KULÜP FAALİYETLERİNİ DESTEKLEYEN BİR ROTA TASARLANMIŞTIR.

EVENT-MATRIX'in ayırt edici yönü, kampüs ölçeğindeki analizleri küçük ölçekli ve uygulanabilir mimari müdahalelerle birleştirmesidir. Proje; kampüs belleğini ve mevcut odakları korurken yaya hareketini güçlendirmekte, kampüs kulüplerine görünürlük kazandırmakta ve pasif açık alanları öğrencilerin karşılaşma, üretim ve paylaşım mekânlarına dönüştürmektedir. Bu bütüncül yaklaşım, projenin tekil bir tasarım nesnesinin ötesine geçerek farklı kampüslere uyarlanabilecek, geliştirilebilir bir aktif yaşam sistemi önermesini sağlamaktadır.

Jüri değerlendirmesi: Yarışmanın amacıyla güçlü uyumu, kapsamlı araştırma ve analiz süreci ile erişilmiş tespitleri, rapor ile tasarım önerisi arasındaki yüksek tutarlılık, uygulanabilir mekânsal çözüm önerileri ve bütüncül yaklaşımı nedeniyle birincilik ödülüne layık görülmüştür.

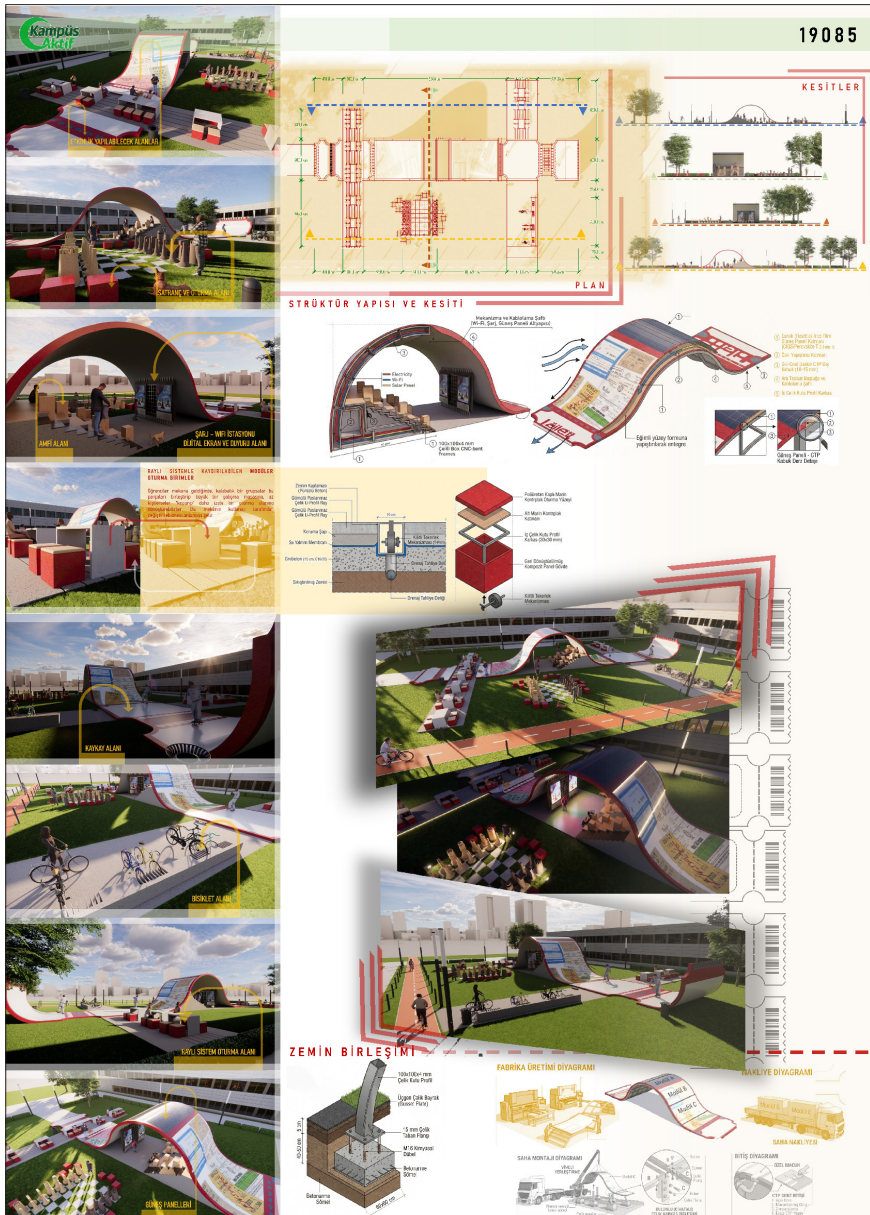
İKİNCİLİK ÖDÜLÜ- KÂĞIT BİLET

ESER NO	19085
KATILIMCI	Fatma Turan- Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, 3. Sınıf (bireysel katılım)
KAMPÜS	Kocaeli Üniversitesi
ÖDÜL	60.000 TL



“Kâğıt Bilet” projesi, kampüslerdeki tanımsız ve işlevsiz açık alanları öğrencilerin sosyalleşebileceği, dinlenebileceği ve etkileşim kurabileceği aktif buluşma noktalarına dönüştürmeyi amaçlayan esnek bir kentsel donatı sistemi teklif etmektedir. Tasarımın çıkışı noktası, yolculuk ve anı kavramlarını temsil eden kâğıt bilet metaforudur. Bu doğrultuda form, katlanan ve kıvrılan bir biletin üç boyutlu mekâna dönüşümüyle oluşturulmuştur. Organik kabuk yapısı, sert kampüs dokularına karşı insan ölçeğinde sıcak ve davetkâr bir alan oluştururken; hareketli oturma sistemleri, kaykay alanı, satranç bölgesi, amfi basamakları ve teknolojik altyapılar farklı kullanıcı senaryolarını desteklemektedir. Modüler ve farklı kampüs koşullarına uyarlanabilir yapısıyla sosyal etkileşimi artıran proje; çelik strüktür, hafif kabuk malzemeleri ve güneş enerjisi entegrasyonu sayesinde sürdürülebilir, uygulanabilir ve kampüs aidiyetini güçlendiren evrensel bir yaşam durağı olarak tasarlanmıştır.

Projenin KampüsAktif açısından temel değeri, öğrenciyi açık alanda pasif biçimde oturan bir kullanıcı olarak değil, mekânı farklı biçimlerde kullanabilen aktif bir özne olarak ele almasıdır. Hareketli oturma birimleri bireysel veya grup hâlinde çalışmaya ve dinlenmeye; kaykay alanı fiziksel aktiviteye, satranç bölgesi bilişsel etkileşime; amfi basamakları ise sohbet, karşılaşma ve küçük etkinliklere imkân vermektedir. Böylece fiziksel, sosyal ve bilişsel faaliyetler aynı buluşma noktası çevresinde bir araya getirilmektedir.



Kâğıt Bilet'in Kocaeli Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, İTÜ ve ODTÜ gibi farklı kampüs koşulları üzerinden ele alınması, önerinin yalnızca belirli bir yerleşkeye değil, benzer sorunlara sahip farklı üniversitelere uyarlanabileceğini göstermektedir. Tasarım; uzun yaya güzergâhlarında dinlenme, geniş ve tanımsız alanlarda sosyalleşme, sert zeminlerde insan ölçeğinde buluşma ve kampüs içinde kolay tanınabilir bir odak oluşturma gibi farklı ihtiyaçlara cevap vermektedir. Bu yönüyle Kâğıt Bilet, KampüsAktif'in temel yaklaşımına uygun olarak açık alan tasarımı ile etkinlik çeşitliliğini birleştiren; öğrencileri kampüs yaşamına daha aktif biçimde katılmaya teşvik eden bir buluşma modeli ortaya koymaktadır.

Jüri değerlendirmesi: Esnek kullanım senaryoları, farklı kampüslere uyarlanabilir mekânsal kurgusu, uygulanabilirlik potansiyeli, etkileşimli yaşamı destekleyen önerileri ve mikro mekân anlayışını başarıyla ele alması, açık mekânlara imaj değeri kazandırma ve kullanılabilirliğini yükseltme çabası nedeniyle öne çıkmıştır.

ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ- NODEKIT

ESER NO	97431
EKİP	Hale Tat (ekip sorumlusu), Melike Aydın, Zeynep Hazal Öztürk-Abdullah Gül Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf
KAMPÜS	Abdullah Gül Üniversitesi Sümer Kampüsü
ÖDÜL	35.000 TL

NODEKIT: Abdullah Gül Üniversitesi Sümer Kampüsü İçin Modüler Kentsel Etkileşim Sistemi; kampüs açık alanlarının yalnızca geçiş ve dolaşım alanları olmaktan çıkarılarak sosyal etkileşim, fiziksel aktivite ve keşif deneyimlerini destekleyen aktif yaşam alanlarına dönüştürülmesini amaçlayan modüler bir kentsel tasarım önerisidir. Sümer Kampüsü'nün tarihsel kimliği, mevcut yeşil dokusu ve kullanıcı hareketleri üzerinden geliştirilen proje; esnek, dönüştürülebilir ve kullanıcı katılımına açık bir sistem sunmaktadır.

NODEKIT'in KampüsAktif açısından temel değeri; fiziksel, sosyal ve bilişsel etkinlikleri birbirinden kopuk alanlarda değil, birbiriyle ilişkili düğüm noktaları üzerinden ele almasıdır. Projede tanımlanan üç temel düğüm, farklı aktif yaşam biçimlerine karşılık gelmektedir:

Play Node, oyun ve fiziksel hareket aracılığıyla öğrencileri aktif yaşama yönlendirmektedir.

Encounter Node, karşılaşma, sohbet, dinlenme ve grup etkinlikleri için sosyal buluşma ortamları oluşturmaktadır.

Wonder Node, merak, keşif, sergileme ve açık havada öğrenme deneyimlerini desteklemektedir.

Projenin önemli yönlerinden biri, öğrencileri önceden belirlenmiş mekânları pasif biçimde kullanan bireyler olarak görmemesidir. Kullanıcılar modüllerin yerleşimine, kullanım biçimine ve gerçekleştirilecek etkinliklere katkıda bulunarak mekânın sürekli değişen yapısının bir parçası hâline gelmektedir. Böylece kampüs, yalnızca tasarımcı veya yönetim tarafından biçimlendirilen sabit bir çevre olmaktan çıkarak öğrencilerin katılımıyla yaşayan ve dönüşen ortak bir alan niteliği kazanmaktadır.

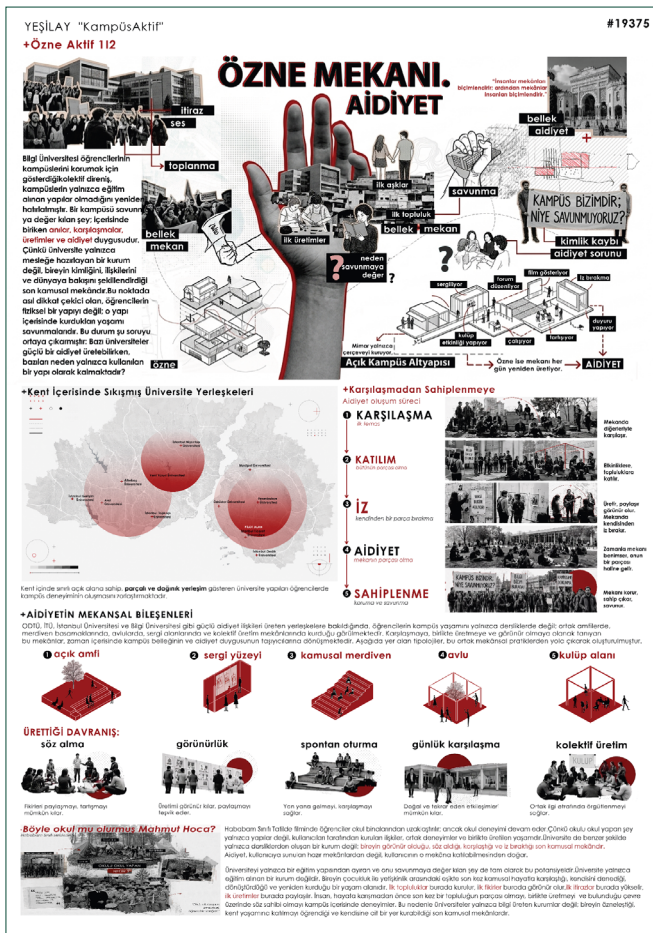
NODEKIT, bağımlılıkla mücadeleye de öğrencilere alternatif serbest zaman olanakları sunarak katkı sağlamaktadır. Oyun, fiziksel hareket, yüz yüze iletişim, ortak üretim ve keşif faaliyetleri; ekran başında veya pasif biçimde geçirilen zamana karşı daha nitelikli seçenekler oluşturmaktadır. Bu yönüyle proje, KampüsAktif'in öğrenciyi hareket eden, karşılaşan, merak eden ve çevresinin oluşumuna katılan aktif bir özne olarak kabul eden yaklaşımını güçlü biçimde temsil etmektedir.

Jüri değerlendirmesi: Rapor ile pafta arasındaki güçlü uyum, yaya yoğunluğu ve dolaşım akslarının doğru analiz edilmesi, kullanıcı hareketlerini yönlendiren mekânsal önerileri ve okunabilir tasarım dili, uygulanabilirlik düzeyinin yüksek olması nedeniyle üçüncülük ödülüne layık görülmüştür.

MANSİYON ÖDÜLLERİ

MANSİYON 1 - ÖZNE AKTİF

ESER NO	19375
KATILIMCI	Eda Nur Köse- İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 4. Sınıf (bireysel katılım)
ÖDÜL	15.000 TL

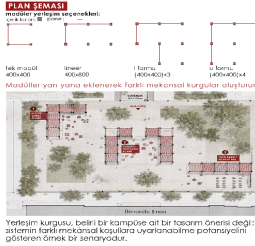
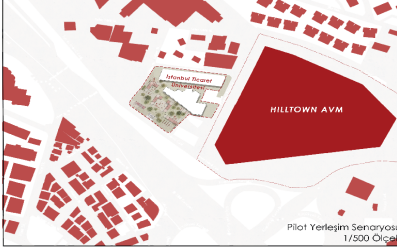


“Özne Aktif” projesi, öğrenciyi kampüsün pasif bir kullanıcısı değil mekânı dönüştüren ve üreten aktif bir özne olarak ele alan katılımcı bir kampüs tasarım yaklaşımıdır. Proje ile günümüz üniversite yerleşkelerinde azalan sosyal etkileşim, aidiyet ve ortak üretim alanlarına karşılık olarak kampüsü tamamlanmış bir yapı değil sürekli yeniden üretilebilen bir yaşam ağı olarak yorumlanmaktadır.

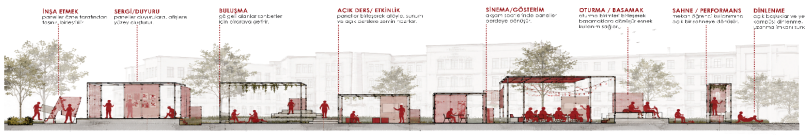
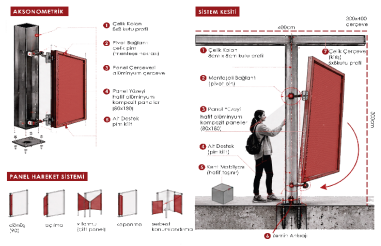
YEŞİLAY “KampüsAktif”
+Özne Aktif 212

#19375

“Üniversite bir bina değil, olasılıklar ağıdır.”



Pilot alan olarak seçilen İstanbul Tıp Fakültesi Yerleşkesi, kampüs kavramının günümüzde nasıl doğacağı görünür kılma hedefiyle tercih edilmiştir. Kenti kentinde **akademi**, yarıda yer alan aliyevli mekânlardan daha küçük ölçekli kalın ve sonradan dönüştürülen bir yapı içerisinde eğitim veren bir yerleşke öğrencilerin karışık, farklı ünlme ve kamusal yaşam katmanları mekânlarını oluşturur. Bu senaryo, mevcut alanı dönüştürmekten çok, kampüsü yalnızca denkleme alan bir yapıyı o mekânı tartışmaya davet etmektedir. Geleceğin mekânları alyapı önerisi, belirli bir yere ait bir tasarımdır değil; farklı üniversite yerleşkelerinde farklı mekânlar koşullara uyarlanabilecek **aidiyet** ve **kutum** (etkileyi) hedefleyen örnek bir prototip olarak ele alınır.

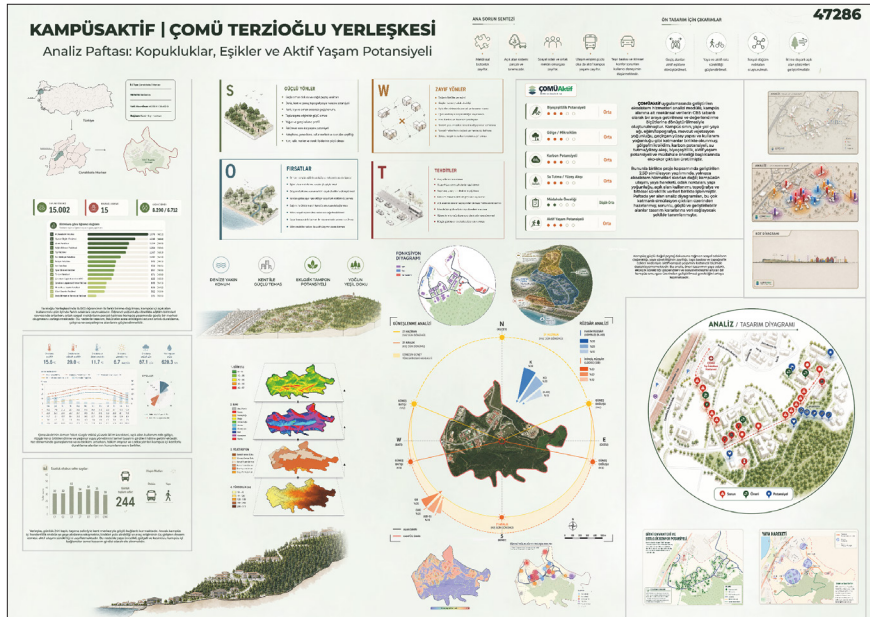


Tasarımın temelinde sabit çelik taşıyıcı çerçeveler ve öğrencilerin müdahale edebileceği hafif, hareketli panel sistemleri yer almakta; bu sistemler sergi alanı, du-yuru yüzeyi, açık hava sineması, forum alanı, kulüp etkinlik mekânı ve sosyal bu-luşma noktası gibi farklı kullanımlara dönüşebilmektedir.

Jüri değerlendirmesi: Öğrenciyi kampüs yaşamının aktif öznesi ve üreticisi olarak ele alması, kampüs kavramını yeniden tartışmaya açması, belirli bir kampüse bağlı kalmaksızın kullanıcı-mekân ilişkisini araştırması ve farklı bağlamlara uygulanabilir yaklaşımı nedeniyle mansiyon ödülüne layık görülmüştür.

MANSİYON 2 - AKTİF KAMPÜS OMURGASI: NEFES, HAREKET VE KARŞILAŞMA SİSTEMİ

ESER NO	47286
EKİP	Enes Gilik (ekip sorumlusu), Miray Yılmaz, Merve Yılmaz, Berkay Demir- Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, 4. Sınıf
ÖDÜL	15.000 TL



Bu proje ile Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Terzioğlu Yerleşkesinde parçalı açık alanları, yaya hareketlerini, sosyal odakları ve doğal peyzaj potansiyelini bütüncül bir kampüs yaşam sistemi içerisinde yeniden kurgulamayı amaçlanmaktadır.

Kampüsün ulaşım, topoğrafya, iklim, yeşil alan ve kullanıcı hareketleri üzerinden yapılan analizleri doğrultusunda geliştirilen projede; geçiş alanlarını sosyal karşılaşma mekânlarına, zorunlu hareketleri sağlıklı yaşam rutinlerine ve atıl kalan doğal alanları aktif kullanım alanlarına dönüştürmeyi önermektedir. ÇOMÜAktif dijital karar destek sistemi ile kampüs verilerinin analiz edilmesi ve tasarım kararlarının veri temelli olarak geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Jüri değerlendirmesi: Kampüs içerisinde önerdiği aktif omurga sistemi, güçlü kavramsal altyapısı, raporla desteklenen tasarım yaklaşımı ve kampüs ölçeğinde süreklilik oluşturma potansiyeli bakımından mansiyon ödülüne layık görülmüştür.

MANSİYON 3 - ARADA

ESER NO	48391
KATILIMCI	Burak Özcan- İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Mimarlık, 2. Sınıf (bireysel katılım)
ÖDÜL	15.000 TL

ARADA

PASİF BEKLEME MEKÂNINDAN SOSYAL KAMPÜS MEKÂNINA



1. GÜNDELİK KAMPÜS HAREKETİ



2. BEKLEME NOKTAS OLARAK DURAKLAR



3. PASİF BEKLEME



4. İLETİŞİMSİZLİK VE YABANCILAŞMA



5. ORTAK MEKAN POTANSİYELİNİN KAYBI

**ÖĞRENCİLER GÜN İÇİN
FARKLI AMAÇLARLA
KAMPÜS İÇERİSİNDE
HAREKET EDER.**

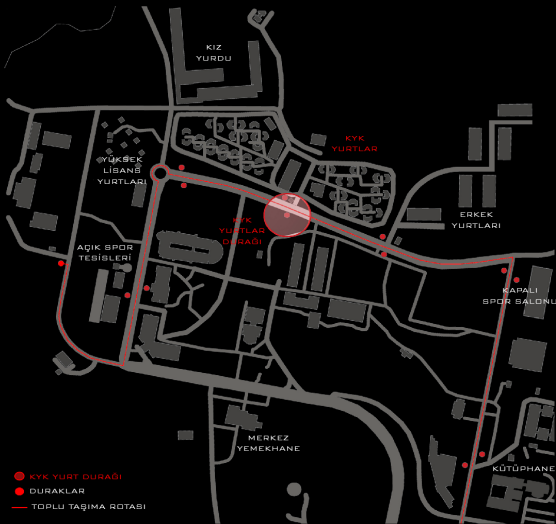
ÜNİVERSİTEDE
YERLEŞİMLERİN
MESAFELERİNDEN ÖTÜRÜ
ULAŞIM İÇİN DURAKTA
BEKLEME, KAMPÜS

BEKLEME DÖRESİ
ÇÖĞÜNLÜKTA FAALİYET V
ETKİLEŞİM İNKANI
ÖRETMEZ.

KISA BÜRELİ BEKLEME
BİLE ÖĞRENCİLERİ KENDİ
İÇİNE KAPANMADINA VE
ETKİLEŞİME AZALMADINA
YOL AÇAR.

**DUMAKLAR; KANŞILAŞMA,
ETKİLEŞİM VE PAYLAŞIM
İÇİN GÜÇLÜ BİR
POTANSİYEL MEKAN OLMA
ÖZELLİĞİ TAĞIRADA PASİF**

İYTE YERLEŞİM PLANI



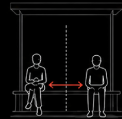
MEVCUT KYK YURT DURAGI



DAVRANIŞ BİÇİMLERİ

İZDİLE BEKLEME
KULLANICILAR
BİRBİRİNDEN
UZAKTA KOPUK BEKLER.

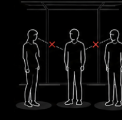
TELEFON KULLANIMI
ZAMANLARININ BÜYÜK
KISMINI TELEFONDA
GEÇİRİRLER.



BÖZ TEMASI AZ
YÜZYŰZE İLETİŞİM
ZAYIF



DAĞINIK DÜZEN
NET BİR ODAK YOKT
MEKAN DAĞINIK
KULLANILIR.



**KISA BEKLEME / BEÇİŞ
MEKANI**
DURAK KISA SÜRELİ
KULLANILIR, BAĞ
KURMA İHTİMALİ AZ.



ORTAK AKTİVİTE
EKSİKLİĞİ
PAYLAŞILAN SOSYAL
BİR AKTİVİTE
EKSİKLİĞİ HİSSEDİLİR.

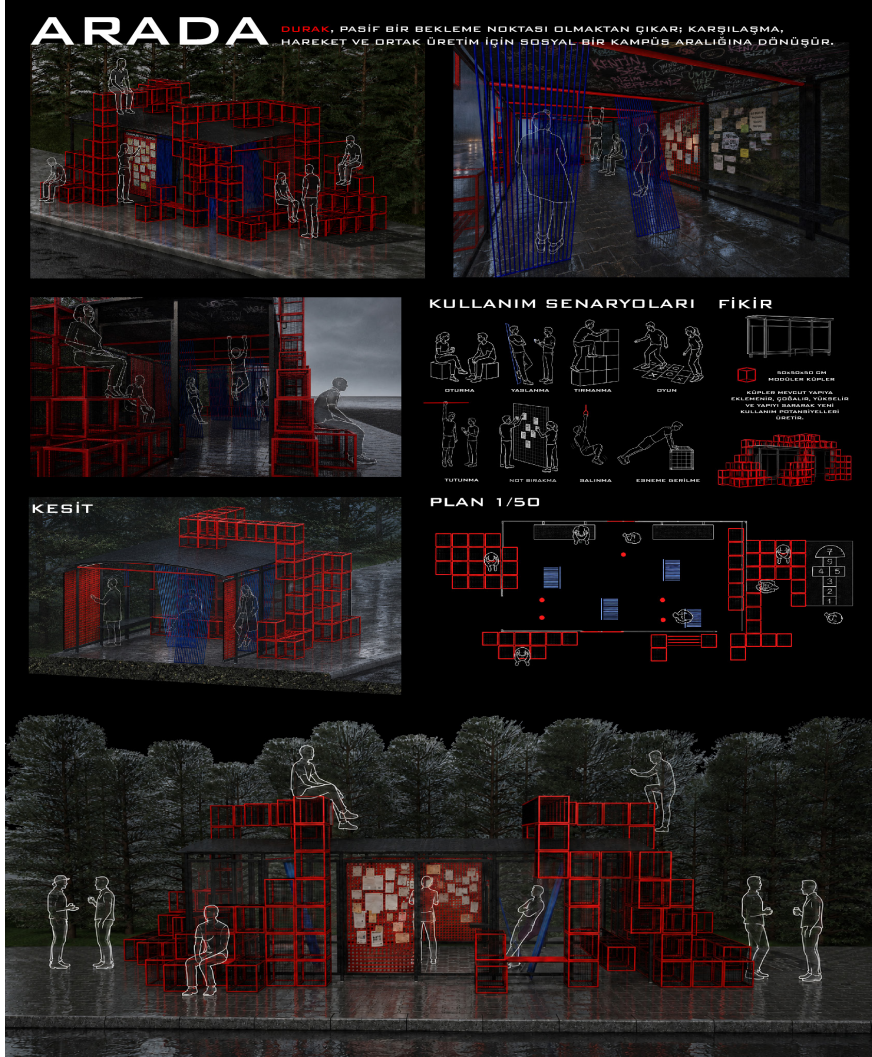


**FAKÜLTELER-YEMEKHANELER-
SPOR TESİSLERİNE ERİŞİMDE EN YÜKÜN
NOKTADIR.
GÜN İÇİNDE YAYA BİRKÜLASYONU SÜREKLİ
BİR MEKANDIR.
KAMPÜS ÖLÇEĞİNDE SOSYAL ETKİLEŞİMİ
ARTTIRACAK EN POTANSİYEL ODAKTIR.**

 BU NEDENLE YURTLAR DURAĞI
ÖNCELİKLE DÖNÜŞÜM ODAĞI
OLARAK SEÇİLMİŞTİR.

**TÜM ÜNİVERSİTE KAMPÜSLERİNDE BENZER
SORUNLAR YAŞANMAKTA; BU ÇÖZÜM MODELİ
FARKLI KAMPÜSLERE KOLAYCA
UYARLANABİLİR.**

ARADA, kampüs duraklarını yalnızca ulaşım öncesi bekleme noktaları olarak değil öğrencilerin günlük yaşam içerisinde karşılaştığı ve etkileşim kurabildiği sosyal ara mekânlar olarak yeniden ele alan bir tasarım önerisidir.



Proje ile bekleme süresini sosyal etkileşim, hareket, dinlenme ve kullanıcı katılımı için bir fırsata dönüştürmeyi amaçlanmaktadır. Mevcut durağa eklenen modüler birimlerden oluşan sistem; oturma, basamak, tırmanma, oyun, seyir ve etkileşim alanları oluşturarak farklı kullanım senaryolarına olanak sağlamaktadır. Tasarımın önemli bileşenlerinden biri olan topluluk duvarı, öğrencilerin not, duyuru, afiş, çizim ve mesajlarla mekâna katkı sunmasını sağlayarak kampüs hafızasının oluşmasına destek olmaktadır.

Jüri değerlendirmesi: Gerçekçi ve uygulanabilir mekânsal önerileri, sade fakat etkili tasarım dili, farklı kampüslerde hayata geçirilebilir olması ve geliştirilebilir yapısı nedeniyle mansiyon ödülüne layık görülmüştür.

5.2. ÖNE ÇIKAN DİĞER TASARIM YAKLAŞIMLARI

Yarışmada ödül alan projelerin yanı sıra, farklı sorun tanımları ve çözüm yöntemleriyle dikkat çeken çalışmalar da bulunmaktadır. Bu projeler ödül grubunda yer almamakla birlikte, KampüsAktif yaklaşımının geliştirilmesi, gelecekte düzenlenecek tasarım yarışmalarının kapsamının belirlenmesi ve üniversite kampüsleri için hazırlanabilecek tasarım rehberlerinin oluşturulması bakımından önemli bir fikir havuzu meydana getirmektedir.

Aşağıdaki projeler bir başarı sıralaması oluşturmak amacıyla değil, 125 proje içerisinde farklılaşan yaklaşım ve yöntemleri temsil eden örnekler olarak seçilmiştir.

5.2.1. KAMPÜS OMURGALARI VE MEKÂNSAL SÜREKLİLİK

Bu gruptaki projeler, kampüs sorunlarını tekil yapılar üzerinden değil; yaya hareketleri, sosyal odaklar ve açık alanlar arasında süreklilik kuran bütünlüştür sistemler üzerinden ele almaktadır.

Patika, Gebze Teknik Üniversitesi yerleşkesindeki fiziksel kopuklukları, motorlu taşıt baskısını ve ortak kullanım alanlarının yetersizliğini ele alan bir kamusal süreklilik önerisidir. Marmaray hattının ayırdığı kampüs parçalarını birbirine bağlayan rampa, yalnızca bir ulaşım elemanı olarak değil; çalışma, dinlenme, yeme-içme, öğrenci kulübü ve etkinlik alanlarını bir araya getiren aktif bir kampüs omurgası olarak tasarlanmıştır. Proje, zorunlu yaya hareketlerini sosyal ve üretken deneyimlerle ilişkilendirmesi bakımından dikkat çekmektedir.

Hamle, Gebze Teknik Üniversitesi kampüsündeki mevcut yaya yollarını, yeşil alanları, spor odaklarını ve sosyal mekânları "omurga, düğüm ve doku" yaklaşımıyla ilişkilendirmektedir. Yürüyüş rotaları, karşılaşma noktaları, ekolojik temas alanları ve sağlıklı yaşam odakları aracılığıyla öğrencilerin gündelik hareketlerini artırmayı ve kampüste geçirdikleri zamanı daha sosyal ve nitelikli hâle getirmeyi amaçlamaktadır. Proje, aktif yaşamı tek bir noktada değil, kampüs geneline yayılan bir ağ sistemi içerisinde ele almasıyla öne çıkmaktadır.

Bu projeler, aktif kampüs tasarımıyla yalnızca yeni etkinlik alanları oluşturmanın yeterli olmadığını; bu alanların kesintisiz, erişilebilir ve yaya odaklı bir sistem içerisinde birbirine bağlanması gerektiğini göstermektedir.

5.2.2. ESNEK VE ÇOK İŞLEVİLİ SOSYAL MEKÂNLAR

Bu yaklaşım, kampüslerdeki geçiş ve bekleme alanlarının farklı etkinliklere uyarlanabilen modüler sistemlerle dönüştürülmesine dayanmaktadır.

Permea-Bademlik, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bademlik Yerleşkesi'ndeki araç baskısını, fakülte yapıları arasındaki mekânsal kopukluğu ve açık alanların pasif durumunu ele alan geçirgen bir sosyal strüktür önermektedir. Üretim, sergi, dinlenme, sosyalleşme, fiziksel aktivite ve sanatsal faaliyetleri destekleyen sistem, mimarlık öğrencilerinin çalışmalarını açık alanda görünür kılan bir yaşayan laboratuvar niteliğindedir. Proje, iki eğitim yapısı arasındaki geçiş alanını öğrencilerin karşılaştığı, ürettiği ve paylaşımında bulunduğu bir yaşam omurgasına dönüştürmektedir.

KampüsAktif Tasarım, Kocaeli Üniversitesi Umuttepe Kampüsü'ndeki çalışma, dinlenme, enerji erişimi, gölgelenme ve etkinlik alanı eksikliklerine cevap veren modüler bir kullanım sistemi önermektedir. Yeniden kullanılan konteynerlerden oluşan açık, yarı-açık ve kapalı birimler; çalışma alanı, kafe, sergi, atölye, etkinlik ve sosyal buluşma noktası gibi farklı işlevlere uyarlanabilmektedir. Proje, değişen öğrenci ihtiyaçlarına göre yeniden düzenlenebilen ve kampüsün farklı noktalarında uygulanabilen esnek bir model sunmaktadır.

Bu örnekler, modülerliğin yalnızca yapım kolaylığı sağlayan teknik bir özellik olmadığını; kampüs mekânlarının farklı zamanlarda ve farklı kullanıcılar tarafından yeniden programlanmasına imkân veren bir tasarım ilkesi olduğunu ortaya koymaktadır.

5.2.3. AKTİF ULAŞIM VE DAVRANIŞ DEĞİŞİKLİĞİ

Bazı projeler, fiziksel çevre düzenlemesini öğrencilerin gündelik alışkanlıklarını değiştirmeye yönelik teşvik sistemleriyle birlikte ele almıştır.

Aktif Kampüs Sosyal Odak/ YeşilAdım, bisiklet kullanımını kampüs yaşamının düzenli bir parçası hâline getirmeyi amaçlamaktadır. Bisiklet kiralama istasyonları, öğrenci kartıyla kullanım takibi, puan ve ödül sistemi, güvenli park alanları, tamir birimleri ve sosyal mola noktaları birlikte kurgulanmıştır. Öğrencilerin bisiklet kullanarak kazandıkları puanların kampüs içindeki çeşitli ödüllere dönüştürülmesi, fiziksel hareketin geçici bir etkinlik olmaktan çıkarılarak kalıcı bir alışkanlığa dönüşmesini hedeflemektedir.

Projenin önemli katkısı, aktif yaşamı yalnızca spor alanlarıyla ilişkilendirmemesi; öğrencilerin fakülte, yurt, kütüphane, yemekhane ve sosyal alanlar arasındaki gündelik ulaşımını fiziksel aktiviteye dönüştürmesidir. Bu yaklaşım, gelecekte hazırlanabilecek kampüs rehberlerinde aktif ulaşım altyapısıyla davranışsal teşviklerin birlikte ele alınabileceğini göstermektedir.

5.2.4. KATILIMCI TASARIM VE VERİ ÜRETİMİ

Bu gruptaki çalışmalar, öğrencileri yalnızca tasarlanmış mekânların kullanıcısı olarak değil, kampüs hakkındaki bilginin ve tasarım kararlarının üreticisi olarak konumlandırmaktadır.

Kampüs Ağ: Birlikte Haritalıyoruz, öğrencilerin, akademik ve idari personelin ve dezavantajlı kullanıcıların kampüs deneyimlerini katılımcı haritalama yöntemiyle görünür hâle getirmektedir. Kullanıcıların en sık kullandıkları yaya rotaları, yoğunlaştıkları alanlar, erişilebilirlik engelleri, aydınlatma, gölgeleme, güvenlik ve peyzaj ihtiyaçları fiziksel haritalar ve geri bildirim alanları aracılığıyla toplanmaktadır. Elde edilen verilerin daha sonra üniversitenin ilgili birimlerine sunularak gelecekteki tasarım kararlarına altlık oluşturması öngörülmektedir.

Bu proje, yarışma kapsamında doğrudan tamamlanmış bir tasarım nesnesi üretmekten çok, tasarımdan önce uygulanabilecek katılımcı ve kanıta dayalı bir yöntem önermesiyle farklılaşmaktadır. Yaklaşım, gelecekteki KampüsAktif uygulamalarında kullanıcı araştırması, ortak tasarım ve uygulama sonrası değerlendirme süreçleri için örnek teşkil edebilir.

5.2.5. DİJİTAL ARAÇLARLA KAMPÜSÜ KEŞFETME

Bazı projeler, dijital teknolojileri öğrenciyi kapalı alanda veya ekran karşısında tutan araçlar olarak değil, kampüs içinde hareket etmeye ve yeni alanları keşfetmeye yönlendiren destekleyici sistemler olarak kullanmıştır.

Kampüs Labirentinden Dijital Keşif Yolculuğu, Çukurova Üniversitesi kampüsündeki yön bulma güçlüğüne ve mekânsal yabancılaşmayı oyunlaştırılmış bir keşif deneyimi üzerinden ele almaktadır. Kampüs; eğitim, yönetim, sosyal yaşam ve doğa temalarına göre farklı rotalara ayrılmakta; renkli zemin işaretleri, karakterler, fiziksel yönlendirme elemanları ve QR noktalarıyla desteklenmektedir. Rotaları tamamlayan öğrencilerin puan ve rozet kazanması, kampüsü yürüyerek keşfetmeyi teşvik etmektedir.

Bu yaklaşım, fiziksel ve dijital araçların birlikte kullanımına ilişkin yenilikçi bir örnek sunmaktadır. Bununla birlikte benzer sistemlerin geliştirilmesinde dijital katmanın ekran kullanımını artıran bir amaç hâline gelmemesi; öğrenciyi fiziksel çevreye, yürümeye ve yüz yüze etkileşime yönlendiren sınırlı bir araç olarak kullanılması önemlidir.

5.2.6. MEVCUT YAPILARIN VE KAMPÜS BELLEĞİNİN YENİDEN KULLANIMI

Bazı projeler aktif kampüs fikrini yeni yapılar üretmek yerine mevcut yapıların, endüstriyel mirasın ve kullanılmayan alanların yeniden değerlendirilmesi üzerinden geliştirmiştir.

Kayıp Zaman, Samsun Üniversitesi Balıca Kampüsü'ndeki eski endüstriyel hangarları ve bunların arasında kalan atıl açık alanları üretim, sergi, dinlenme ve sosyalleşme mekânlarına dönüştürmektedir. Proje, hangarların mevcut kimliğini korurken öğrencilerin kampüs atölyelerinde üretebileceği modüler üst örtü ve kullanım birimleri önermektedir. Böylece öğrenciler yalnızca dönüştürülen mekânların kullanıcıları değil, bu dönüşümün üreticileri hâline gelmektedir.

Campus Fabric, eski Sümerbank Bez Fabrikası'nın üretim ve dokuma belleğini sosyal üretim fikriyle ilişkilendirmekte ve kampüsün gece kullanımına odaklanmaktadır. Hareket sensörlü yürüyüş rotaları, sosyal buluşma noktaları, açık hava sineması, forum ve yıldız gözlem alanlarıyla geceyi pasif bir zaman dilimi olmaktan çıkarmayı amaçlamaktadır. Işığın kullanıcı hareketine göre devreye girmesi, güvenlik ve yönlendirme ihtiyacını karşılarken ışık kirliliği ve enerji tüketimini sınırlandırmayı hedeflemektedir.

Bu projeler, kampüs kimliğinin bütünüyle yeni tasarımlar üzerinden değil; mevcut yapıların, geçmiş kullanımların ve ortak belleğin yeniden yorumlanmasıyla da güçlendirilebileceğini göstermektedir.

5.2.7. DOĞA, ÜRETİM VE SAĞLIKLI YAŞAMA ERİŞİM

Yarışmada doğayı yalnızca görsel bir peyzaj unsuru olarak değil, öğrencilerin üretime katıldığı ve sağlıklı yaşamla doğrudan ilişki kurduğu bir ortam olarak ele alan öneriler de bulunmaktadır.

Yaşayan Bahçe, Afyon Kocatepe Üniversitesi kampüsünde yenilebilir peyzaj, sağlıklı gıdaya erişim ve ücretsiz kamusal alan ihtiyaçlarını birlikte ele almaktadır. Meyve ağaçları, yenilebilir çalılar, dinlenme alanları ve su öğelerinden oluşan bahçenin kampüs yemekhanesi ve Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümüyle ilişkilendirilmesi önerilmektedir. Böylece açık alan; öğrencilerin dinlendiği ve sosyalleştiği bir yer olmanın yanında üretim, öğrenme ve sağlıklı beslenme süreçlerine katıldığı yaşayan bir laboratuvara dönüşmektedir.

Bu yaklaşım, gelecekteki kampüs tasarımlarında yeşil alan miktarının ötesine geçilmesi; yenilebilir peyzaj, kampüs tarımı, doğayla temas ve yerinde üretim gibi uygulamaların öğrenci sağlığı ve sosyal yaşamla birlikte değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir.

5.2.8. GENEL DEĞERLENDİRME

Ödül grubu dışında kalan bu projeler, gelecekte geliştirilebilecek fikirler için öğrenci dünyasından bazı ipuçları sunmaktadır. Projelerden çıkarılabilecek temel yaklaşım başlıkları şunlardır:

- Kampüs ölçeğinde yaya ve aktif yaşam sürekliliği,
- Esnek ve değişen ihtiyaçlara uyarlanabilen sosyal mekânlar,
- Bisiklet ve yürüyüşü teşvik eden davranışsal sistemler,
- Öğrencilerin tasarım sürecine katılması,
- Dijital araçların fiziksel hareketi desteklemesi,
- Mevcut yapıların ve kampüs belleğinin yeniden kullanılması,
- Gece kullanımının güvenli ve dengeli biçimde geliştirilmesi,
- Doğa, üretim ve sağlıklı gıdaya erişimin kampüs yaşamına katılması.

Bu fikirler, ileride düzenlenecek KampüsAktif yarışmalarının tematik çerçevesinin geliştirilmesine katkı sağlayabileceği gibi üniversite yönetimleri ya da benzer yönetimlerdeki tasarımcılar ve araştırmacılar açısından başlangıç ilkeleri olarak değerlendirilebilir.



Yarışma kapsamında teslim edilen tüm projelere <https://kampusaktif.yesilay.org.tr/yarisma-arsivi> üzerinden veya karekod okutularak erişim sağlanabilmektedir.



BÖLÜM 6

ÜNİVERSİTELER İÇİN UYGULAMA ÖNERİLERİ

KampüsAktif Programı kapsamında gerçekleştirilen alan araştırması ve öğrenci tasarım yarışması, üniversite açık alanlarının aktif yaşam, sosyal etkileşim ve nitelikli serbest zaman kullanımıyla birlikte ele alınmasına yönelik önemli bir başlangıç ortaya koymuştur. Program; bu konu başlıklarını anket, öğrenci katılımı ve tasarım üretimi üzerinden bir araya getirmesi bakımından Türkiye'deki ilk bütünlük teşebbüslerden biri olarak değerlendirilebilir.

Bununla birlikte elde edilen bulgular ve tasarım önerileri, tamamlanmış bir uygulama rehberi veya her üniversiteye doğrudan aktarılabilecek kesin çözümler olarak görülmemelidir. Öğrencilerin deneyimleri ve yarışma kapsamında üretilen fikirler, kampüs sorunlarının anlaşılması ve olası çözüm alanlarının görünür hâle gelmesi bakımından değerlidir; ancak profesyonel planlama ve tasarım çalışmalarının yerine geçmemektedir. Kampüslerin kalıcı dönüşümü; şehir ve bölge planlama,

mimarlık, peyzaj mimarlığı, iç mimarlık, endüstriyel tasarım, mühendislik, sağlık bilimleri, davranış bilimleri, erişilebilirlik, güvenlik, işletme ve bakım alanlarının birlikte çalıştığı kapsamlı bir süreç gerektirmektedir.

Bu bölümde sunulan öneriler, üniversitelerin doğrudan uygulamak zorunda olduğu standartlar değil; daha ayrıntılı araştırma, profesyonel tasarım, fizibilite ve uygulama çalışmalarına başlangıç oluşturabilecek bir çerçeve niteliğindedir.

6.1. BAŞLANGIÇ NOKTASI: MEVCUT DURUM TESPİTİ

Kampüslerde herhangi bir müdahale kararı alınmadan önce mevcut durumun farklı veri kaynaklarından yararlanılarak ortaya konulması önerilmektedir. Kampüs Yaşam Kalitesi Anketi, öğrencilerin açık alanlara ilişkin deneyimlerini, kullanım alışkanlıklarını ve önceliklerini anlamak için kullanılabilecek araçlardan biridir. Ankette düşük puan alan alanlar ve işlevler, doğrudan uygulama kararı olarak değil, ayrıntılı inceleme gerektiren muhtemel müdahale alanları olarak değerlendirilmelidir.

Anket sonuçlarının aşağıdaki çalışmalarla birlikte ele alınması daha sağlıklı bir değerlendirme yapılmasını sağlayacaktır:

- Açık alanların kullanım yoğunluğu ve gün içerisindeki kullanım değişimleri,
- Yaya, bisiklet, servis ve araç hareketlerinin analizi,
- Atıl, tanımsız veya düşük yoğunlukla kullanılan alanların belirlenmesi,
- Güneş, gölge, rüzgâr, yağış ve termal konfor koşullarının incelenmesi,
- Erişilebilirlik, gece kullanımı, aydınlatma ve güvenlik değerlendirmeleri,
- Yeşil alan, bitki örtüsü, su yönetimi ve ekolojik bağlantıların analizi,
- Mevcut yapıların, altyapının ve kampüs belleğinin belgelenmesi,
- Öğrenci kulüpleri, akademik birimler ve idari personelle görüşmeler yapılması,
- Bakım, işletme, bütçe, mülkiyet ve mevzuat koşullarının araştırılması.

KampusAktif yarışması, öğrencilerin kendi kampüslerine ilişkin önemli sorunları ve gündelik kullanım deneyimlerini görünür hâle getirebildiklerini göstermiştir. Ancak öğrencilerin değerlendirmeleri, profesyonel teknik analizlerin yerine geçen tek bilgi kaynağı olarak görülmemelidir. Öğrenci katılımı; alanı kullananların deneyim bilgisini tasarım sürecine taşıyan, profesyonel çalışmaları besleyen ve alınan kararların kullanıcı ihtiyaçlarıyla ilişkisini güçlendiren bir bileşen olarak ele alınmalıdır.

Bu nedenle mevcut durum tespiti; öğrencilerin, akademik ve idari personelin, engelli kullanıcıların, teknik birimlerin ve profesyonel uzmanların bilgi ve deneyimlerinin birlikte değerlendirildiği çok katmanlı bir süreç olarak kurgulanmalıdır.

6.2. KÜÇÜK ÖLÇEKLİ MÜDAHALELERİN DÖNÜŞTÜRÜCÜ POTANSİYELİ

KampüsAktif yarışmasında modüler, taşınabilir, esnek ve çoğaltılabilir çözümlerin yaygın biçimde önerildiği görülmüştür. Bu durum, küçük ölçekli müdahalelerin kampüslerde kısa sürede denenebilmesi, farklı ihtiyaçlara uyarlanabilmesi ve büyük yatırımlar öncesinde pilot uygulama imkânı sunması bakımından önemli bir potansiyele işaret etmektedir.

Bununla birlikte yarışma sonuçlarından hareketle küçük müdahalelerin büyük ölçekli planlama ve yapısal yatırımlardan her durumda daha etkili olduğu sonucuna varmak mümkün değildir. Bazı kampüs sorunları oturma birimleri, gölgelikler veya etkinlik noktalarıyla iyileştirilebilirken ulaşım sistemi, erişilebilirlik, altyapı, yapı güvenliği, iklimsel dayanıklılık ve kampüs bütünlüğü gibi meseleler daha kapsamlı planlama ve tasarım kararları gerektirebilir.

Bu çerçevede değerlendirilebilecek başlangıç müdahaleleri şunlardır:

- Geçiş akslarına oturma, dinlenme ve sosyalleşme noktalarının eklenmesi,
- İklimsel konfor sağlayan hafif gölge ve yağmurdan korunma yapılarının geliştirilmesi,
- Bisiklet parklarının ve güvenli yaya-bisiklet güzergâhlarının oluşturulması,
- Atıl ve tanımsız alanların sosyal etkinlik odalarına dönüştürülmesi,
- Açık hava çalışma, sanat, kültür, oyun ve fiziksel aktivite alanlarının artırılması,
- Öğrenci toplulukları ve kulüplerle iş birliği yapılarak mekânların programlanması,
- Farklı kullanıcıların ihtiyaçlarına uyarlanabilen geçici ve dönüştürülebilir birimlerin denemesi.

Bu tür müdahalelerin öncelikle sınırlı alanlarda pilot olarak uygulanması; kullanım yoğunluğu, kullanıcı memnuniyeti, erişilebilirlik, bakım ihtiyacı, güvenlik ve maliyet bakımından değerlendirilmesi uygun olacaktır. Başarılı bulunan çözümler profesyonel ekipler tarafından dikkate alınarak ve geliştirilerek kampüsün diğer bölümlerine uyarlanabilir.

6.3. PAYDAŞ KATILIMI VE DİSİPLİNLERARASI PROFESYONEL İŞ BİRLİĞİ

Kampüslerin mekânsal dönüşümünde, bu dinamik mekân sisteminin nasıl kullanılabacağı, kimler tarafından işletileceği, etkinliklerin nasıl sürdürüleceği, bakım ve güvenliğin nasıl sağlanacağı da tasarım kararları kadar önemlidir. Bu nedenle süreç, öğrenci katılımını içermekle birlikte yalnızca öğrencilerin görüşleri veya öğrenci projeleri üzerinden yürütülmemelidir.

Paydaşların öngörülebilecek katkıları şu şekilde değerlendirilebilir:

- Öğrenciler ve öğrenci toplulukları: Gündelik kullanım deneyimlerini, karşılaştıkları sorunları ve etkinlik ihtiyaçlarını ortaya koyar; ortak tasarım, pilot uygulama ve kullanım sonrası değerlendirme süreçlerine katılır.
- Akademisyenler: Araştırma yöntemlerini, tasarım kriterlerini, sürdürülebilirlik ilkelerini ve eğitimle ilişkisi güçlendirir; öğrenci katılımının sistemli biçimde yürütülmesine katkı sağlar.
- Üniversite yönetimi: Uygulama kararlarını verir, kaynak tahsis eder, farklı birimler arasında koordinasyon sağlar ve kurumsal devamlılığı güvence altına alır.
- Yapı işleri, teknik, sağlık, kültür ve spor birimleri: Mevcut altyapı, bakım, güvenlik, sağlık, etkinlik programı ve işletme koşulları hakkında uygulamaya dönük bilgi sağlar.
- Şehir plancıları, mimarlar ve peyzaj mimarları: Kampüs bütünü, yapı-açık alan ilişkilerini, ulaşım sistemini, peyzajı ve farklı ölçeklerdeki tasarım kararlarını birlikte geliştirir.
- İç mimarlar ve endüstriyel tasarımcılar: Kullanıcı deneyimi, donatı, modüler sistem, malzeme, ergonomi ve değişen kullanım senaryoları üzerinde çalışır.
- Mühendisler: Taşıyıcı sistem, enerji, su, drenaj, elektrik, aydınlatma, yangın güvenliği ve altyapı çözümlerinin teknik yeterliliğini değerlendirir.
- Halk sağlığı, psikoloji, davranış bilimleri ve bağımlılık alanındaki uzmanlar: Aktif yaşam, sosyal etkileşim ve bağımlılıktan korunma arasındaki ilişkilerin bilimsel ve etik açıdan doğru kurulmasına katkı sağlar.
- Erişilebilirlik uzmanları ve engelli kullanıcı temsilcileri: Farklı bedensel ve duysal ihtiyaçların tasarım sürecine dâhil edilmesini sağlar.
- Yerel yönetimler: Kampüsün kentle, toplu taşımayla, yaya-bisiklet sistemleriyle ve çevredeki kamusal alanlarla ilişkisini güçlendirir.
- Meslek odaları: Teknik uzmanlık, mesleki rehberlik, etik değerlendirme ve kalite güvencesi bakımından sürece katkı sunar.

Bu aktörlerin birlikteliği sayesinde önerilerin uygulanabilir, erişilebilir, güvenli, sürdürülebilir ve yönetilebilir olması desteklenmiş olacaktır. Özellikle aktif yaşam ve bağımlılığa alternatif serbest zaman kullanımı gibi çok boyutlu konuların mekânsal tasarım odaklı geliştirilerek, sınırlandırma ve tedavi konularına indirgenmemesi önemlidir.

6.4. KAMPÜSAKTİF PROGRAMI KAPSAMINDA ÖĞRENCİ YARIŞMASI DENEYİMİNDEN ELDE EDİLEN BAŞLANGIÇ İLKELERİ

KampüsAktif yarışması ve alan araştırması üniversite kampüslerinin dönüşümüne ilişkin kesin ve tamamlanmış ilkeler ortaya koymaktan çok, ileride geliştirilebilecek bazı başlangıç noktalarını görünür hâle getirmiştir. Bu ön çerçevenin daha

kapsamlı araştırmalar, profesyonel uzmanlık, öğrenci katılımı ve farklı kurumların iş birliğiyle sınanması, geliştirilmesi ve uygulama deneyimleri ışığında sürekli güncellenmesi gerekmektedir.

Kampüsler ve özellikle de açık alanları, öğrencilerin gündelik hareketlerini, karşılaşmalarını, öğrenme biçimlerini, aidiyetlerini ve serbest zaman kullanımlarını etkileyen temel bir üniversite altyapısıdır. KampüsAktif deneyiminin işaret ettiği temel mesele, üniversite açık alanlarının yalnızca peyzaj düzenlemesi, dolaşım veya yapıların çevresinde kalan boşluklar olarak ele alınamayacağıdır. Bu nedenle kampüslerin dönüşümü, yalnızca daha fazla donatı yerleştirmekten veya mevcut alanları güzelleştirmekten ibaret görülmemelidir.

Alan araştırması ve yarışma projeleri, kesin bir tasarım modeli ortaya koymaktan çok, kampüslerin gelecekte nasıl ele alınabileceğine ilişkin aşağıdaki mekânsal ve tasarıma yönelik başlangıç ilkelerini görünür hâle getirmiştir.

AÇIK ALAN, YAPILARIN ARASINDA KALAN BOŞLUK DEĞİL ÜNİVERSİTE YAŞAMININ TEMEL ALTYAPISIDIR

Bir üniversitenin eğitim ortamı derslik, laboratuvar ve kütüphaneyle sınırlı değildir. Öğrencinin fakülteden yurda yürüdüğü güzergâh, ders arasında beklediği gölgelik, arkadaşlarıyla karşılaştığı merdiven, açık havada çalıştığı masa ve kulübüyle etkinlik yaptığı meydan da üniversite deneyiminin parçasıdır.

Bu nedenle açık alan yatırımları ikincil çevre düzenlemeleri olarak değil; eğitim, sağlık, kültür, spor ve öğrenci yaşamı yatırımlarının devamı olarak değerlendirilmelidir. Kampüs planlarında yapılaşma kararları kadar açık alanların nasıl kullanılacağı, birbirine nasıl bağlanacağı ve hangi gündelik faaliyetleri destekleyeceği de tanımlanmalıdır.

AKTİF KAMPÜS, SPOR TESİSİ BULUNAN KAMPÜSTEN İBARET DEĞİLDİR

Aktif yaşam çoğu zaman spor salonu, saha veya fitness alanıyla sınırlandırılmaktadır. Oysa öğrencilerin büyük bölümünün gündelik hareketi, derslikler, yurtlar, yemekhane, kütüphane ve sosyal alanlar arasındaki zorunlu yolculuklarda gerçekleşmektedir.

Bu nedenle aktif kampüs yaklaşımının temel hedefi, hareketi öğrencinin gündelik rutinine yerleştirmek olmalıdır. Kesintisiz ve gölgeli yaya yolları, güvenli bisiklet bağlantıları, kısa yürüyüş rotaları, merdiven ve rampaların uygun biçimde kullanılması, güzergâhlar üzerindeki dinlenme noktaları ve farklı odakları birbirine bağlayan aktif yaşam omurgaları bu yaklaşımın temel araçlarıdır.

Başka bir ifadeyle, öğrencinin spor yapmak için ayrıca karar vermesini beklemek yerine kampüsteki gündelik yaşamın kendisi hareket üretmelidir.

KAMPÜSÜN EN BÜYÜK POTANSİYELİ ÇOĞU ZAMAN “ARADA KALAN” ALANLARDADIR

Yarışma projelerinin önemli bir bölümü büyük ve boş alanlardan çok fakülteler arasındaki geçişleri, kullanılmayan yapı önlerini, ulaşım duraklarını, otopark kenarlarını, arzu patikalarını, merdivenleri ve tanımsız yeşil alanları ele almıştır. Bu alanlar küçük görünmekle birlikte öğrencilerin günlük hareketlerinin ve karşılaşmalarının yoğunlaştığı noktalardır.

- Kampüs dönüşümünde öncelikle şu mekânlara bakılmalıdır:
- Fakülte girişleri ve yapılar arasındaki geçişler,
- Yurt-fakülte-yemekhane güzergâhları,
- Toplu taşıma durakları ve bekleme alanları,
- Öğrencilerin kendiliğinden oluşturduğu yaya patikaları,
- Kullanılmayan meydanlar ve sert zeminler,
- Atıl yapı çevreleri ve otopark kenarları,
- Yeşil alanlarla yapıların kesiştiği eşikler.

Küçük fakat doğru yerde yapılan bir müdahale, düşük kullanım yoğunluğuna sahip büyük bir meydan düzenlemesinden daha fazla gündelik karşılık üretebilir. Bu, büyük ölçekli planlamanın gereksiz olduğu anlamına gelmez; kampüs bütününe ilişkin stratejinin öğrencinin günlük hayatına temas eden küçük mekânlarda somutlaşması gerektiğini gösterir.

AÇIK ALAN MİKTARINDAN ÖNCE KULLANIM NİTELİĞİ VE ETKİNLİK ÇEŞİTLİLİĞİ DEĞERLENDİRİLMELİDİR

Bir kampüsün geniş yeşil alanlara sahip olması, bu alanların öğrenciler tarafından aktif biçimde kullanıldığı anlamına gelmemektedir. Anket ve proje incelemeleri; bazı kampüslerde açık alan bulunmasına rağmen gölge, oturma, erişim, etkinlik, güvenlik veya sosyal odak eksikliği nedeniyle alanların geçilen fakat deneyimlenmeyen boşluklara dönüşebildiğini göstermektedir.

Bu nedenle kampüs değerlendirmelerinde yalnızca kişi başına düşen yeşil alan veya açık alan büyüklüğü değil, şu sorular da dikkate alınmalıdır:

- Öğrenci burada ne yapabilir?
- Alan günün ve yılın hangi zamanlarında kullanılabilir?
- Tek başına ve grupta kullanıma imkân veriyor mu?

- Fiziksel, sosyal, kültürel ve bilişsel etkinlikleri destekliyor mu?
- Farklı kullanıcılar için erişilebilir ve güvenli mi?
- Öğrencinin burada kalmasını sağlayacak konfor koşulları var mı?

Nitelikli bir kampüs açık alanı yalnızca güzel görünen değil; yürüme, dinlenme, çalışma, oyun, spor, sohbet, üretim, sergileme ve öğrenme gibi farklı eylemleri mümkün kılan alandır.

İKLİMSEL KONFOR, AÇIK ALAN KULLANIMININ ÖN KOŞULUDUR

Gölge, yağmurdan korunma, rüzgâr kontrolü, doğal havalandırma ve uygun bitkilendirme sağlanmadan açık alanların aktif kullanılması beklenmemelidir. Öğrencilerin kullanmadığı bir meydanın sorunu her zaman etkinlik eksikliği olmayabilir; alan yazın aşırı sıcak, kışın rüzgârlı, yağışlı dönemlerde korumasız veya gece saatlerinde yetersiz aydınlatılmış olabilir.

Her kampüs kendi iklim bölgesine göre değerlendirilmelidir. Aynı gölgelik, bitkilendirme veya kabuk sistemi Türkiye'nin farklı iklimlerinde aynı sonucu veremeyecektir. Bu nedenle iklim verileri, tasarım tamamlandıktan sonra eklenen teknik çözümler değil, alan seçimi ve mekânsal kurgu aşamasından itibaren belirleyici tasarım girdileri olarak kullanılmalıdır.

SOSYAL ETKİLEŞİM TESADÜFE BIRAKILMAMALI, MEKÂNSAL OLARAK DESTEKLENMELİDİR

Öğrencilerin aynı kampüste bulunması, birbirleriyle karşılaşacakları ve sosyal bağ kuracakları anlamına gelmemektedir. Büyük mesafeler, tek işlevli bölgeler, araç odaklı yollar ve tanımsız açık alanlar öğrencileri aynı yerleşke içerisinde birbirinden ayırabilir.

- Karşılaşmayı destekleyen kampüslerde:
- Yaya yolları sosyal odaklardan geçer,
- Oturma birimleri yalnızca tek yöne değil birbirine dönük düzenlenir,
- Grup ve bireysel kullanım arasında seçenekler bulunur,
- Fakülte sınırlarını aşan ortak mekânlar oluşturulur,
- Öğrenci kulüpleri açık alanlarda görünür olur,
- Sanat, kültür, oyun ve gündelik üretim için altyapı sağlanır,
- Bekleme süreleri sosyal ve bilişsel etkinliklere dönüşebilir.

Buradaki amaç öğrencileri zorunlu biçimde bir araya getirmek değil, karşılaşma ve birlikte etkinlik gerçekleştirme ihtimalini artıran mekânsal koşulları oluşturmaktır.

BAĞIMLILIĞA KARŞI MEKÂNSAL YAKLAŞIM, YASAKLAMADAN ÖNCE NİTELİKLİ ALTERNATİFLER ÜRETMELİDİR

Kampüs tasarımının bağımlılıkları doğrudan ortadan kaldıracığı ileri sürülemez. Ancak kampüs, öğrencinin serbest zamanını nasıl geçirebileceğini önemli ölçüde etkileyen olanaklar çevresi oluşturur. Hareket, oyun, sanat, doğayla temas, açık havada öğrenme, yüz yüze iletişim ve ortak üretim seçeneklerinin sınırlı olduğu bir yerleşkede pasif ve ekran merkezli zaman kullanımına alternatifler de zayıf kalabilir.

Bu nedenle bağımlılıkla mücadeleyi destekleyen mekânsal yaklaşım; yasaklama işaretleri ve denetim alanları üretmekten önce öğrenciye farklı faaliyet seçenekleri sunulmalıdır. Kampüs açık alanlarında fiziksel, sosyal, kültürel, sanatsal ve bilişsel etkinliklerin birlikte bulunması, daha nitelikli serbest zaman kullanımını destekleyen koruyucu bir çevre oluşturabilir.

Bu çerçevede üretilmiş çalışmalardan bir örnek niteliğindeki Dumansız Kampüs Programı; bütün kullanımını ve pasif maruziyeti azaltmaya, dumansız alanları yaygınlaştırmaya, farkındalık oluşturmaya ve bırakmak isteyen bireyleri desteklemeye yönelik gerekli bir kurumsal çerçeve sunmuştur. Bununla birlikte sağlıklı bir kampüsün yalnızca istenmeyen davranışların sınırlandırılmasıyla kurulamayacağı; öğrencilerin serbest zamanlarını değerlendirebilecekleri nitelikli alternatiflerin de üretilmesi gerektiği düşünülmektedir. KampüsAktif bu noktada Dumansız Kampüs ve benzeri sınırlandırma politikalarını mekânsal açıdan tamamlayan bir yaklaşım önermektedir: Dumansız Kampüs bütün kullanımını azaltan koruyucu ve düzenleyici koşulları oluştururken KampüsAktif; hareket, oyun, sanat, doğayla temas, öğrenme, ortak üretim ve yüz yüze etkileşim imkânlarını artırmayı hedeflemektedir. Bu bakımdan sağlıklı kampüs yalnızca “dumanın bulunmadığı” değil, öğrenciyi bağımlılık davranışlarına alternatif olabilecek aktif ve anlamlı yaşantılara yönelten imkânların bulunduğu kampüs olduğunun altı çizilmektedir.

Bu ilişki elbette kesin bir neden-sonuç iddiası olarak kurgulanmadan, sağlık, psikoloji ve bağımlılık alanındaki uzmanlarla birlikte araştırılması ve izlenmesi gereken bir mekânsal potansiyel olarak ele alınmalıdır.

PEYZAJ YALNIZCA GÖRSEL DEĞİL, EKOLOJİK VE ÜRETKEN BİR SİSTEMDİR

Kampüs yeşil alanları çoğu zaman yapıların çevresini güzelleştiren dekoratif yüzeyler olarak ele alınmaktadır. Oysa peyzaj; gölge sağlayan, sıcaklığı düzenleyen, yağmur suyunu yöneten, biyolojik çeşitliliği destekleyen, öğrenciyi doğayla buluşturan ve bazı durumlarda gıda üretimine imkân veren aktif bir altyapıdır.

Yerel ve iklime dayanıklı bitkilendirme, yağmur bahçeleri, geçirgen zeminler, yenilebilir peyzaj, kampüs bostanları, açık hava öğrenme alanları ve doğal gözlem rotaları; kampüs peyzajını seyredilen bir arka plandan yaşanan ve üretilen bir çevreye dönüştürebilir.

KAMPÜSLER DEĞİŞİME VE BÜYÜMEYE AÇIK YAŞAYAN MEKÂNLARDIR

Öğrenci ihtiyaçları, eğitim biçimleri, teknolojik imkânlar ve iklim koşulları zaman içinde değişmektedir. Bu nedenle kampüslerin bütün kullanımları başlangıçta kesin biçimde belirlenmiş, sabit ve değiştirilemez çevreler olarak tasarlanması uzun vadede yeni atıl alanlar üretebilir.

Modüler, taşınabilir ve dönüştürülebilir sistemler; farklı etkinliklere, öğrenci topluluklarına ve dönemsel ihtiyaçlara uyarlanma imkânı sunmaktadır. Ancak esneklik, herhangi bir yere yerleştirilebilen standart tasarım anlamına gelmemelidir. Her çözüm kampüsün iklimi, topoğrafyası, belleği, kullanıcı profili ve mevcut yapı diline ilişki kurmalıdır.

TEKİL MÜDAHALELER KAMPÜS BÜTÜNÜYLE İLİŞKİLENDİRİLMELİDİR

Bir oturma alanı, gölgelik, bisiklet durağı veya etkinlik birimi kendi başına yararlı olabilir; ancak bu müdahaleler kampüsün ulaşım, açık alan, ekoloji ve sosyal yaşam sistemlerinden kopuk biçimde ele alındığında etkileri sınırlı kalabilir.

Bu nedenle iki ölçek birlikte düşünülmelidir:

Kampüs ölçeğinde: Yaya-bisiklet ağı, aktif yaşam omurgaları, sosyal ve kültürel odaklar, rotalar, ekolojik sistemler ve kentle bağlantılar belirlenmelidir.

Odak alan ölçeğinde: Seçilen düğümlerde oturma, gölge, etkinlik, peyzaj, aydınlatma, erişilebilirlik ve donatı çözümleri ayrıntılandırılmalıdır.

Böylece küçük müdahaleler birbirinden kopuk nesneler olmaktan çıkarak kampüs yaşamını dönüştüren bütünlük bir sistemin parçalarına dönüşebilir.

KAMPÜS İNSANI BÜTÜNLÜĞÜ İÇİNDE GELİŞTİREN BİR HAYAT ÇEVRESİ OLARAK KURGULANMALIDIR

Kampüs mekânı, eğitim ve araştırma yapılarının ve açık alanların bir araya geldiği tarafsız bir fiziksel zemin olmakla sınırlı düşünülemez; öğrencinin zamanla, tabiatla, kendisiyle ve başkalarıyla kurduğu ilişkinin biçimlenmesine katkıda bulunan bir hayat çevresidir. Bu nedenle kampüs tasarımı hangi işlevlerle sistemleştiği konusu ile birlikte, nasıl bir insan ve birlikte yaşama biçiminin destekleneceğini de ortaya koymalıdır. KampüsAktif yaklaşımı; tüketen değil üreten, yalnızlaşan değil bağ

kuran, edilgen değil sorumluluk alan öğrenciyi destekleyen bir mekânsal düzen arayışını sembolize etmektedir. Bunun için hareket ile sükûnetin, üretim ile özgür düşüncenin, bireysellik ile topluluk hayatının, ağırlıklı ile mahremiyetin birbirini dışlamadan var olabildiği mekânsal geçişler kurulmalıdır. Tabiat yalnızca görsel bir peyzaj unsuru; ortak alanlar ise yalnızca boş zaman tüketiminin zemini olarak görülmemeli; insanın ölçü, aidiyet, dayanışma, paylaşma ve anlam duygusunu besleyen kurucu unsurlar olarak ele alınmalıdır. Böyle bir kampüs, öğrenciyi sürekli uyaran ve tüketime yönelten çevrelere karşı gündelik hayatın ritmini yeniden kurar; bedensel hareketliliği, zihinsel derinliği, bilgeliği, sosyal sorumluluğu ve içsel dengeyi birlikte destekleyen bir yaşama kültürü oluşturabilir.

ÖĞRENCİ TASARIMCILARIN ESER SAHİPLİĞİ VE TASARIM SÜRECİNDEKİ DEVAMLILIĞI KORUNMALIDIR

Yarışmaya sunulan projeler, öğrencilerin yalnızca ihtiyaç tespitleri ve beklentilerinin ötesinde; araştırma, analiz ve tasarım yoluyla ortaya koydukları özgün düşünsel üretimi de temsil etmektedir. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında eser niteliği taşıyan çalışmaların eser sahipliği, projeyi meydana getiren öğrenciye veya ekip üyelerine aittir. Nitekim yarışma şartnamesinde de ödül kazanan projelerin telif haklarının saklı olduğu; Türkiye Yeşilay Cemiyetine tanınan hakkın sergileme ve yayımlama ile sınırlı bulunduğu belirtilmektedir. Bu nedenle projelerin geliştirilmesi, başka kampüslere uyarlanması veya uygulamaya aktarılması süreçlerinde öğrenci müelliflerin isimleri ve özgün katkıları korunmalı; mümkün olduğu ölçüde kendileri de tasarım sürecine dâhil edilmelidir. Profesyonel destek, öğrenci tasarımını devralan bir mekanizma olarak değil; genç tasarımcıların fikirlerini teknik, mali ve yönetsel bakımdan olgunlaştırmalarını sağlayan bir iş birliği ve mentorluk ilişkisi olarak kurgulanmalıdır.

UYGULANABİLİR BİR İLK ADIM

Bu ilkelerin hayata geçirilmesi için üniversitelerin kampüsün tamamını bir defada dönüştürmesi gerekmemektedir. Başlangıç olarak öğrencilerin yoğun kullandığı bir yaya güzergâhı, etkinlik rotası ve bu güzergâh üzerindeki üç veya dört müdahale noktası seçilebilir. Örneğin yurt-fakülte-yemekhane-kütüphane arasında kalan bir hat:

- Kesintisiz ve erişilebilir yaya düzeni,
- Gölge ve yağmurdan korunma,
- Dinlenme ve sosyal karşılaşma noktaları,
- Bisiklet parkı ve aktif ulaşım bağlantısı,
- Açık hava çalışma ve etkinlik imkânı,
- Uygun aydınlatma ve gece güvenliği,
- Yerel bitkilendirme ve yağmur suyu yönetimi unsurlarıyla ele alınabilir.

Bu örnek hat; peyzaj mimarlığı, mimarlık, şehir planlama, ulaşım, erişilebilirlik, çevre mühendisliği, sağlık bilimleri ve kampüs yönetimi gibi ilgili alanlardan uzmanların yanı sıra, öneriyi geliştiren öğrenci veya öğrenci ekibinin de yer aldığı ortak bir tasarım süreci içinde ele alınabilir. Böylece profesyonel bilgi ve teknik deneyim, öğrenci tasarımını ikame etmek yerine onun uygulanabilir, güvenli ve sürdürülebilir bir çözüme dönüşmesini destekler.

Pilot uygulama sürecinde öğrenci müelliflerin tasarım geliştirme toplantılarına, yerinde uyarlama çalışmalarına ve kullanım sonrası değerlendirmelere katılması teşvik edilmelidir. Başka kampüslere aktarım, proje üzerinde değişiklik yapılması veya uygulama projesi hazırlanması durumlarında ise eser sahipliği, isim belirtme, kullanım izni ve mali haklara ilişkin hususlar taraflar arasında açık ve yazılı biçimde düzenlenmelidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin üretimini görünür kılarken genç tasarımcıların mesleki gelişimine ve üniversite-öğrenci-uzman iş birliğinin sürekliliğine de katkı sağlayacaktır.

KampüsAktif deneyiminin ortaya koyduğu temel düşünce, kampüs dönüşümünün yalnızca büyük yatırımlarla değil; doğru yerde, doğru programla ve kullanıcı katılımıyla geliştirilen nitelikli müdahalelerle başlatılabileceğidir. Bununla birlikte yarışmada üretilen projeler, uygulamaya hazır teknik projelerden ibaret görülmemeli; öğrencilerin müellifi olduğu, araştırmaya ve tasarım düşüncesine dayanan özgün başlangıçlar olarak değerlendirilmelidir. Bundan sonraki aşamada ihtiyaç duyulan yaklaşım, bu fikirleri öğrencilerden bağımsız biçimde profesyonellere devretmek değil; öğrenci müelliflerin katkısını ve haklarını koruyarak, projeleri çok disiplinli uzmanlık, teknik fizibilite, kurumsal kapasite ve bilimsel değerlendirmeye birlikte geliştirmektir. Böyle bir model, KampüsAktif'i yalnızca bir fikir yarışması olmaktan çıkarak genç tasarımcıların mesleki hayata katıldığı, üniversitelerin ise kendi öğrencileriyle birlikte dönüşüm ürettiği sürdürülebilir bir tasarım platformuna dönüştürebilir.



SONUÇ

KampüsAktif Öğrenci Tasarım Yarışması, ilk kez düzenlendiği 2026 yılında Türkiye genelinden 35'i aşkın üniversitenin temsil edildiği 125 proje ile ulusal ölçekte dikkate değer bir karşılık bulmuştur. Ancak bu teşebbüsün asıl değeri; bağımlılıkla mücadele, gençlik, üniversite hayatı ve mekânsal tasarım arasında bugüne kadar yeterince kurulmamış bir ilişkiyi tartışmaya açmasında yatmaktadır. KampüsAktif, bağımlılıkla mücadeleyi sadece sınırlandırmalar, uyarılar ve bireysel irade üzerinden ele almak yerine; öğrencilerin gündelik hayatını kuşatan çevrenin nasıl daha hareketli, üretken, sosyal, kapsayıcı ve anlamlı hâle getirilebileceği sorusunu gündeme taşımıştır.

Alan araştırmasının bulguları, öğrencilerin kampüs açık alanlarının mevcut niteliğine ilişkin önemli yetersizlikler gördüklerine; buna karşılık nitelikli ve çeşitli açık alanların aktif yaşamı destekleyebileceğine ve bağımlılıktan korunmaya katkı sunabileceğine inandıklarına işaret etmektedir. Katılımcıların %82,9'unun açık mekân tasarımını önemli bulması, kampüs çevresinin öğrencilerin gündelik yaşamında tali bir konu olmadığını göstermektedir. Ön bulgular niteliğindeki bu tespitlerin kapsamlı araştırma ve uygulamaları yönlendirebilecek güçlü eğilimler olarak değerlendirilmesi gerekir.

Yarışmaya sunulan projeler, öğrencilerin kampüslerini yalnızca eğitim yapılarından oluşan bir yerleşke olarak görmediklerini ortaya koymuştur. Yaya hareketliliği, sosyal karşılaşma, doğayla temas, fiziksel etkinlik, sanatsal ve bilişsel üretim, dinlenme, mahremiyet, aidiyet ve ortak yaşam gibi farklı ihtiyaçların aynı mekânsal bütünlük içinde ele alınması gerektiği çok sayıda projede farklı biçimlerde dile getirilmiştir. Böylece açık alanların yapıların arasında kalan boşluklardan ibaret olmadığı, üniversite hayatını taşıyan temel bir altyapı olduğu yönünde ortak bir anlayış

belirmiştir. Bu yaklaşım, öğrenciyi sürekli tüketen ve edilgen bir kullanıcı olmaktan çıkarak hareket eden, üreten, bağ kuran ve yaşadığı çevrenin sorumluluğunu üstlenen bir özne olarak görmektedir.

Bu projeler, uygulamaya hazır teknik çözüm paketleri olmaktan ziyade; geleceğin mimarları, plancıları ve tasarımcıları tarafından üretilmiş özgün başlangıçlar olarak değerlendirilmelidir. Öğrenciler yarışma boyunca yalnızca kampüs sorunlarını bildiren kullanıcılar olmamış; araştıran, yorumlayan, tasarlayan ve eser meydana getiren genç meslek insanları olarak öncü bir sorumluluk üstlenmiştir. Bundan sonraki aşamada gerekli olan, onların fikirlerini eser sahipliğini ve özgün katkılarını koruyarak öğrencileri de içine alan ortak tasarım süreçleri kurmaktır. Mimarlık, şehir ve bölge planlama, peyzaj mimarlığı, iç mimarlık, endüstriyel tasarım, sağlık bilimleri, sosyal bilimler ve mühendislik alanlarından uzmanların katkısı; bu fikirlerin teknik, mali, yönetsel ve hukuki bakımdan olgunlaştırılması için zorunludur. Profesyonel birikim ile öğrenci cesaretinin buluşması, KampüsAktif'in en önemli gelişme imkânlarından biridir.

Bu nedenle programın geleceği tek bir kurumun faaliyeti olarak düşünülmemelidir. Sivil toplumun meseleye dikkat çeken ve toplumsal katılımı harekete geçiren gücü; kamunun politika geliştirme, kaynak oluşturma ve uygulama kapasitesi; üniversitelerin araştırma ve kurumsal deneyimi, öğrencilerin gündelik hayat bilgisi ve tasarım enerjisi; meslek odaları ile tasarım dünyasının teknik birikimi aynı zeminde buluşmalıdır. Farklı ülkelerdeki sağlıklı, aktif ve kapsayıcı kampüs deneyimleriyle kurulacak uluslararası iş birlikleri de Türkiye'de geliştirilecek yaklaşımın karşılaştırmalı araştırmalar, ortak stüdyolar, öğrenci değişimleri ve pilot uygulamalar yoluyla zenginleşmesine katkı sunabilir.

KampüsAktif, bu kapsam ve yöntem birlikteliği bakımından Türkiye'de atılmış öncü adımlardan biri olma değerini, bağımlılıkla mücadeleyi insan, mekân ve gündelik hayat arasındaki ilişkiler üzerinden yeniden düşünme cesaretinden almaktadır. Yoksa bütünüyle tamamlanmış bir sonuç ürün olarak değerlendirilemez. Programın ortaya koyduğu on iki başlangıç ilkesi, kampüs tasarımının yalnızca işlevlerin yerleştirilmesi ve fiziksel eksikliklerin giderilmesiyle sınırlı olmadığını göstermektedir. Asıl mesele, kampüsün nasıl bir insanı ve nasıl bir birlikte yaşama biçimini desteklediğidir. Hareket ile sükunetin, üretim ile düşünmenin, bireysellik ile topluluk hayatının, açıklık ile mahremiyetin dengelenebildiği; tabiatın dekoratif bir unsur değil hayatın kurucu bir parçası olarak görüldüğü, gençliğin dinamizmi ile barışık bir kampüs, öğrencinin bedensel, zihinsel, sosyal ve içsel bütünlüğüne karşılık verebilir. Bağımlılıkla mücadele, gençlere yaşanmaya değer gündelik hayat seçenekleri sunabildiği ölçüde toplumsal karşılığını genişletebilir. Yalnızca yasaklama ve sınırlandırmaya dayanan yaklaşımların bu mücadeledeki etkisi hem tartışmalı hem de sınırlı kalmaktadır.

Bu başlangıcın devamında; araştırmanın daha çeşitli öğrenci gruplarıyla geliştirilmesi, yarışmada ortaya çıkan fikirlerin öğrenci müelliflerin katılımıyla profesyonel tasarım süreçlerinde olgunlaştırılması ve farklı özelliklere sahip üniversitelerde pilot uygulamaların gerçekleştirilmesi öngörülmektedir. Uygulama öncesi ve sonrasında yapılacak ölçümler, kampüs mekânı ile hareketlilik, sosyal bağlılık, yaşam kalitesi ve bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkinin daha sağlam biçimde değerlendirilmesini sağlayacaktır. Zaman içinde üniversiteler, kamu kurumları, sivil toplum, meslek kuruluşları ve uluslararası ortakların katılacağı bir KampüsAktif ağı kurulması; deneyimlerin paylaşılması, ortak araştırma ve tasarım stüdyolarının yürütülmesi ve doğrulanan uygulamalardan Türkiye'nin farklı iklim, ölçek ve kültürel çevrelerine uyarlanabilir bir bilgi birikimi oluşturulması mümkündür. Böylece bugün öğrencilerin fikir ve cesaretiyle açılan bu yol, gelecekte üniversite kampüslerini gençlerin yalnızca bulunduğu değil; hareket ettiği, ürettiği, anlam kurduğu ve hayatı bütünlüğü içinde tecrübe ettiği çevrelere dönüştüren kalıcı bir çalışma alanına evrilebilir.

Kampüs Aktif



T.C. KÜLTÜR VE TURİZM
BAKANLIĞI
KATKILARIYLA



Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın desteği ile hazırlanan bu projenin içeriği
Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın görüş ya da tutumunu yansıtmamakta olup,
içerik ile ilgili sorumluluk Türkiye Yeşilay Cemiyeti'ne aittir.