

ODTÜ ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
METU DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

MEZUNİYET
PROJELERİ 2022
GRADUATION PROJECTS



ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
MIDDLE EAST TECHNICAL UNIVERSITY

MEZUNİYET PROJELERİ 2022

GRADUATION PROJECTS 2022

Yayımlayan Publisher

ODTÜ Endüstriyel Tasarım Bölümü
METU Department of Industrial Design

Derleyenler Editors

Fatma Korkut, Naz A.G.Z. Börekçi,
Owain Pedgley, Bahar Şener-Pedgley

© 2022

ODTÜ Endüstriyel Tasarım Bölümü ve Yazarlar
METU Department of Industrial Design and Authors

Tüm hakları saklıdır.
All rights reserved.

Birinci Baskı (dijital): Haziran 2022
First Edition (digital): June 2022

Grafik Tasarım Graphic Design

Barek

Kapak Tasarımı Cover Design

Gülenay E. Atmaca

MEZUNİYET PROJELERİ

GRADUATION PROJECTS

2022

ODTÜ ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
METU DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN

MEZUNİYET PROJELERİ 2022

ODTÜ ENDÜSTRİYEL
TASARIM BÖLÜMÜ

ID 402 MEZUNİYET PROJESİ

2021-22
BAHAR DÖNEMİ

Mezuniyet projesi dersi, öğrencinin gerçek hayattan bir tasarım projesini bir firma veya kurum ile işbirliği yaparak bireysel olarak gerçekleştirmesini hedefler. Projenin, firmanın veya kurumun olanak ve kısıtlarının yanı sıra hedeflenen pazarı ve kullanıcı ihtiyaçlarını gözeterek, profesyonel ve eleştirel bir yaklaşımla ele alınması amaçlanır.

GRADUATION PROJECTS 2022

METU DEPARTMENT OF
INDUSTRIAL DESIGN

ID 402 GRADUATION PROJECT

2021-22
SPRING SEMESTER

The graduation project course aims to enable the students to carry out a real life project individually in collaboration with a firm or institution, considering the facilities and constraints of the collaborating party and the requirements of the potential markets with a critical and professional approach.

Dersin Öğretim Elemanları Course Instructors

Şube A Section A

Prof. Dr. Bahar Şener-Pedgley

Prof. Dr. Owain Pedgley

Yarı Zamanlı Öğr. Gör. Sezgin Akan (Part-time Instructor)

Yarı Zamanlı Öğr. Gör. Ece Yalım (Part-time Instructor)

Araş. Gör. Semih Daniş (Res. Asst.)

Araş. Gör. Sıla Umulu (Res. Asst.)

Şube B Section B

Doç. Dr. Naz A.G.Z. Börekçi (Assoc. Prof. Dr.)

Doç. Dr. Fatma Korkut (Assoc. Prof. Dr.)

Yarı Zamanlı Öğr. Gör. Mine Hoşgün Soylu (Part-time Instructor)

Araş. Gör. Mert Kulaksız (Res. Asst.)

Araş. Gör. M. Erdi Özgürlük (Res. Asst.)

Proje Danışmanları Project Advisors

Şube A Section A

Appcent Design, Arlight, Aselsan UGES, B/S/H, Bama Teknoloji, Biyomod, Breathall,

CES Advanced Composites and Defense Technologies, Fakir, MAN Türkiye A.Ş., ODTÜ/METU, Petware, Prods Design,

Rapido Mobilya, Toyi, Turkcell, TUSAŞ - Türk Havacılık Uzay Sanayii, UTR Lab, VESTEL UX/UI

Şube B Section B

Easy Clap Games, Eczacıbaşı VitrA, Garanti BBVA Teknoloji, Heper, Hepsiburada, Karaca, ODTÜ/METU, Reotek,

SabancıDx, Tetrazon, Tofaş, Vestel Beyaz Eşya, Vestel Elektronik



26



ÖNSÖZ

Prof. Dr. Gülay Hasdođan

Endüstriyel Tasarım Bölümü Başkanı



2002 yılından bu yana endüstri kuruluşları, tasarım danışmanlık firmaları, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, kamu kurumları ve bireysel uzmanlar gibi dış danışmanların rehberliğiyle desteklenen, bölümümüzün eğitimin çıktılarını ilgili paydaşlarla ve kamuoyuyla paylaşılan Mezuniyet Projesi, tasarım problemlerinin çok disiplinli ve disiplinler ötesi doğasını

vurguluyor. Bu yıl bu çerçevede, Mezuniyet Projesinin yirmi birincisini gerçekleştiriyoruz. Ayrıca, geçtiğimiz iki yıl küresel salgın nedeniyle yapamadığımız geleneksel Mezuniyet Projeleri Sergimizi açarak mezuniyet projesi jürimizi sergi mekânında yüz yüze gerçekleştiriyoruz.

Her yıl, Mezuniyet Projeleri Sergisi kapsamında sergilenen projeler, bir dizi etkileyici tasarım problemini ve tasarım fırsatını ele alır. Öğrenciler günümüze veya geleceğe yönelik, kullanım değeri ve ticari potansiyeli olan problem tanımları üzerine çalışırlar. Öğrenciler yaratıcılıklarını ve analitik becerilerini kullanarak tasarımı yapılan katkının ne kadar değerli olduğunu gözler önüne seren yenilikçi ya da iyileştirilmiş ürün, servis ve sistemler geliştirirler.

2020 ve 2021 yıllarında eğitim faaliyetlerimiz, süregiden küresel salgından önemli ölçüde etkilenmişti.

Tüm sınıflarda dersler çevrimiçi olarak gerçekleştirilirken, öğrenciler ve öğretmenler yeni uygulamalara uyum sağlamışlar, yeni iletişim ve kritik verme yöntemlerini benimsemişlerdi. 2021-2022 akademik yılı boyunca yüz yüze eğitime kademeli geçiş yaptık; ilk dönem %40 oranında yürüttüğümüz çevrimiçi dersler, ikinci dönem %20'ye düştü; dönemin sonunda ise birçok derste tamamen yüz yüze eğitime geçtik. Öte yandan uzaktan öğrenme ortamlarında geliştirdiğimiz pratikler, fiziksel tasarım stüdyolarımız sırasında da bizi destekledi. Karşılaşılan tüm bu önemli zorluklara rağmen öğrencilerimizin, öğretmenlerimizin ve dış danışmanlarımızın her birinin bitirme projelerimiz için olumlu bir çalışma ortamı yaratılmasına önemli katkılarda bulunduğunu vurgulamak isterim. Kendilerine çok teşekkür ediyorum.

Dış paydaşların danışmanlığı ile yürüttüğümüz eğitim projeleri, ulusal ve uluslararası ortamlarda saygın ödüller almayı sürdürüyor. Kazanılan başarılar arasında IF Concept Award, Braun Prize, Red Dot Design Concept Award, Design Turkey Ödülü ve Tübitak Sanayi Destekli Bitirme Projesi Ödülü gibi ödüller yer alıyor. Endüstriyel tasarım alanında çeşitli uzmanlıklara sahip deneyimli eğitim kadrosuyla bölümümüz, bu projeler ile sadece tasarımın sunduğu toplumsal faydayı görünür kılmayı değil, aynı zamanda kullanıcı merkezilik, sürdürülebilirlik için tasarım ve yenileşim gibi temel kavramları da öne çıkarmayı amaçlıyor.

2022 yılında ODTÜ'de endüstriyel tasarım eğitiminin 53. yılına ve Endüstriyel Tasarım Bölümünün kuruluşunun 43. yılına girdik. Bugün sahip olduğumuz zengin tasarım eğitimi ortamını bize miras bırakan kurucularımıza ve

meslektaşlarımıza şükranlarımızı sunuyoruz. Yükseköğretim, günümüz toplumundaki ve işgücündeki teknolojik ve profesyonel değişiklikleri yansıtacak şekilde sürekli gelişmelidir. Bu bağlamda, ODTÜ Endüstriyel Tasarım Bölümü, tasarım öğretim ve öğrenimini gerek ulusal gerekse uluslararası düzeyde en yüksek kalitede gerçekleştirmeye odaklanmıştır.

Türkiye'de endüstriyel tasarım alanına yönelik sorumluluğu ve uzmanlığını lisans, yüksek lisans ve doktora programları ile eğitimin tüm aşamalarında gösteren bölümümüz, 43 yılda 1.500'ün üzerinde mezuna ulaştı. Mezunlarımız, Türkiye'de hem profesyonel hem de akademik alanlarda tasarımın gündemini yönlendirirken, uluslararası düzeydeki başarıları ile de dikkat çekiyorlar. Bölümümüzün güçlü başarı grafiği, kuşkusuz, Orta Doğu Teknik Üniversitesi gibi saygın bir kuruluşun

parçası olmamızla yakından ilişkili. ODTÜ'nün pek çok bölümü gibi Bölümümüz de öğrencilerini Türkiye'nin en başarılı üniversite adayları arasından kabul ediyor.

Proje kataloğunda yer alan tasarımlar, endüstriyel tasarım alanında öğrencilerin, hocaların ve dış danışmanların birlikte saptadığı, günümüze veya geleceğe yönelik problemler için tasarım eğitiminin ve profesyonel tasarım pratiğinin çağdaş yöntemleriyle geliştirilen ürün ve servis çözümlerini içeriyor.

Katalogda yer alan projelere katkıda bulunan herkese ODTÜ Endüstriyel Tasarım Bölümü adına çok teşekkür ederim – çok iyi iş çıkardınız!

FOREWORD

Prof. Dr. Gülay Hasdoğan

Head of Department of Industrial Design



Since 2002, the Department's showcase Graduation Project has been organised annually within the framework of advice and assistance from external advisors such as industry, design consultancies, not-for-profit organisations, public sector bodies and individual experts, reflecting the multi- and trans-disciplinary nature of complex design challenges. This year marks the

21st year of the Graduation Project conducted within this framework. It also marks the return of our traditional Graduation Projects Exhibition, and accompanying face-to-face graduation projects jury, which was not possible for the last two years due to the pandemic.

Each year, the collection of Graduation Projects completed by our final-year students deals with a fascinating array of design problems and opportunities. Students work on design briefs that have use value and commercial relevance, either for today's market or forecasted for the future. Students continually demonstrate the tremendous value of design contributions through their creativity and analytical skills, bringing about innovative or improved products, services and systems.

As with Graduation Projects in 2020 and 2021, our educational activities

have been hit hard by the ongoing pandemic. The entire academic years were carried out online, with students and instructors having to adopt new practices and embrace new ways of communicating and critiquing. During the 2021-2022 academic year, we made a gradual transition to face-to-face education. The online courses, which we conducted by 40% in the first semester, decreased to 20% in the second semester. At the end of the semester, we switched to face-to-face education in most of the courses. On the other hand, the practices we developed in the use of virtual learning environments supported us during our physical design studios. Despite the considerable challenges that were faced, our students, instructors and external advisors each made significant efforts to create a positive working environment for our Graduation Projects. I would like to thank them all.

Our Department's projects organised with external advisors continue to deliver prestigious awards to our students, both in national and international award schemes including iF Concept Award, Braun Prize, Red Dot Design Concept Award, Design Turkey Award and TÜBİTAK Industry Supported Graduation Project Award. Having a highly experienced and qualified team of educators with diverse expertise, our Department aims not only to make visible the social benefits of design, but also to emphasise essential concepts such as user-centeredness, design for sustainability, and innovation.

In 2022, we entered into the 53rd year of industrial design education at METU and the 43rd year since the establishment of the Department of Industrial Design. We express our gratitude to the founders and colleagues who provided us with

the rich heritage and environment for design education that we enjoy today. The higher education sector must continually evolve to reflect technological and professional changes in today's workforce and society. In this regard, METU Department of Industrial Design is committed to ensuring that its design teaching and learning is of the highest quality, whether viewed nationally or internationally.

Having graduated more than 1.500 students in 43 years, our Department offers a full spectrum of industrial design education across bachelor's, master's and doctoral levels, demonstrating our expertise and commitment to the domain. Our graduates set directions for design agendas within professional and academic fields in Turkey, whilst also being renowned for their design achievements abroad. Our Department's strong success

profile is undoubtedly related to us being a part of the highly reputable institution that is Middle East Technical University. Like many other departments at METU, the Department of Industrial Design accepts students amongst the most successful in the university entrance system.

The designs showcased in this catalogue comprise product and service solutions towards problems of today and the near future, identified collectively by students, instructors and external advisors, and fed by contemporary expertise and methods of design education and professional design practice.

On behalf of METU Department of Industrial Design, I would like to thank everyone who has contributed to the set of projects contained in this catalogue – very well done!





ŞUBE A DÖNEM TEMASI İYİ-OLUŞU DESTEKLEMEK

Son üç yıldır, stüdyo dersinin öğretim elemanları ekibi olarak, öğrencilerin çeşitli endüstri sektörleri tarafından desteklenen Mezuniyet Projelerini bir araya getirmek için bir dönem teması belirlemekteyiz. Şube A öğrencilerinin bu yıla ait teması “İYİ-OLUŞU DESTEKLEMEK” oldu. Öğrencilerimiz, önce stüdyo öğretim elemanları ekibi olarak hazırladığımız ve iyi-oluş kavramını yorumlamanın farklı yollarına odaklanan sunumumuzu dinlediler. Sunumun ana mesajı, iyi-oluşun sadece sağlıkla sınırlı kalmayıp, daha geniş anlamda yaşam kalitesini ifade eden bir kavram olduğunu vurgulamaktı. İyi-oluş, ‘iyi hissetmek’ ve ‘iyi işlevde bulunmak’ kavramlarını içerir ve örneğin duygusal, sosyal ve fiziksel iyi-oluşu da kapsar.

Sunumdan sonra, öğrencilerimize sınıf içi bir etkinlik ve devamında eleştirel geri bildirimlerin yardımıyla, kendi projelerinde iyi-oluş kavramı aracılığıyla geliştirebilecekleri yolları belirleme görevini verdik. Pratik tasarım çözümlerinin elde edilmesinde, örneğin yeni bir özellik eklenmesi, farklı geri bildirim şekillerinin düşünülmesi, ergonomiye dair değişiklikler, farklı malzeme kullanımı, alternatif etkileşim veya davranış biçimleri ya da yeni dijital hizmetlerden faydalanabileceklerini hatırlattık.

SECTION A SEMESTER THEME SUPPORTING WELLBEING

For the last three years, as the studio instructor team, we have set a semester theme that can be used to unite students' Graduation Projects supported by diverse industry sectors. The theme for Section A students this year was "SUPPORTING WELLBEING". Students attended a presentation given by studio instructors, focusing on different ways of interpreting the concept of wellbeing. The underlying message was that wellbeing refers to quality of life in a broader sense than just health. It includes 'feeling good' and 'functioning well' and spans, for example, emotional wellbeing, social wellbeing, and physical wellbeing.

Students were then given the task, aided by an in-class exercise and critiques, to identify ways in which their own projects could be enhanced through the concept of wellbeing. Practical design solutions might be achieved by, for example adding a new feature, providing different types of feedback, ergonomic changes, different materials, alternative ways of interacting or behaving, or new digital services.



ŞUBE A ÖĞRENCİLERİ SECTION A STUDENTS

Ali Serdar Cihan

Bahar Öcüt

Berna Ertenli

Burcay Güler

Ceyda Kara

Doğa Deniz Boz fırat

Eda Lara Kocaçiftçi

Ekin Aydemir

Elif Selen Taçyıldız

Elif Yıldırım

Emine Cansu Köksal

Emine Ceren Küçük

Evren Uçar

Ezgi Dilan Gök

Fatih Kağan Bütev

Feyza Göçmez

Gülşah Zeynep Demirezer

Hasnain Yousafzai

İbrahim Cihangir Sadi

İrem Ezgi Pamuksuz

Javeria Syed Muqtadir

Kutay Sert

Marwa Hayat

Merve Kalan

Muhammed Melik Bircan

Nisa Ezgi Hatipoğlu

Ramazan Kaplan

Sena Afşar

Simge Çavuş

Türkü Deniz Özel

Vahide Begüm Küçük

Vahip Özalp

Yiğit Karahan

Zeynep Ecem Şimşek

BookLab

Üniversite öğrencilerinin ODTÜ kütüphanesinin dijital kaynaklarından daha verimli yararlanmalarını sağlayan ürün-hizmet.

Product-service that enables university students to benefit more efficiently from METU library digital resources.

Proje Danışmanı Project Advisor
Turkcell



BookLab, üniversite öğrencilerine ODTÜ Kütüphanesi'nin dijital kaynaklarının verimli kullanılmasını sağlayan bir platform ve cihaz sunmaktadır. Öğrenciler bu kaynaklara kampüs istasyonlarından kiraladıkları veya ödünç aldıkları e-okuyucular aracılığıyla erişirler. Turkcell Bulut Sistemi'ni temel alan platformun her kullanımında öğrencilerin önceki verileri e-okuyucuya anlık olarak yüklenir. Öğrenciler platforma telefonlarından erişebilir ve öğretmenlerin kitaplarla ilgili notları gibi ayrıntıları görebilirler. Ürün-hizmet çözümü, kütüphanede gerekli iş gücünü azaltmaya da yöneliktir.

BookLab offers university students a platform and device that gives efficient use of the digital resources of the METU library. Students access these resources through e-readers that they rent or borrow from campus stations. With the platform based on the Turkcell Cloud System, students' previous data are uploaded to the e-reader at each use. Students can access the platform via their phones and see details such as instructors' notes about books. The product-service solution can reduce the necessary workforce in the library.

Prototype



Video



Ali Serdar Cihan

serdar.cihannn5@gmail.com

+90 538 933 2318



Kitapları İnceleyin

Empty drawer labels

BookLab
Kütüphane İşlemci Sistemleri

TURKCELL



Carte

Çalışan ve yoğun tempolu insanların hızlı ve sağlıklı pişirme deneyimlerinin geliştirilmesi.

Enhancing the experience of fast and healthy cooking to support working and busy people.

Proje Danışmanı Project Advisor
B/S/H



Carte, kısıtlı zamanla mücadele eden çalışan insanların pişirme deneyimlerini kolaylaştırmak için tasarlanmış bir ankastre fırındır. Değiştirilebilir pişirme ve havalandırma seçenekleri ile etkin zaman yönetimi ve servise hazırlık yapma olanağı sunar. Kullanıcısını her kullanımda daha iyi tanıyan fırın, gösterge ekranı ile en doğru yönlendirmeyi yapar. Fırınla uyumlu tasarlanan pişirme aksesuarları, yorucu bir iş günü sonrasında dahi sağlıklı yemeklerin kolayca pişirilmesini sağlar.

Carte is a built-in oven designed to facilitate the cooking experience of working people struggling with time constraints. It provides effective time management and preparation for service with its interchangeable cooking and ventilation options. The oven, which learns about its user after each usage, provides the most accurate suggestion with its display screen. Its cooking accessories are designed in harmony with the oven, allowing healthy meals to be cooked easily, even after a tiring working day.

Bahar Öcüt

baharocut@gmail.com
+90 532 541 0461

Prototype





Ignite

Sosyal etkileşimi başlatmak ve sosyal refahı artırmak için kampüsteki üniversite öğrencileri arasındaki buzları eritmeyi kolaylaştıran ürün-hizmet.

Product-service used as an icebreaker to initiate social interactions and enhance the social wellbeing of university students on campus.

Proje Danışmanı Project Advisor
Turkcell



Ignite, kampüsteki üniversite öğrencilerine yönelik mobil uygulama entegreli bir hoparlör sistemidir. Müzik aracılığıyla insanların özellikle tanışma öncesi aralarındaki buzları eritmeyi, kaynaşmalarını desteklemeyi ve sosyalleşme deneyimini bütüncül ele alan etkinlikler sunmayı amaçlamaktadır. Sosyalleşme ve etkileşim için motivasyonu artırarak sosyal refahı desteklemeyi hedefleyen Ignite, müziğin birleştirici ve evrensel gücünden yararlanarak çeşitli etkinlikleri içeren bir aydınlatma sistemi ve mobil telefon uygulaması ile desteklenmiştir.

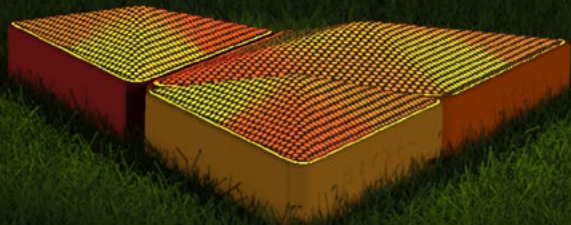
Ignite is an application integrated mobile speaker system for university students on campus. It aims to help people meet, act as an icebreaker, and provide its users with activities to socialise. Ignite uses music to help in the socialisation experience. Aiming to support social wellbeing by increasing motivation for socialisation and interactivity, Ignite also comes with a lighting system and a mobile application that includes various activities by making use of the unifying and universal power of music.

Berna Ertenli

bernaertenli@gmail.com
+90 531 283 7873

Prototype





Buddy

Üniversite öğrencilerinin ders çalışma motivasyonlarını artırmayı ve onlara en iyi çalışma pratiğini kazandırmayı amaçlayan çalışma asistanı.

Study assistant that increases the motivation of university students to study and provides best practices.

Proje Danışmanı Project Advisor
Turkcell



Buddy, üniversite öğrencilerine en doğru çalışma yöntemlerini sunan bir çalışma asistanıdır. Ürün telefonla eşleştirildiğinde, ekranını karartarak “rahatsız etmeyin” moduna geçer ve dikkat dağılmasında önemli bir rol oynayan telefon bildirimlerini engeller. Ayrıca, pomodoro gibi başarısı kanıtlanmış, hem işe hem de dinlenmeye önem veren yöntemlerle kullanıcıların verimli bir şekilde çalışmasına yardımcı olur. Taşınabilir olan Buddy, Turkcell’in hızlı ve kesintisiz internet bağlantısı aracılığıyla her ortamda verimli bir çalışma deneyimi sunar.

Buddy is a study assistant for university students that enhances best practices during studying. When the product is paired with a phone, it dims the screen and switches to “do not disturb” mode, preventing phone notifications that play a major role in distraction. In addition, it helps users to continue working efficiently with pomodoro methods that have proven successful and give importance to both work and rest. Being portable, Buddy offers an efficient studying experience wherever Turkcell’s internet is provided.

Burcay Güler

burcayg@gmail.com
+90 553 419 6361

Prototype





Yaruki

Hibrit çalışan bireylerin streslerini azaltmaya yönelik ihtiyaç ve isteklerini açık bir şekilde ifade etmelerine olanak sağlayan etkileşimli sistem.

Interactive system for people working on a hybrid basis that enables clear communication of users' needs and wants related to stress relief.

Proje Danışmanı Project Advisor
VESTEL UX/UI



Yaruki, hibrit çalışma modelini geliştirmeyi hedefler ve iş arkadaşları arasında kolay iletişim imkanı sağlar. Projektör, üç boyutlu algı teknolojilerinin entegrasyonu sayesinde kullanıcılara etkileşimli bir deneyim sunar. Kullanıcılar sistem üzerinden işyeri bilgisayarlarına uzaktan erişebilir ve basit işlerini tamamlayabilirler, iş arkadaşlarından birkaç dakika içinde geri bildirim alabilirler. Cihaza eşlik eden mobil uygulama, uzaktan kumanda olmasının yanı sıra iletişim aracı işlevini de yüklenerek hibrit çalışma ortamının birlikte oluşturulmasını teşvik eder.

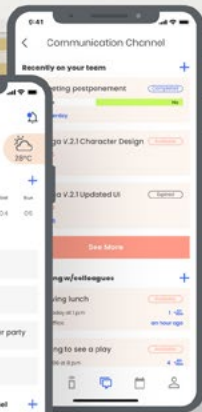
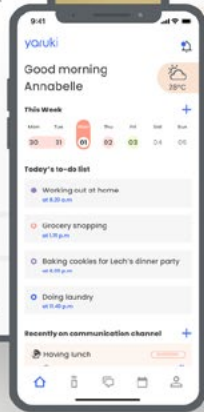
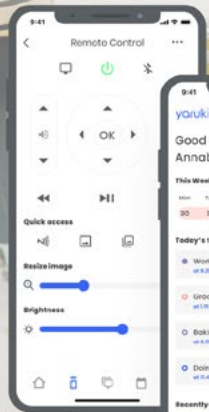
Yaruki aims at improving hybrid work practices and offers easy communication between colleagues. By combining a projector and 3D sensing technologies, the product provides an interactive experience. Users can access their work computers through the system, allowing completion of small tasks. They can receive answers from co-workers in a couple of minutes. The accompanying mobile app functions as a communication tool and encourages co-creation of hybrid working, as well as functioning as a remote control.

Ceyda Kara

ceydakarraa@gmail.com
+90 546 430 5082

Prototype





Flymate

Check-in ve bagaj teslimi sırasında yerden tasarruf etmeye, kaosu ve havaalanı anksiyetesini azaltmaya yönelik ürün-hizmet.

Product-service for saving space, reducing chaos and decreasing airport anxiety during check-in and bag drop.

Proje Danışmanı Project Advisor
Appcent Design



Flymate, havalimanlarında self check-in ve bagaj teslimi için fiziksel istasyon ve mobil uygulamadan oluşan bir hizmettir. Check-in uygulama üzerinden yapılırken, bagaj kayıt işlemini başlatmak için biyometrik tanıma yöntemi kullanılır. Kullanıcılara tamamlayıcı uygulama aracılığıyla rehberlik edilir. RFID etiketi bagajlarını kolaylıkla takip edilmesini sağlar. Dahili RFID okuyucular ve hareket sensörleri, bagajın yerden tasarruf sağlayan yeraltı kemer sistemine aktarılmasına yardımcı olur.

Flymate is a service for self check-in and bag drop-off in airports, consisting of a physical station and a mobile app. Check-in is made through the app, whilst biometric recognition is used to start the luggage registration process. Users are guided via the companion app. An RFID tag allows users to track and claim their luggage easily via the app. In-built RFID readers and motion sensors help luggage to be transferred to the underground belt system, which reduces space.

Doğa Deniz Bozfirat

ddbozfirat@hotmail.com

+90 505 367 7638

Prototype





CookMe

Çalışan ve meşgul insanları desteklemek için küçük mutfaklarda/küçük evlerde hızlı ve sağlıklı yemek pişirme deneyiminin geliştirilmesi.

Enhancing the experience of fast and healthy cooking in small kitchens/tiny houses for working and busy people.

Proje Danışmanı Project Advisor
B/S/H

CookMe, küçük mutfaklar/küçük evler için fırın ve ocak içeren çok işlevli bir pişirme ürünüdür. Küçük mekanlarda alanı iyi yönetmek ve aynı anda farklı kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanmıştır. Hızlı seçenekleri ve günlük tariflerle yemek pişirmek için harcanan süreyi kısaltmaya yardımcı olur. Küçük boyutu ve induksiyonlu ocakları sayesinde CookMe daha az enerji tüketir, hızlı ve sağlıklı pişirmeyi teşvik eder.

CookMe is a multifunctional cooking product that contains an oven and a stove for small kitchens/tiny houses. It is designed to make good use of small spaces and meet different user needs simultaneously. It helps to reduce time spent cooking with quick selection options and daily recipes. Thanks to its small size and its induction hobs, CookMe consumes less energy and encourages fast and healthy cooking.

Prototype



Eda Lara Kocaçiftçi

edalaraeda@gmail.com

+90 536 978 3079





Happi Garden

6-9 yaş arası çocukların, bahçe ve bitki bakımı eğitimi aracılığıyla sorumluluk bilinçlerini geliştirmeyi amaçlayan artırılmış gerçeklik tabanlı ürün ailesi.

AR-based product family for children aged 6-9 to develop a sense of responsibility through garden and plant care training.

Proje Danışmanı Project Advisor
UTR Lab



Tamamı sürdürülebilir ve geri dönüştürülmüş malzemelerden üretilen Happi Garden kitiyle çocuklar kendi bahçelerini büyütebilir. Önce AR uygulaması ile bahçelerini istedikleri gibi tasarlayıp, ardından tohum kaplarını uygulamada belirledikleri yerlere gömerek bahçelerini tamamlayabilirler. Tohum kapları sulamayla çözünerek tohumu, tohum besinlerini ve AR etkileşim çubuğunu açığa çıkarır. Happi Garden ile çocuklar bitki yetiştirmeyi öğrenir ve çevre bilinçleri artar.

Children can grow their own garden with the Happi Garden kit, made entirely of sustainable and recycled materials. First, they design their gardens as they want with the AR application, then they complete their garden by burying the seed containers in the places they determined in the application. Seed containers dissolve with irrigation, revealing the seed, seed nutrients and AR interaction bar. With Happi Garden, children learn to grow plants and increase their environmental awareness.

Video



Ekin Aydemir

mraydemir45@gmail.com
+90 539 321 2180



ODEON

Öğrencilerin küçük ölçekte, farklı dans ve canlı tiyatro performansları düzenlerken daha yaratıcı olmalarını desteklemeyi amaçlayan, kampüste farklı yerlere kolayca kurulumu yapılabilecek taşınabilir sahne sistemi.

Portable stage system for easy installation in different locations on campus, aiming to help students be more creative while organising diverse, small-scale dance and live theatrical performances.

Proje Danışmanı Project Advisor
ODTÜ METU



ODEON, ODTÜ'nün sahne sanatları ile ilgilenen öğrenci toplulukları için tasarlanmış bir sahne sistemidir. Temel amacı, standart sahnelerin kısıtlamaları olmaksızın öğrencilerin farklı ortamlarda farklı performanslar sergilemelerini sağlamaktır. Sistem bileşenlerinin basit formları, kampüsün herhangi bir yerinde kolay kuruluma ve yaratıcı kullanıma izin verirken, standart sahnelerin sahip olması gereken her ana elemanı barındırır. Kolay kurulumu olan bu sistem küçük ölçekli ve sık düzenlenen performanslar için mükemmeldir.

ODEON is a portable stage system designed for the performing arts student communities of METU. Its main purpose is to allow students to perform in diverse settings without the restrictions of standard stages. The simple forms of the system components allow creative usage and easy installation anywhere inside the campus, while providing every main element a regular stage offers. The system is easy to install and is perfect for small-scale but frequent performances.

Elif Selen Taçyıldız

e.selen.tacyildiz@gmail.com

+90 554 486 1701



Kneex

Sesli geri bildirim ve farklı montaj seçenekleri aracılığıyla kullanıcı deneyimini geliştirmeyi amaçlayan, mobil uygulama entegrasyonu olan, diz sakatlıklarına yönelik egzersiz cihazı.

Portable knee exercise device with mobile app integration aiming to enhance UX with audible feedback and different mounting options.

Proje Danışmanı Project Advisor
Bama Teknoloji



Kneex, montaj aksesuarları yardımıyla farklı iç mekanlarda diz egzersizi yapmaya olanak veren, mobil uygulama entegrasyonuna sahip bir diz egzersiz cihazıdır. Kneex, verimliliği artırmak için egzersiz sırasında hız ve performansa dair sesli geri bildirim verir. Mobil uygulama, egzersiz verilerini ve ilerleme durumunu takip ederek kullanıcıları egzersiz yapmaya devam etmeleri için bilgilendirmeyi ve motive etmeyi amaçlamaktadır.

Kneex is a portable knee exercise device with a mobile app integration to enable people to perform knee exercises in different indoor locations with the help of mounting accessories. To increase efficiency, Kneex gives audio feedback on the speed and performance during exercising. The app aims to inform and motivate users to continue exercising, by keeping track of their exercise data and progress.

Elif Yıldırım

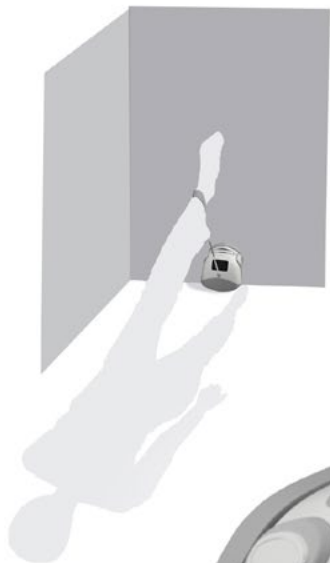
yildirim.elify@gmail.com
+90 551 178 8945

Prototype



Video





Cooky

Sağlıklı beslenme düzenini sürdürmek için kullanıcıları farklı pişirme türlerini denemeye teşvik eden tezgah üstü pişirme cihazı.

Countertop cooking device encouraging users to experiment with different types of cooking to maintain a healthy diet.

Proje Danışmanı Project Advisor
Fakir



Cooky, sağlıklı ve sürdürmesi kolay bir beslenme programını hedefleyenler için Wi-Fi bağlantılı çok işlevli bir pişirme cihazıdır. Kullanıcılar, özel aksesuarları ve pişirme programlarını kullanırken mobil uygulamadaki çevrimiçi talimatları takip ederek veya diğer kullanıcıların paylaşımlarından ilham alarak değişik tarifler deneyebilirler. Yoğun tempoya sahip kullanıcılar, farklı yiyecekleri aynı anda pişirerek veya önceden hazır hale getirerek, mutfakta harcamaları gereken değerli zamandan tasarruf edebilirler.

Cooky is a multi-function cooking device with Wi-Fi connection for those pursuing a healthy and low-maintenance diet. Users can experiment with various recipes with the help of special accessories and cooking programs, as well as benefiting from online instructions and inspirational posts from the mobile app. By cooking different foods simultaneously or meal-prepping in advance, users with busy lifestyles can save precious time that they do not want to spend in the kitchen.

Emine Cansu Köksal

cansukoksal99@gmail.com

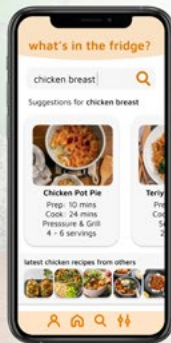
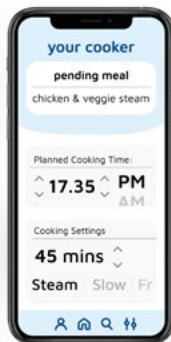
+90 505 483 7633

Prototype



Video





CORNER

Öğrencilerin sosyalleşerek refahını artırmayı amaçlayan, kampüste güç kaynakları sağlamanın yanı sıra sosyal etkinliklerin de görüntülediği köşe istasyonu.

Corner station for displaying social events and providing power sources on campus, aiming to increase the wellbeing of students through socialising.

Proje Danışmanı Project Advisor
Turkcell



CORNER, güç kaynakları ile öğrencilerin dijital cihazları için elektrik kullanımı imkânı verirken, ekranı aracılığıyla ise kampüsteki güncel olayların takip edilmesi olanağını sağlayan bir köşe istasyonu olarak hizmet verir. Özellikle günlük ve hızlı dijital işler için öğrencilerin gereksinimi olan güç ihtiyacını karşılayacak fiş ve priz bağlantıları ile oturma alanı sunar. Ekran, öğrenci kulüplerinin posterlerini / kısa videolarını göstererek toplantılarını zahmetsizce duyurmalarına olanak verirken, gereksiz kâğıt israfını durdurur ve iş gücünü en aza indirir.

CORNER serves as a corner station, including power sources and a screen, enabling students to use electricity for their digital devices and follow current events on campus. It provides plug sockets and seating to meet students' increasing need for power, especially for fast and everyday digital tasks. The screen allows student clubs to display their posters/short videos to effortlessly announce their meetings while stopping the paper waste they caused and minimising the workforce.

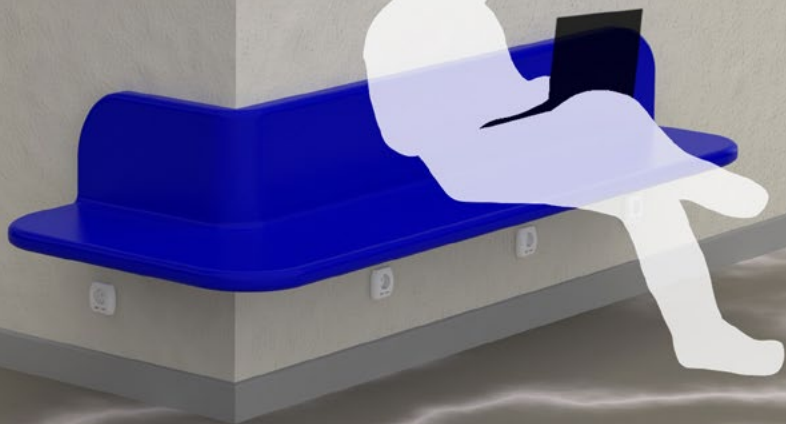
Emine Ceren Küçük

cerenkucuk12@gmail.com

+90 555 351 7690



GORNER



Cast

Savaş muhabirlerinin yüksek riskli ortamlarda birbirleri ile iletişimini ve ortam algılarını geliştirerek güvenliklerini sağlayan balistik kask.

Ballistic helmet that provides enhanced perception and connectivity between members of the war press.

Proje Danışmanı Project Advisor
CES Advanced Composites and Defense Technologies



Cast, savaş muhabirleri için daha iyi koruma sağlamayı amaçlayan balistik bir kask platformudur. Fiziksel korumaya ek olarak, döküm sistemi sayesinde tehlikeli koşullarda iletişim, planlama, konum verilerine erişim ve dokümantasyon sağlayarak kullanıcının anlık çevre algısını geliştirir. Modüler yapısı ile kolay tamir ve geniş kişiselleştirilebilirlik seçenekleri sunar.

Cast is a ballistic helmet platform aimed at providing better protection for war journalists. In addition to physical protection, the cast system enhances the user's immediate perception of the environment by enabling communication, planning, location data access, and documentation in hazardous conditions. With its modular construction, it offers easy repairability and wide customizability options.

Prototype



Video



Evren Uçar

evrenucar1999@gmail.com
+90 531 425 0485



Amica

Kadınların menstrüasyon dönemlerini daha bilinçli ve rahat deneyimlemelerini sağlayan ürün-sistem çözümü.

Product-service that enables women to experience their menstrual periods more consciously and comfortably.

Proje Danışmanı Project Advisor
VESTEL UX/UI



Amica, kadınların menstrüasyon dönemlerinde yaşadıkları ağrılı krampları TENS teknolojisi ile azaltmayı hedefleyen bir ürün-hizmettir. Kramp olan bölgeye uygulanan impulslarla ağrının nöronlara iletimin engellenerek ağrı hissi azaltılır. Aynı zamanda ürünün sahip olduğu mobil uygulama ile kullanıcılar hem ürünü kontrol edebilir hem de menstrüasyon ve kadın hastalıkları hakkında verdiği bilgiler aracılığıyla bilinçlendirilirler.

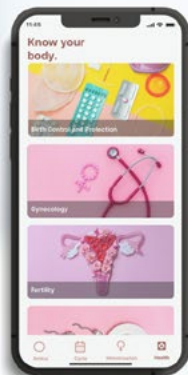
Amica is a product-service that aims to reduce the painful cramps experienced by women during their menstrual periods through use of TENS Technology. With the impulses applied to the cramped area, the transmission of pain to neurons is prevented and the feeling of pain is reduced. At the same time, with the accompanying mobile application, users can both control the product and raise awareness about menstruation and gynaecological diseases.

Ezgi Dilan Gök

ezgiggok@gmail.com

Prototype





Wobblez

Kistik fibrozis hastaları için yüksek göğüs duvarı salınım teknolojisi (High Chest Wall Oscillation) ve postüral drenaj tekniğini birleştiren verimli ve uygun maliyetli solunum yolu temizleme ürünü.

Feasible and efficient airway clearance product for cystic fibrosis patients, combining High Chest Wall Oscillation technology and Postural Drainage technique.

Proje Danışmanı Project Advisor
Breathall



Kistik fibrozis hastaları için yüksek göğüs duvarı salınım teknolojisi (High Chest Wall Oscillation) ve postüral drenaj tekniğini birleştiren bir hava yolu temizleme cihazıdır. HCWO teknolojisinin verimliliğini kullanırken yüksek maliyetini düşürmeyi hedefler. Cihaz postural drenaj tekniğinin etkili postürlerinden faydalanarak deneyimli bir bakıcıya olan ihtiyacı da ortadan kaldırır.

Wobblez is an airway clearance device for Cystic Fibrosis patients that combines High Chest Wall Oscillation (HCWO) technology and Postural Drainage technique. It aims to use the efficiency of HCWO while reducing its high cost. Meanwhile, the device makes use of the influential positions of the Postural Drainage technique, eliminating the necessity for an experienced caretaker.

Fatih Kağan Bütev

fkvisualarts@gmail.com
+90 543 323 8349

Video





Re-Create

ODTÜ Mimarlık Fakültesi öğrencilerinin atıklara bakış açılarını değiştirerek geri dönüşümü teşvik eden iç mekan etkinlik alanı.

Indoor activity area that encourages recycling by changing the perspectives of METU Faculty of Architecture students towards waste.

Proje Danışmanı Project Advisor
ODTÜ METU



Re-Create, ODTÜ Mimarlık Fakültesi öğrencilerinin atık malzemeler kullanarak yaratıcı işlerini üretmelerine olanak veren bir iç mekân aktivite alanıdır. Alan, modüler yapısı sayesinde yeniden kullanılabilir atıkları depolama imkânı, öğrencilere çalışma ve işlerini sergileme ortamı sunmaktadır. Modüler yapı, kullanıcıların farklı gereksinimlerine göre uyarlanarak esnek mekân kullanımı sağlar. Re-Create, alanı doğrudan deneyimleyen kullanıcıların geri dönüşüm sürecine proaktif olarak katılmalarını teşvik eder.

Re-Create is an indoor activity area that allows METU Faculty of Architecture students to generate creative works using waste materials. Thanks to its modular structure, this area offers an opportunity to store usable waste and provides an environment for students to study and exhibit their works. The modular structure provides flexible use of space by adapting to the varied needs of users. Re-Create encourages users who are directly experiencing the area to participate in the recycling process in a proactive manner.

Feyza Göçmez

feyzagocmez@gmail.com

+90 507 399 9696



Jiko

Normalden farklı/büyük bagaj ile seyahat eden yolcular için zahmetsiz bir seyahat deneyimi sağlayan bagaj teslim istasyonu.

Airport bag drop station supporting an effortless travel experience for travellers with over/odd sized baggage.

Proje Danışmanı Project Advisor
Appcent Design



Jiko, farklı/büyük boy bagajı olan yolcular için temassız bagaj teslimi imkanı sağlayarak havalimanı seyahat deneyimini iyileştirir. Bagaj bırakma sürecinin her adımına rehberlik eden projelerle yansıtılmış işaretlendirmeleri, etkileşimli dijital arayüzü ve sürgülü kapısı aracılığıyla yolcuların bagaj teslim sürecindeki eylemlerini doğrularak seyahat kaygısını azaltır. Etiketlerde kullanılan RFID teknolojisi, kullanıcıların bagajlarını takip etmelerine yardımcı olur, havalimanı personelinin bagaj tasnifini kolaylaştırır.

Jiko improves the airport travel experience by creating contactless bag drop for travellers with odd/oversized baggage. It reduces travel anxiety by explaining each step of the bag drop process and affirming travellers' actions using a projected guide, interactive digital interface and sliding door. RFID technology used in tags helps users to track their baggage whilst easing the sorting task of airport staff.

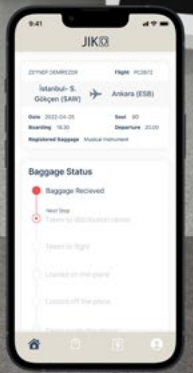
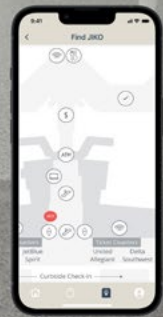
Gülşah Zeynep Demirezer

gzeynepdemirezer@gmail.com



Büyük Bagaj Teslimatı
Oversize Baggage Check-in

Equipaje Inusual



JIKO

OTHER OPERATOR Page 1/2019
Istanbul - S. Oğuzen (SAR) → Ankara (SIS)
Date: 2023-04-26 Seat: 9D
Boarding: 10:30 Departure: 11:00
Registered Baggage: 10kg (Maximum)

Baggage Status

- Baggage Received
- Not Stop
- Transfer to flight
- Loaded on the plane
- Loaded off the plane

MARS

Kampüs kullanıcılarına isteğe bağlı olarak, kişiselleştirilmiş ve paylaşımlı mobilite sunan akıllı otonom ulaşım çözümü.

Smart autonomous on-demand transport solution offering personalised and shared mobility to campus users.

Proje Danışmanı Project Advisor
Aselsan UGES



MARS, ODTÜ kampüsünde öğrenci mobilitesini artırmayı amaçlayan akıllı bir otonom ulaşım çözümdür. Araç, ortak kullanım için belirlenmiş bir güzergah üzerinde veya kişisel geziler için bir uygulama aracılığıyla yaratılan talep doğrultusunda çalışabilir. MARS, çantalar için raf, oturarak ya da ayakta yaslanarak seyahat için özelleşmiş koltuklar ile engelliler için özel oturma alanı sağlayan konforlu bir iç mekana sahiptir. Aracın ön ve arka tarafında yer alan ekranlar, diğer yol kullanıcıları ile iletişim sağlar. Araç saatleri ve duraklar aracın iç kısmında yansıtılır.

MARS is a smart autonomous transport solution aiming to improve student mobility on METU campus. The vehicle can operate on a ring for shared use, or on-demand for personal trips via an app. MARS has a comfortable interior that provides shelves for bags, sitting and standing seats, and a special seating area for people with disabilities. The screen at the vehicle's front and back provides communication with other road users. Schedules and stops are projected on the interior of the vehicle.

Video



Hasnain Yousafzai

hasnainyfz@gmail.com

+92 3465 664 675



Pixcat

Kedilerin evde hareketsizliğinden kaynaklanan sağlık sorunlarına odaklanan ürün-hizmet çözümü.

Product-service targeting cat health problems caused by inactivity within the home.

Proje Danışmanı Project Advisor
Petware



Pixcat, hareket alanı yetersizliği, sahiplerinin kedilerine yeterince zaman ayıramamaları, beslenmelerindeki düzensizlik gibi nedenlerle evde beslenen kedilerin birçoğunda görülebilen obezite sorununu çözmeyi amaçlamaktadır. Pixcat, avlanma içgüdüsünü tetikleyen uyarıcılarla kediyi aktif tutar. Mobil uygulama uzantısı ile kedinin bir egzersiz rutini oluşturmasına ve sağlıklı bir yaşam sürmesine olanak yaratır.

Pixcat aims to solve the obesity problem seen in many domestic cats due to a lack of movement space, the inability of owners to spare enough time for their cats, and the irregularity in their diets. It keeps the cat active with stimulants that trigger the cat's hunting instinct. With its mobile application extension, Pixcat allows the cat to create an exercise routine and lead a healthy life.

İbrahim Cihangir Sadi

cihangirsadi@gmail.com

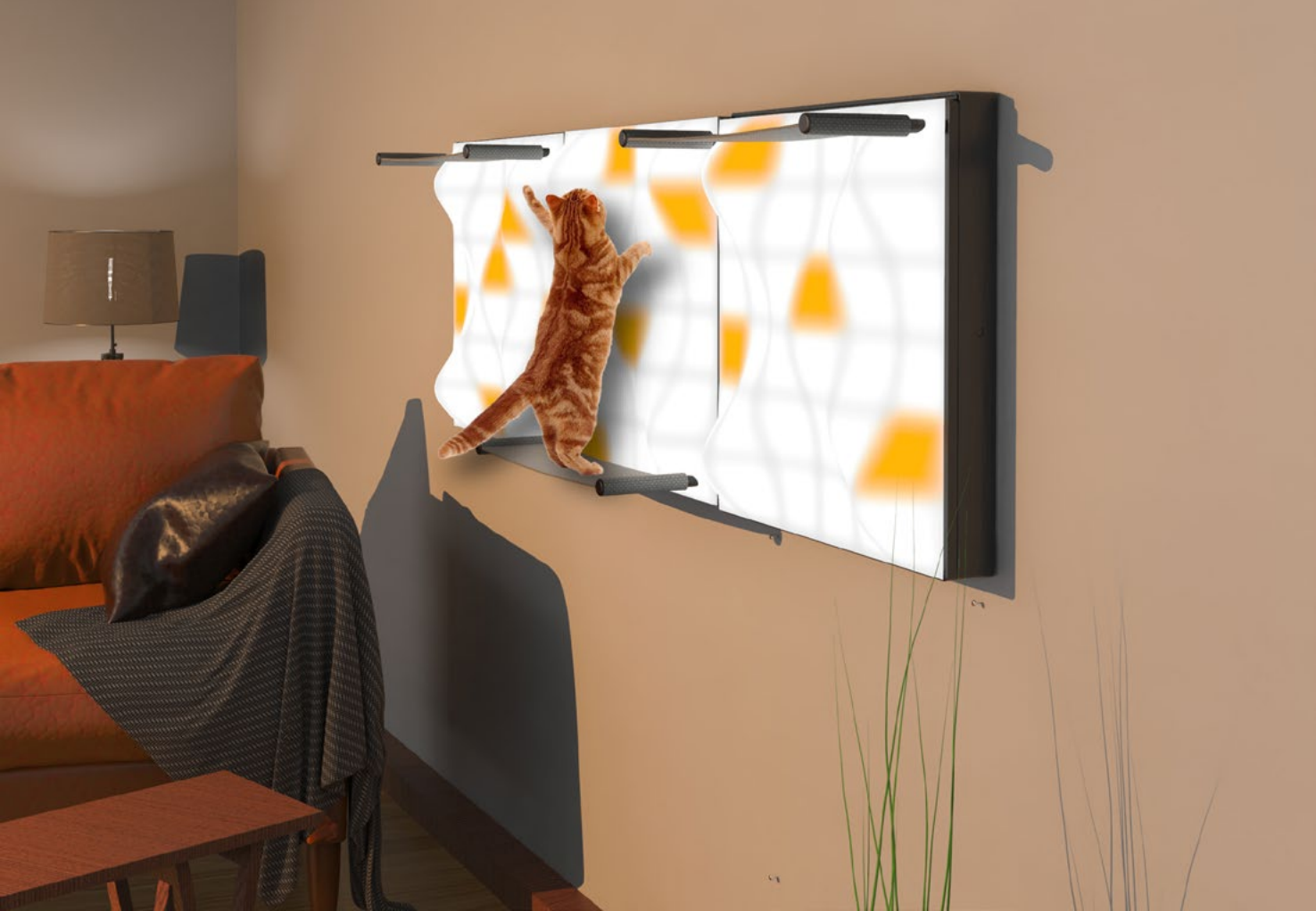
+90 507 935 4196

Prototype



Video





Petkit

Kedi ve küçük köpekleriyle seyahat eden kişilere evcil hayvanlarının genel sağlık ve iyi oluşları hakkında bilgi vermeyi amaçlayan, aynı zamanda evcil hayvanların konforunu sağlayan seyahat ortamı.

Comfortable travelling environment for cats and small dogs that provides information about pet conditions and wellbeing.

Proje Danışmanı Project Advisor
VESTEL UX/UI



Petkit, kedileri ve küçük köpekleriyle seyahat etmek isteyen insanlara yardımcı olmak üzere elektronik olarak geliştirilmiş bir evcil hayvan taşıyıcısı, akıllı tasma ve mobil uygulamadan oluşan bir ürün-hizmet ailesidir. Petkit, seyahat sırasında evcil hayvanın sağlık durumu hakkında bilgi verir ve evcil hayvanların iyi oluşlarını desteklemek için bir mobil uygulama aracılığıyla veya doğrudan sesli komutlarla gerekli önlemlerin alınmasını sağlar.

Petkit is a product-service family consisting of an electronically enhanced pet carrier, a smart collar, and a mobile application. Together, these help people who want to travel with their cats and small dogs. The Petkit family gives information about the health status of a pet during trips and allows carers to take the necessary precautions to maintain their pet's wellbeing through a mobile application or directly with voice commands.

İrem Ezgi Pamuksuz

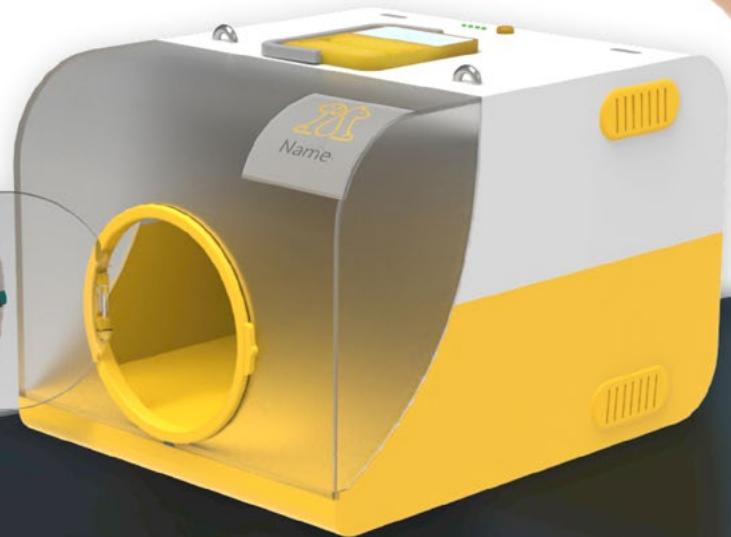
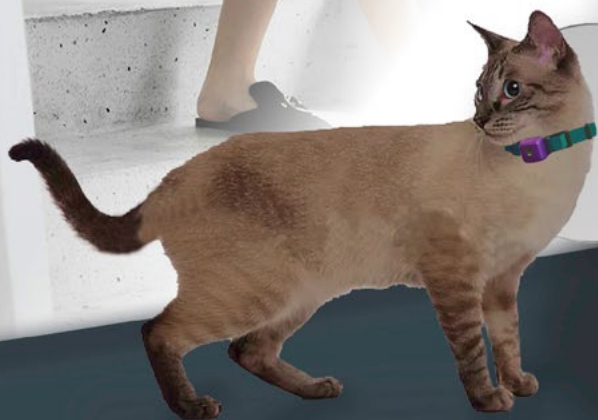
ezgipamuksuz@gmail.com
+90 554 691 2478

Prototype



Video





Enliven

Hastane dışında kalp durması durumunda farklı bireylere etkin bir şekilde uyarlanabilen ve destek sağlayan otomatik CPR sistemi.

Automatic CPR system that efficiently adapts to and supports individuals in case of an out-of-hospital cardiac arrest.

Proje Danışmanı Project Advisor
Aselsan UGES



Amerikan Kalp Derneği'ne göre, her yıl hastane dışında hayatta kalma oranı %12'den az olmak üzere yaklaşık 350.000 kalp durması vakası meydana gelmektedir. Enliven, form dili, görsel geribildirimleri ve sesli iletişimi aracılığıyla doğru yerleşim sağlayan, ileri hassasiyete sahip otomatik bir CPR makinesidir. GPS sayesinde, ambulans hizmetinin vakit geçirmeden aranması ve yer tespiti yapılmasını kolaylaştırır. Son olarak, yönergeleri uygulayan Enliven, etrafta bulunan seyircilere de bir nevi eğitim sunar, katılımlarını artırır ve hayatta kalma döngüsünü sürekli iyileştiren merkezi bir sağlık rehberi oluşturur.

According to the American Heart Association, 350000 cases of cardiac arrest occur each year outside of a hospital, with a survival rate of less than 12%. Enliven is an automatic CPR machine that is highly accurate with efficient placement through its form, visual feedback, and audible instructions. Moreover, its GPS makes it extremely easy to locate, calling ambulance services immediately. Lastly, following the guidelines, Enliven provides education to bystanders, boosting their participation and creating centralised health directories that continuously improve the survival cycle.

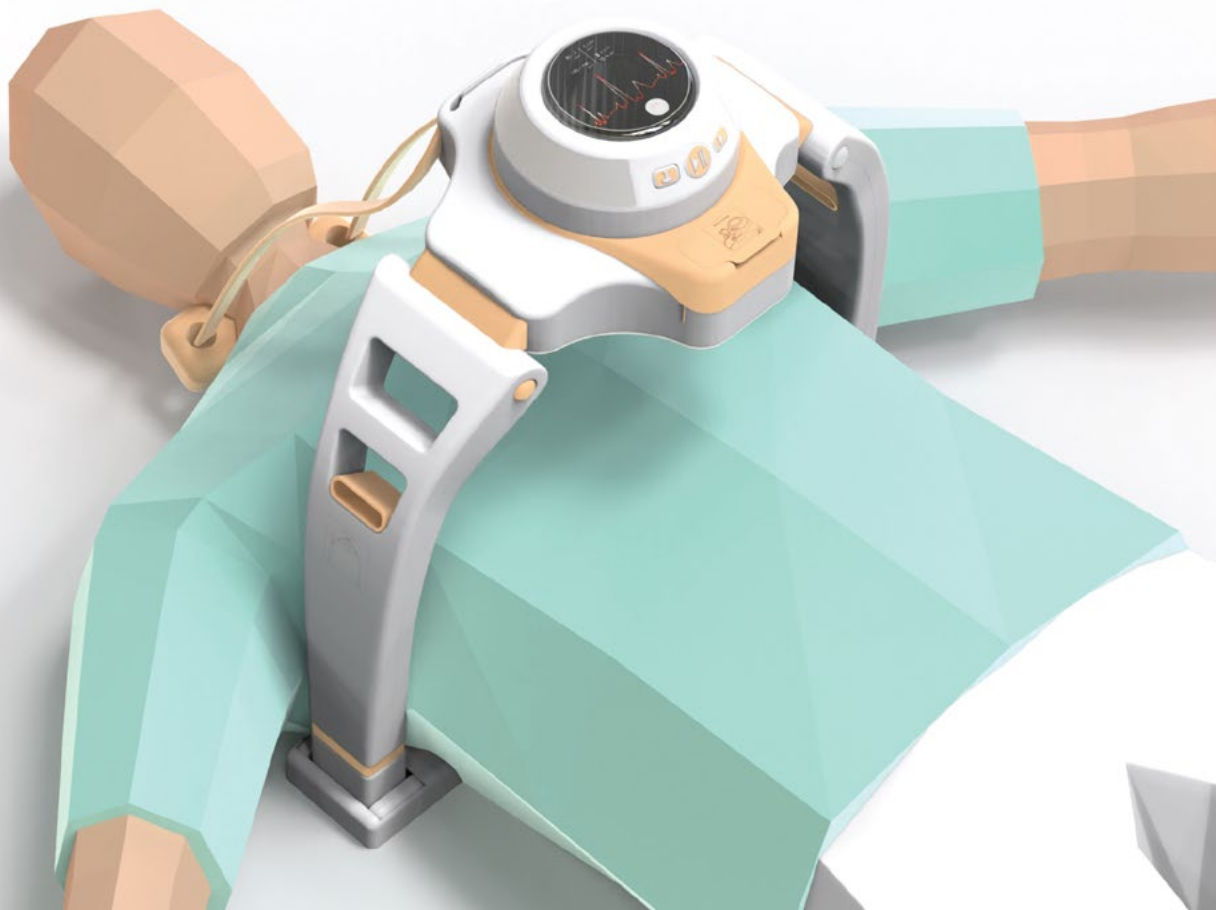
Javeria Syed Muqtadir

javeria.s.muqtadir@gmail.com

+90 552 754 9180

Video





ORDER

Ortak çalışma alanlarının salonlarında sosyalleşme, izolasyon ve dinlenme ihtiyaçlarını karşılayan modüler oturma ünitesi.

Modular seating for lounge areas of co-working office spaces, meeting needs for socialising, isolation, and resting.

Proje Danışmanı Project Advisor
Rapido Mobilya



ORDER, ortak ofis alanlarında çalışmayı tercih eden kullanıcıların farklı ihtiyaçlarına hizmet eden modüler bir oturma sistemidir. Salon alanları için özel olarak tasarlanan ORDER, sosyalleşmeye, dinlenirken zihinsel ve fiziksel izolasyona ve gruplar arasında fikir üretmeye yardımcı olur. Modülerliği sayesinde farklı boyutlardaki ortak çalışma alanlarına uyacak çeşitli oturma düzenlemeleri elde edilebilir.

ORDER is a modular seating system that serves different needs of users who prefer to work in co-working office spaces. Designed explicitly for lounge areas, ORDER helps towards socialising, mental and physical isolation when resting, and idea generation among groups. Furthermore, because of its modularity features, various seating arrangements can be achieved to fit co-working areas of different sizes.

Kutay Sert

kutaysert1@gmail.com

+90 507 333 6402



Gaudium

Kampüsteki öğrenciler arasında sosyalleşmeyi teşvik eden etkileşimli masa üstü oyun merkezi.

Interactive tabletop gaming hub that encourages socialisation among students on campus.

Proje Danışmanı Project Advisor
Turkcell



Gaudium, etkileşimli masa üstü oyun ekranı ve aktif oturmayı teşvik eden dört ayarlanabilir sallanan sandalyeden oluşan bir ürün ailesidir. Motivasyon eksikliği olan öğrencileri sosyalleşmeye ve birlikte kaliteli zaman geçirmeye teşvik etmeyi amaçlar. Uygulama, öğrencilerin Turkcell servislerinden ödül kazanma şansını elde edecekleri süregelmekte olan oyunlara katılmalarına, oyun oturumları planlamalarına olanak verir. Bunun yanı sıra, anahtarlığa takılabilecek şekilde yontulmuş NFC entegreli piyonlar kullanıcıların etkileşimini destekler.

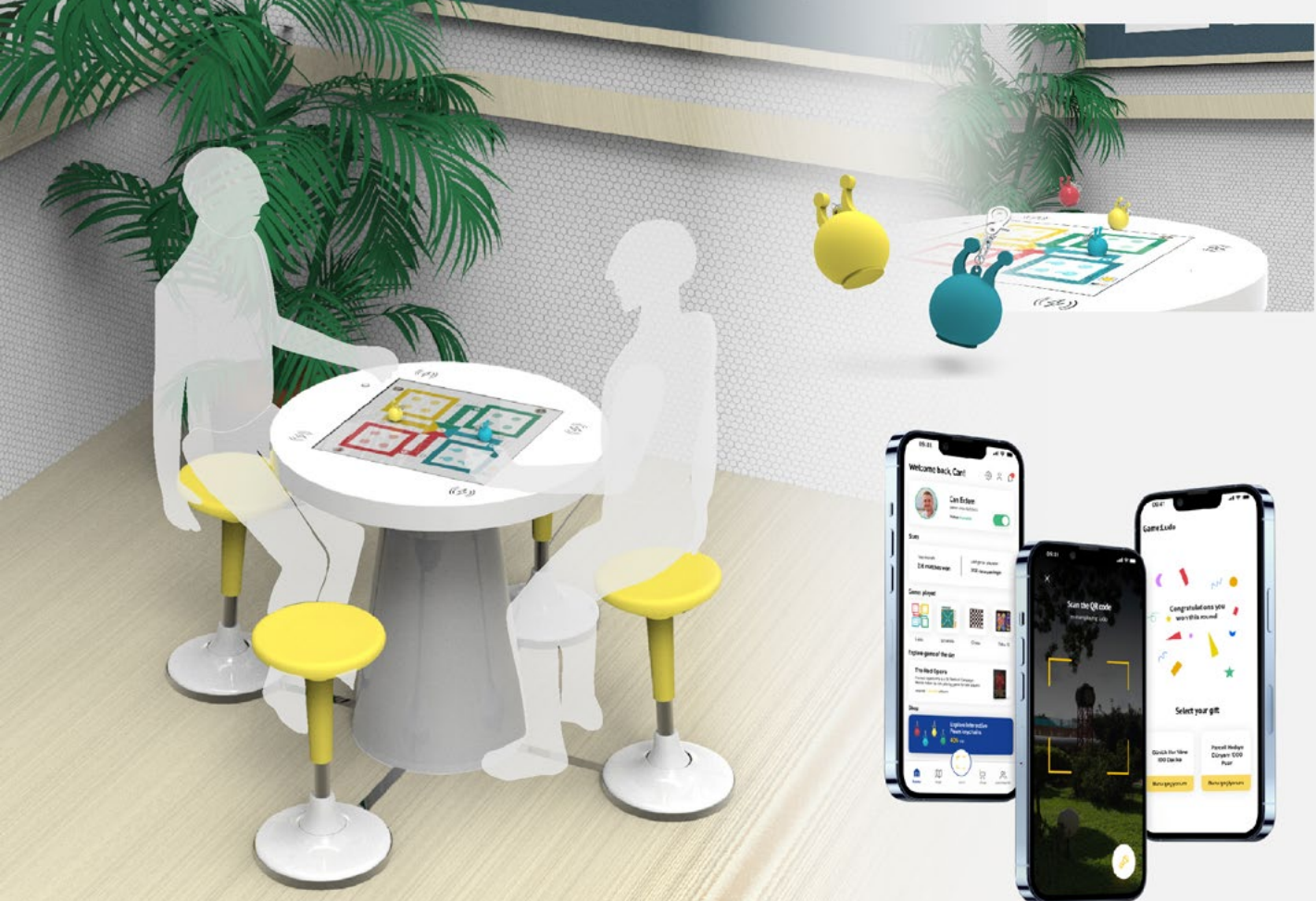
Gaudium is a product family consisting of an interactive tabletop gaming screen and four adjustable wobble chairs that promote active sitting. It aims at encouraging students with a lack of motivation, to socialise and spend quality time together. Its accompanying app allows students to invite and participate in games and schedule game sessions, with a chance to win rewards from Turkcell services. Additionally, the NFC-chipped pawns in the form of a keychain enhances users' interaction.

Marwa Hayat

marwa.hayat.m@gmail.com
+90 553 805 8664

Prototype





Diacare

Tip-1 diyabet hastaları için insülinin uzun süreyle serin saklanabilmesini sağlayan cihaz.

Device providing long-term cooled storage of insulin for type-1 diabetes patients.

Proje Danışmanı Project Advisor
Prods Design



Diacare, diyabet hastaları tarafından yaygın olarak kullanılan insülinleri muhafaza etmek için sıcaklığı optimum seviyede tutan bir depolama ve soğutma cihazıdır. Diyabet hastalarının buzdolabına olan mecburiyetlerini azaltarak daha güvenli bir yaşam sürmelerini sağlarken, insülinin de bozulmasını önler. Diacare, iç hacmini Peltier soğutucu ile serin tutar. İhtiyaç doğrultusunda, sistemin yedek batarya ile desteklenmesiyle bu süreç uzatılabilir.

Diacare is a storage and cooling device that keeps its internal temperature at the optimum level to preserve insulin drugs commonly used by diabetes patients. It allows diabetics to live a safer life by reducing their reliance on refrigerators whilst avoiding any spoilage of insulin. Diacare cools the insulated internal volume with a Peltier cooler. This process can be extended as much as possible by supporting the system with a backup battery.

Merve Kalan

mervekalan23@gmail.com
+90 539 276 5266

Prototype



Video





diacare

12°C

Insulin safe at 2-8°C

Set temperature
+ 10°C

- Battery life
08:30

ON

diacare

diacare

diacare

JUDDY

Motivasyon ve oyunlaştırma aracılığıyla juvenil artrit hastalarının steroid enjeksiyonlarına devam etmelerini teşvik eden sistem.

Motivation management and gamification system for encouraging juvenile arthritis patients to continue their steroid injections.

Proje Danışmanı Project Advisor
Biyomod



JUDDY, düzenli olarak steroid enjeksiyonu yapması gereken çocuklara özel tasarlanmış bir üründür. Her enjeksiyondan sonra, çocuklar JUDDY'nin enjeksiyon başlığını modüle okutur tabanındaki diski çevirerek kilidini açar ve yeni bir takılabilir parçaya sahip olurlar. Çocuklar bu parçaları kullanarak zaman içerisinde JUDDY'yi hayal güçlerini yansıttıkları, farklı macera hikayeleri sunan çeşitli karakterlere dönüştürebilirler. Böylece terapi süreci, juvenil artrit hastalarını motive eden oyunlaştırılmış bir maceraya dönüşür.

JUDDY is a product specially designed for children who need to perform steroid injections on a regular basis. After every injection, children receive new attachable parts by scanning JUDDY's injection head. They rotate the disc at the base of the product and unlock new parts. As time passes, children can reflect their imagination by turning JUDDY into various characters that offer different adventure stories. Thus, the therapy process is transformed into a gamified adventure that motivates children.

Muhammed Melik Bircan

melikbircan@gmail.com

+90 507 421 9711



Olento

3-5 yaş arası çocukların sosyal ve duygusal becerilerini geliştirmek için duygusal bağ kurabilecekleri oyuncak arkadaşı.

Emotionally bonding companion toy for children aged 3-5 to improve their social and emotional skill development via interactive experiences.

Proje Danışmanı Project Advisor
Toyi



Olento, ilgi çekici ve sakin etkileşimler yoluyla genç kullanıcıların temel duygularının farkına varıp ifade etmelerinde yardımcı olur: mutluluk, üzüntü, öğrenme, öfke ve korku. Olento çeşitli uyaranlara cevap verir ve duygu değişimlerinden geçer. Çocukların Olento'nun tamamlayıcı uygulamasındaki maceraları, ebeveynlerin çocuklarının duygusal durumları hakkında iletişim kurmalarına ve duygusal becerilerinin erken yaşta gelişimine katkıda bulunur. Şarj bölmesi istenirse gece lambası olarak da kullanılabilir.

Through engaging and non-confronting interactions, Olento helps young users understand and express basic emotions: happiness, sadness, disgust, anger and fear. Olento responds to various stimuli and goes through emotions. Olento's adventures in the complementary app help parents communicate about emotional states and further aid their child's emotional dexterity at an early age. The charging pod can be used as a night lamp if desired.

Nisa Ezgi Hatipoğlu

nisaezgi@gmail.com



Cook-Ups

İndüksiyonlu ocağa alışmayı kolaylaştırarak yemek pişirmeyi keyifli hale getirirken, çeşitli tencere, tava ve mutfak eşyalarıyla da uyum sağlayan ürün ailesi.

Product family to raise enjoyment and familiarisation with induction cooking whilst bringing compatibility with various pots, pans and utensils.

Proje Danışmanı Project Advisor
B/S/H

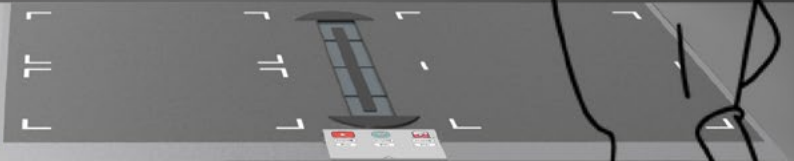


Cook-Ups, indüksiyonlu ocak, uzaktan kumanda, projeksiyon ve evlerimizde bulunan tüm pişirme kaplarının kullanımına olanak veren bir tabanı olan ürün ailesidir. Kullanıcıların sosyal medyadan tariflere bakabilmelerini ve sosyal medya hesaplarında yaptıkları yemekleri paylaşarak motive olmalarını hedeflenmektedir. İndüksiyonlu ocakların pişirme süreleri ve sıcaklık ayarları diğer ocaklardan oldukça farklıdır. Bu nedenle, ekran göstergeleri ve yemek tarifleri özellikle indüksiyonla pişirmeye uygun düşünülmüştür.

Cook-Ups is a product family consisting of an induction cooker, remote control, projection and a base that allows use of existing utensils in our homes. It is aimed at users to look at recipes from social media and to motivate themselves by sharing meals on their social media accounts. Cooking durations and temperature settings for induction hobs are quite different from other hobs. Therefore, the product display and recipes are made specifically for induction cooking.

Ramazan Kaplan

ramazankaplan006@gmail.com
+90 507 598 1285



HAYLO

Uzaktan çalışanlar için, kullanıcı bilincine sahip, uyarlanabilir, nesnelerin interneti (IoT) çözümleri içeren, iş ve dinlenme sırasında kullanıcıların verimlilik ve iyi oluşlarını korumaya yönelik akıllı ortamlar yaratan iç mekan aydınlatması.

User-conscious, adaptable, IoT-enabled indoor lamp for remote-working professionals to help create a smart environment that sustains productivity and wellbeing during work and rest.

Proje Danışmanı Project Advisor
Arlight



Haylo, kullanıcı bilincine sahip, uyarlanabilir, nesnelerin interneti (IoT) özellikli bir iç mekan aydınlatması ile akıllı ve kişiselleştirilebilen bir ortam yaratır. Çeşitli renk ve parlaklık seçeneklerine sahip olan ortam ve masa aydınlatması, gün ışığını dengeler ve kullanıcıların verimli bir şekilde çalışma döngülerine odaklanmalarına yardımcı olur. Haylo ayrıca mola verme ve rutinelere ayak uydurmak için yaptığı hatırlatmalarla kullanıcıların iyi oluşlarını destekler. Aydınlatma, dinlenme döngüleri sırasında kullanıcıların biyolojik saatlerini destekleme ve dinlenme ihtiyaçlarına göre kendini ayarlar.

Haylo creates a smart and personalised environment with a user-conscious, adaptable, IoT-enabled indoor lamp. Ambient and desk lighting, with a wide range of colour and brightness options, balances the daylight and helps users to sustain efficiency and focus on working cycles. Haylo also supports users' wellbeing by reminding them to take breaks and keep up with their routines. During rest cycles, the lighting adjusts according to users' needs to support their biological clock and achieve rest.

Sena Afşar

senaafsar0@gmail.com
+90 541 141 6340

Prototype



Video





COVEN

Çalışan ve meşgul insanların evde evde yemek yapma motivasyonunu artırırken, hızlı ve sağlıklı yemek pişirme deneyimlerini geliştirmeyi amaçlayan pişirme cihazı.

Cooking appliance that increases the motivation of working and busy people to cook at home, whilst improving the experience of fast and healthy cooking.

Proje Danışmanı Project Advisor
B/S/H



Günümüzde insanların yoğun tempodaki hayatları yüzünden evde yemek yapma alışkanlıkları giderek azalırken, sağlıksız beslenme oranı artmaktadır. COVEN, çok amaçlı aksesuarları ile evde sağlıklı yemekler pişirmeyi pratik ve kolay hale getirerek kullanıcıları motive eder. COVEN, farklı ihtiyaçlar için en uygun pişirme seçeneğini sunarak kullanıcı deneyimini iyileştirirken, çekmece bölmesi ve farklı tepsi türleri sayesinde kurutma, buharlı pişirme ve air-fry gibi çeşitli pişirme yöntemlerini destekler.

With people leading busy lives, habits of cooking at home are gradually decreasing, whilst unhealthy eating is increasing. COVEN motivates its users by making it practical and easy to cook healthy meals at home with its multi-purpose accessories. While improving the user experience by offering the most suitable cooking option for different needs, COVEN supports various cooking modes such as drying, steam cooking, and air-frying, thanks to its drawer and different types of trays.

Simge Çavuş

simgecavuus@gmail.com
+90 538 461 7279

Video





CLENAIR

İç mekan hava kalitesini artırarak şehirlerde yaşayan insanların yaşam kalitesi ve iyi oluşlarını destekleyen sistem.

System that supports the life quality and wellbeing of people living in cities by improving indoor air quality.

Proje Danışmanı Project Advisor
Fakir



Teknolojiyi hayatımızla bütünleştirdiğimiz çağımızda, CLENAIR, kullanıcı ve ürünlerle etkileşimde olan bir hava temizleme sistemidir. Konfor alanlarımızda hava kalitesini artırarak iyi oluşu destekleyen CLENAIR, özelleştirilebilir filtreleri ile farklı ihtiyaçları karşılar. Kullanıcıyı hava kalitesi hakkında bilgilendiren ve ambiyans yaratan aydınlatma sistemi ile adeta evdeki bir mobilya gibi görünür. Mobil uygulama aracılığıyla gelişmiş ayarlar yapılabilir, hava kalitesi uzaktan analiz edilebilir ve diğer akıllı cihazlarla etkileşim kontrol edilebilir.

In an age where we integrate technology into our lives, CLENAIR is an air purification system that interacts with users and products. Supporting wellbeing by increasing the air quality in our comfort areas, CLENAIR meets different needs with its customizable filters. The product uses illumination to inform about air quality and to create ambiance, whilst looking like domestic furniture. In the mobile app, advanced settings can be made and air quality can be analysed remotely, while interaction with other smart devices can also be controlled.

Türkü Deniz Özel

turkuozel@gmail.com
+90 507 551 9010

Prototype





Aidea

Düşme veya acil durumlarda yaşlılara iletişim kurmalarında yardımcı olan, ev ortamında güvenliği sağlayan ve yakınlarının onları takip etmelerini kolaylaştıran ürün-hizmet.

Product-service to assist the elderly with communication in case of a fall or emergency, providing safety in the home environment and providing caregivers with easy tracking.

Proje Danışmanı Project Advisor
VESTEL UX/UI



Aidea, yalnız yaşayan ve tansiyon problemi olan yaşlı bireylerin ölçümlerinin takibini sağlayan ve düşmeyi algılayan akıllı bir bilekliktir. Arayüz, kan basıncı ölçümlerine göre sesli ve renk kodları olan ışıklı geri bildirimler vererek acil durumlarda kullanıcıyı bilgilendirir. Bunun yanında, Aidea, düşme halinde önceden kaydedilmiş kişilere ya da acil çağrı merkezine bildirimler göndererek, yaşlıların evde kendilerini rahat ve güvende hissetmelerine yardımcı olur. Mobil uygulama ile entegrasyonu sayesinde aile bireylerinin yaşlı yakınlarının sağlık değerlerini takip etmelerini sağlar.

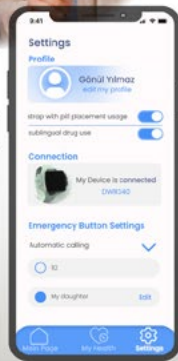
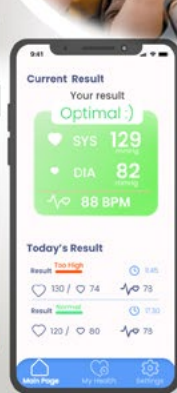
Aidea is a smart wristband that detects falls and facilitates elderly people with blood pressure problems living alone to monitor their results. The interface includes colour-coded lighting and audio feedback for blood pressure and informs the user in case of emergency. Additionally, Aidea helps elderly people feel comfortable and safe at home by sending notifications to carers or to an emergency call centre in case of falls. The wristband integrates with a mobile app so that family members can track the health of their relatives.

Vahide Begüm Küçük

begmkck1408@gmail.com
+90 533 728 0899

Prototype





HUR-066

Pilotların ergonomi gereksinimleri ve konforuna odaklanan, HÜRJET kokpiti için kolçak ve harita kutusu.

Armrest and mapcase for HURJET cockpit focusing on ergonomics and comfort of pilots.

Proje Danışmanı Project Advisor
TUSAŞ - Türk Havacılık Uzay Sanayii



HÜRJET pilotları için ergonomi ve konfor odaklı iki tasarım çözümü sunulmaktadır. Bunlardan ilki, levye hareketlerinin antropometrik veriler kullanılarak analiz edilmesiyle, kolu uygun mesafe ve açılarda destekleyebilecek bir tasarımla sonuçlanan ve pilotların kişisel kullarımlarında kolaylıkla ayarlanabilen kolçaktır. İkincisi ise, kolçak ile uyumlu çalışan, temel uçuş öğelerini (500 ml su şişesi, A5 tablet, harita, kontrol listesi) kolay ev güvenli erişilebilir bir şekilde korumayı amaçlayan harita kutusudur.

Two design solutions are provided for HURJET pilots, focusing on ergonomics and comfort. First, an armrest is provided which pilots can easily adjust for their personal use. Lever movements were analysed using anthropometric data, resulting in a design that can support the arm at appropriate distances and angles. Second, a mapcase that functions in harmony with the armrest is provided. It protects essential flight items (500 ml water bottle, A5 tablet, map, checklist) in a safe and easily accessible way.

Vahip Özalp

vahipozalp@hotmail.com

+90 553 419 0825



Arbor

Yeni öğrencilerin ODTÜ kampüsündeki kilit yerleri öğrenirken stres atmalarına ve zihinsel sağlıklarını iyileştirmeye yardımcı olan, aynı zamanda onları heyecan verici yeni bir aktiviteye dahil eden alternatif gerçeklik oyunu.

ARG (Alternate Reality Game) system to help newly arrived students learn key locations on METU campus, whilst engaging in an exciting new activity that relieves stress and promotes mental wellbeing.

Proje Danışmanı Project Advisor
ODTÜ METU



Alternatif gerçeklik oyunları, oyuncularını büyük topluluklar oluşturmaya ve farklı medyalardaki bulmacaları çözmek için birlikte çalışmaya mecbur kılan anlatı odaklı multimedya oyunlarıdır. Oyun mekanı olarak ODTÜ kampüsü ile sınırlı Arbor, bu sayede akıcı bir oyun deneyimi sunar. Ayrıca yardımcı bir mobil uygulama ile fiziksel wi-fi merkezlerinden yararlanır. Uygulama, oyuncuların etkileşimli harita aracılığıyla yerleri bulmalarını ve işaretlemelerini sağlarken, merkezler buluşma noktaları olarak hizmet verir. Arbor'un merkezleri, oyuncuların bulgularını paylaştığı tamamlayıcı uygulamanın arşiv sayfasının kilidini açar.

Alternate Reality Games (ARGs) are narrative-driven multimedia games that force their players to form large communities and work together to solve puzzles in different media. Arbor is limited to a small area, the METU campus, which creates a streamlined game experience. It also employs a companion app and physical wi-fi hubs. The app allows players to wayfind and mark locations using an interactive map, whilst the hubs serve as meeting points. Arbor's hubs unlock the companion app's archive where players share their findings.

Prototype



Video



Yiğit Karahan

yigit_karahan@outlook.com



e-Drivvu

Şehir içi elektrikli otobüs sürücülerinin mesleki ve çevresel iyi oluşlarına odaklanan, özelleştirilebilir kontrol paneli.

Customizable urban electric bus dashboard focusing on drivers' occupational and environmental wellbeing.

Proje Danışmanı Project Advisor
MAN Türkiye A.Ş.



e-Drivvu, şehir içi elektrikli otobüs sürücülerini için fiziksel ve dijital etkileşime odaklanmaktadır. Daha ergonomik bir sürüş deneyimi için sürücüler görüş alanlarını kısıtlamadan direksiyon ve dijital ekranı ayarlayabilir. Kontrol panelinde ve direksiyonda yer alan fiziksel kontroller, ekranla etkileşime girerek dokunsal geri bildirim sağlarlar. Sürücüler kontrol paneli ekranlarını tercihlerine göre kişiselleştirebilir, kendi ayarlarını kaydedip farklı otobüslere aktarabilirler. Ayrıca, sürücülerini sürdürülebilirliğe teşvik etmek için kendi aralarında sıralandıkları ve ödüllendirildikleri bir 'verimlilik ligi' oluşturulmuştur.

e-Drivvu focuses on physical and digital interaction for drivers of urban electric buses. To create a more ergonomic driving experience, drivers can adjust the steering wheel and digital screen without restricting their field of view. Physical buttons on the control panel and the steering wheel interact with the screen and provide haptic feedback. Drivers can customise control panel screens to their preferences, save their settings, and transfer them to other buses. An 'efficiency league' has been created to rank drivers and promote sustainability.

Zeynep Ecem Şimşek

zecemsimsek@gmail.com
+90 543 598 4272

Video





Efficiency League

- 2. Voe Tatra 48 kW
- 1. All D

87%
13.4 V
321 km

MAN

P R N D

West Station
0275
450 m

11:59
2019-09-04

- Destination: West Station
- Charger Station
- Power Station

P
R
N
D
Buttons





ŞUBE B DÖNEM TEMASI YARATICI KESİŞMELER

Yaratıcı kesişmeler teması, sektörler ve disiplinler arası çapraz tozlaşmayı hedefler. Kâr amaçlı kuruluşlar, teknoloji şirketleri, kamu sektörü, finans sektörü, eğitim kurumları, sivil toplum örgütleri, gevşek sosyal gruplar gibi aktörler arasında sıradışı paslaşmalar ve işbirlikleri düşlememiz tasarımın değişimdeki öncü rolü açısından açısından neler vaad edebilir? Teknoloji, sanat, medya, moda gibi alanlardan gelen rüzgarlara kendimizi açarsak alternatif gelecekler inşa etme pratiğimizi sınavabileceğimiz yeni alanlar keşfedebilir miyiz?

Başlangıçta açık uçlu sorular şeklinde ortaya attığımız *yaratıcı kesişmeler* temasına, öğrencilerimiz deneysel, cesur ve sosyal yenileşim açısından ilham verici projelerle yanıt verdiler: Metaverse evrenini yeniden yorumlayarak sanatçıların ütopyasına dönüştürmek,

bitkilerle işbirliği yaparak kapalı ortak alanlardaki hava kalitesini iyileştirmek, yatırım kararı verme süreçlerini sosyalleştirerek finansal iyi oluşu desteklemek, oyunlaştırma yoluyla çocuklara enerji kaynaklarını sorumlu kullanma alışkanlıkları kazandırmak, sokak aydınlatmasıyla performans sanatçılarını desteklemek, gevşek sosyal grupları esas alarak hibrit, dayanışmacı ve çevreci ulaşımı pratikte mümkün kılmak bunlardan bazıları.

Ancak bu yılın belki de en anlamlı kesişmesi, iki yıl aradan sonra paydaşlarımızla tekrar yüz yüze gelmek ve genç tasarımcı kuşağın işlerini tartışarak birbirimize ilham vermek.

SECTION B SEMESTER THEME

CREATIVE CROSSOVERS

The theme of *creative crossovers* encourages cross-pollination among sectors and disciplines. Concerning the design's leading role in change, what are the promises of envisioning offbeat exchanges and collaborations among various actors including commercial organisations, technological companies, the public sector, the financial sector, educational institutions, civil society organisations and loose communities? What if we expose ourselves to the winds of various disciplines such as technology, art, media and fashion to discover new niches where we can further our practice of building alternative futures?

The theme *creative crossovers* that we posed as open-ended questions at the beginning of the semester were responded with experimental, brave and socially

innovative projects: Reinterpreting Metaverse and turning it into a utopia for artists, collaborating with plants to improve the air quality in indoor public spaces, supporting financial well-being through socialising the investment decision making process, empowering the performing artists through outdoor lighting, gamifying children's gaining habits for responsible use of energy resources, and benefitting from loose social groups to make hybrid, collaborative and ecologically responsible transportation a practical option are some of them.

However, the most heart-warming crossover of this year is, perhaps, meeting with our partners face-to-face again after a two-year break, discussing the works of new generation designers, and inspiring each other.



ŞUBE B ÖĞRENCİLERİ SECTION B STUDENTS

Ada Hatipođlu

Ahmet Alper Grtaş

Aya Talhi

Aylin Kuvvetođlu

Benan Nur Emre

Berfin Su ınar

Berfu Cete

Betl zel

Beyza Ezgi zer

Bora zden

Burak Trkz

Cansu Dođan

Cemre Ilgaz z

Deren Akam

Doruk Okan Yavuz

Ege zcan

Ege Ekin Erden

Egehan Layık

Elif Őimal Gver

Evren Serdar Sili

Ezgi akmak

Ezgi Selin Kaya

Ezgi Taşlı

Fevziye Canan Erdem

Glenay Elif Atmaca

Hayri Mert Balkan

Hera Akay

Hilal Bayer

Leyla Engin

Merve Ađaođlu

Nazlı Deniz Erdođan

Nurdide nder

zge Aka

Selin Ayvalı

Sena Hanım Yavuz

Yađız Uzun

Yeşim Erkaan

Yiđit Acet

Zlal Ezgi Yaşar

Margin

Küçük çocuklu aileler için sürücü konforunu sağlayan, uzun yolculuklarda aile bireyleri arasındaki etkileşimi kolaylaştırarak her yolcunun deneyimini zenginleştiren sistem çözümleri.

System solutions for families with small children ensuring the comfort of the driver, while enhancing the experience of each passenger through facilitating interaction among the family members during long road trips.

Proje Danışmanı Project Advisor
Tofaş



Margin, gösterge paneli, bilgi-eğlence ekranı ve mobil uygulamadan oluşan bir sistem tasarımıdır. Margin, sürücünün ailesiyle gerçekleştireceği yolculuğu planlamasını ve sonrasında değerlendirmesini kolay ve verimli hale getirmeyi amaçlar. Sürüş konforunu sağlayarak, aile üyeleri arasındaki etkileşimi zenginleştirerek ve çocukların dikkatini dış dünyaya yönlendirerek tüm yolcular için seyahat deneyimini iyileştirir.

Margin is a system design consisting of the cluster, the head unit and a mobile app. Margin aims to make it easy and efficient for the driver to plan a family road trip and review it afterwards. It improves the travel experience of all passengers by ensuring the comfort of the driver, enhancing the interaction among family members and directing the attention of children towards the outside world.

Prototype



Video



Ada Hatipoğlu

adahatipoglu0@gmail.com
+90 530 492 3802



Tüyo

Sosyalleştirilmiş yatırım kararı verme süreciyle Z kuşağının yatırım sürecindeki farkındalığını, verimliliğini ve motivasyonunu artırarak finansal iyi oluşunu destekleyen dijital platform.

A digital investment platform that supports the financial well-being of generation Z by increasing their investment awareness, efficiency and motivation, and by socialising the investment decision-making process.

Proje Danışmanı Project Advisor
Garanti BBVA Teknoloji



Tüyo, finansal okuryazarlığı düşük Z kuşağı üyelerinin yatırım kararı verme sürecini sosyalleştiren ve güvenilir yatırım içgörülerini edinmelerini destekleyen bir mobil uygulamadır. Kullanıcı, takip ettiği tüyocuların başarı oranına bakarak güvenebileceği yatırım stratejileri arar; tüyoların önemli fiyat noktalarına bakar ve hazır analizleri değerlendirerek kendi analizini ve stratejisini geliştirir. Kullanıcılar birbirlerinden öğrenerek başarı oranlarını ve finansal okuryazarlıklarını artırırlar.

Tüyo is a mobile app that socialises the investment decision process and facilitates gaining reliable investment insights for Gen Zers who have low financial literacy. The user seeks reliable investment strategies by checking the success rate of the tipsters he/she follows; examines the key price points of the tips, evaluates the available analyses, and creates his/her own analysis and investment strategy. Users increase their success rate and financial literacy level by learning from each other.

Prototype



Video



Ahmet Alper Gürtaş

ahmetalpergurtas@gmail.com

+90 535 069 1104



Souple

Kırsal bölgelerdeki okullarda sağlık taramasını destekleyen tıbbi cihaz.

A medical device that supports health screening at schools in rural areas.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Elektronik



Souple, kırsal bölgelere yönelik yenilikçi bir tıbbi cihazdır. Birincil kullanıcı grubu olarak okul hemşireleri hedef alınarak tasarlanmıştır. Seyyar, uygun maliyetli ve çok yönlü bir cihaz olan Souple ile kan, idrar ve salya numuneleri analiz edilir; kullanıcılar hekimlerle çevrimiçi iletişim kurarak tarama sonuçlarını paylaşırlar. Souple aracılığıyla hayata geçen bu hizmet, kırsal bölgelerde yaşayanların kent merkezlerindeki benzer kalitede sağlık hizmetlerine ulaşmalarını sağlayarak erişilebilirliği teşvik eder; zamandan, paradan ve enerjiden tasarruf sağlar.

Souple is an innovative medical device aimed at rural areas. It is designed for school nurses as the primary users. It is a mobile, cost-effective and versatile equipment for analysing blood, urine, and saliva samples and allows users to communicate with medical doctors online and share screening results. The service enabled by Souple ensures that people in rural areas have access to a similar quality healthcare service as the urban dwellers, promoting accessibility and saving time, money, and energy.

Aya Talhi

aya.talhi.mail@gmail.com

+90 552 241 9208



FREE

Derin dondurucular için sürdürülebilir ve kullanıcı ihtiyaçlarına uyarlanabilir gıda saklama sistemi.

A sustainable and adaptable food storage system for the freezer.

Proje Danışmanı Project Advisor
Karaca



FREE, buzlukta gıda saklamaya yönelik tek kullanımlık ürünlere alternatif, sürdürülebilir bir saklama kabı sistemidir. Porsiyonlama sağlaması ve buzluk hacmini verimli kullanmayı olanaklı kılması gibi işlevsel özelliklerinin yanı sıra buzluga estetik bir düzen getirmesiyle de kullanıcıların mevcut alışkanlıklarına kolayca eklenir. Kapların dondurma, ısıtma ve servis süreçlerinde kullanılabilmesi, kullanılan kap sayısını azaltır. Hacmi ve formu kullanıcı ihtiyaçlarına göre uyarlanabilen kaplar, kullanıcılara çok sayıda istifleme seçeneği sunar.

FREE is a freezer food storage system offering a sustainable alternative to single-use products. In addition to its functional features such as enabling portioning and efficient use of freezer space, it also brings a joyful order making its integration into existing practices easier. The containers suitable for freezing, thawing and serving reduce the need for additional dishes. The form and volume of the containers can be adjusted, and the user is provided with a wide range of stacking options.

Aylin Kuvvetoğlu

aylinkuvvetoglu@gmail.com

+90 554 907 1758



Siso

Yüksek işlevli otizmlı çocuklar için sosyal etkileşimi artıran ve sosyal müdahaleye yardımcı olan duyuşal ve etkileşimli oyuncak ürün ailesi.

A sensory and interactive toy product family that increases social engagement and helps social intervention for children with high functioning autism.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Elektronik



Siso, iki duyuşal oyuncak ve Sosyal Hikayeler uygulamasından oluşan bir ürün ailesidir. Siso, yüksek işlevli otizmlı çocukların sosyal müdahalesine yardımcı olmayı ve sosyal etkileşimi artırmayı hedefler. Siso oyuncakları, çocukları duyuşal olarak bütünleştirir ve Sosyal Hikayeleri keşfederken onlara titreşimli ve sesli geri bildirimde bulunur. Çocuklar oyuncaklarının yansımalarını ve hareketlerini uygulama üzerinden görebilirler. Çocukların hangi konuları öğrenmesi gerektiği ebeveynler ve/veya terapistler tarafından uygulama üzerinden seçilebilir.

Siso is a product family with two sensory toys and the app Social Stories. Siso aims to help social intervention and increase social engagement for children with high-functioning autism. Siso toys integrate children sensorily and give them haptic and audio feedback while exploring Social Stories. Children can see the reflection of their toys and their movements in the app. The subjects relevant to the children can be selected by their parents and/or therapists through the app.

Benan Nur Emre

benannuremre@gmail.com

+90 539 224 0428



Social Stories x



Siso

GeeZ

Genç yetişkinlerin sosyal etkileşimlerini desteklerken pratik ve güvenli bir şekilde harcama ve birikim yapmalarını sağlayan dijital cüzdan uygulaması.

A digital wallet app that allows young adults to spend and save easily and safely, and supports social interaction.

Proje Danışmanı Project Advisor
Garanti BBVA Teknoloji



GeeZ, 18 yaş üstü Z kuşağı üyelerinin finansal ve sosyal ihtiyaçlarını hızlı ve güvenli bir şekilde karşılamayı amaçlayan bir dijital cüzdan uygulamasıdır. Kişiselleştirilmiş para gönderme ve isteme özellikleri ile para alışverişini kolay ve eğlenceli hale getirir. Kullanıcıların arkadaşlarıyla kişiselleştirilmiş hedefler koymalarına, birlikte motive olarak birikim yapmalarına olanak tanır. GeeZ ile kullanıcılar hangi bankanın müşterisi olurlarsa olsunlar yeni nesil bankacılıktan faydalanabilirler.

GeeZ is a quick and secure digital wallet application that aims to meet the financial and social needs of Gen Zers over 18. With personalised money sending and requesting features, GeeZ makes money exchange easier and more fun. Regardless of which bank they are the customer of, users can have a new generation banking experience with GeeZ through features such as personalised goals and saving money together with friends.

Prototype

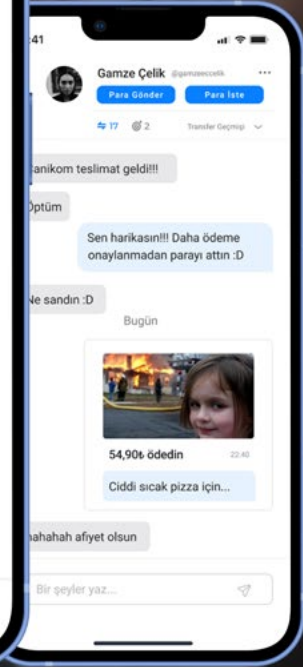
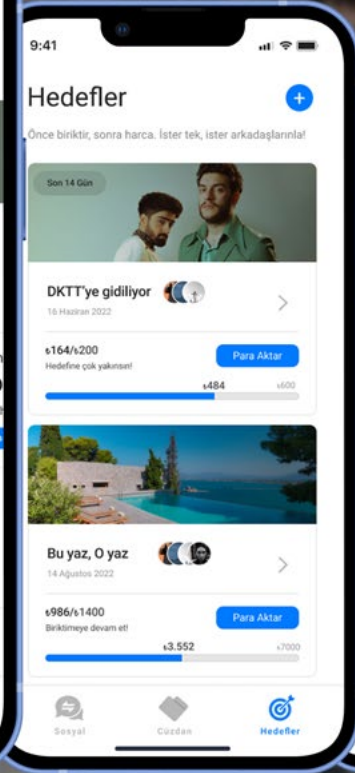
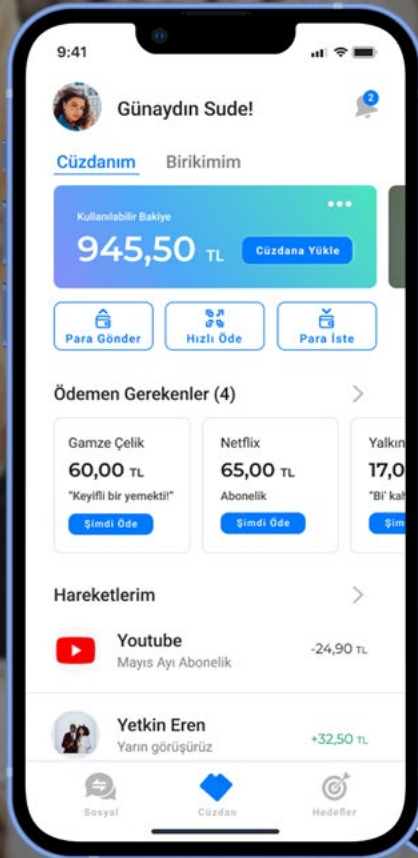


Video



Berfin Su Çınar

cinarberfinsu@gmail.com
+90 553 597 5118



METUSelect

ODTÜ öğrencilerinin derslerini tercih ve hedeflerine uygun olarak daha etkin, pratik ve bilinçli bir şekilde keşfetmelerini ve seçmelerini sağlayan interaktif bir sistem tasarımı.

An interactive system design that enables METU students to explore and choose their courses more effectively, practically, consciously, and in accordance with their preferences and goals.

Proje Danışmanı Project Advisor
ODTÜ METU



ODTÜ öğrencileri her döneme yerleşmeye dönüş heyecanını gölgede bırakan bir süreçle başlarlar: ders seçimi. METUSelect, ders bulma, program oluşturma ve etkileşimli kayıt gibi önemli aşamaları içeren bir sistem tasarımıdır. Gerekli bilgiler kategorize edilir, filtrelenir ve bütünsel bir bakış açısıyla işlevlendirilir. Böylece ODTÜ öğrencileri döneme dersleriyle savaşıyor değil, onlarla etkileşim kurarak başlarlar.

METU students begin each semester with a process that overshadows the excitement of returning to the campus: course selection. METUSelect is a system design that includes the key phases such as course finding, program creation, and interactive registration. Required information is categorised, filtered, and utilised from a holistic perspective. Thus, METU students start their semester by interacting with their courses, not by fighting them.

Berfu Cete

berfu.ct@gmail.com
+90 534 383 6613

Prototype



Video



Packy

Hareketli genç yetişkinleri sağlıklı yemeye ve ambalaj atıklarını azaltmaya teşvik eden kişisel ve kompakt öğle yemeği seti.

A personal and compact lunch set encouraging mobile young adults to eat healthy food and reduce packaging waste.

Proje Danışmanı Project Advisor
Karaca

Ürünün tasarım amacı, kullanıcıları sağlıklı beslenmeye ve pandemi döneminde aşırı derecede tüketilen tek kullanımlık bardak, tabak, çatal ve kaşık kullanımından uzak durmaya teşvik etmektir. Packy, kullanıcıya bütün bir öğle yemeği seti sağlar ve onu gün içinde sağlıklı beslenmeye yönlendirir. Kullanıcı, dışarıda olduğu sürece setteki bardağını da tekrar tekrar doldurarak kullanabilir.

The aim of the product is to encourage users to eat healthy food and avoid single-use cups, plates, forks and spoons which were consumed excessively during the pandemic. Packy provides a whole lunch set for the user and guides him/her for healthy eating throughout the day. The user can also refill and use the drinking cup in the lunch set repeatedly when he/she is outside.

Betül Özel

betulozel04@gmail.com

+90 507 439 1399





SPOT

Okul öncesi eğitim ortamlarında çocukların temel müzik becerilerini geliştirmelerini destekleyen etkileşimli müzik platformu.

An interactive music platform that supports children's developing their basic musical skills in pre-school educational environments.

Proje Danışmanı Project Advisor
Reotek



SPOT, okul öncesi çocukların temel müzik becerilerini sınıf ortamında geliştirmelerine olanak sağlayan, müziği grup olarak deneyimleyebilecekleri oyunlar ve etkinlikler içeren etkileşimli bir müzik platformudur. Ürün, aynı anda birçok duyuya hitap ettiği için çocukların müziği sadece duyarak değil görerek ve hissederek de deneyimlemelerini destekler. Farklı kullanım amaçlarına göre özelleştirilebilen birimler çocukların yaratıcılıklarını desteklerken derslerin gereksinimlerine göre öğretmenlere de kolaylaştırıcı olanaklar sunar.

SPOT is an interactive music platform that allows pre-school children to develop their basic musical skills in the classroom and includes games and activities through which they can experience music as a group. The product enables children to experience music not only by hearing but also by seeing and feeling it. Thanks to its separate units that can be customised according to various usage purposes, it supports children's creativity and helps teachers.

Beyza Ezgi Özer

ezgiozer23@gmail.com
+90 539 728 6723

Video





Sonux

Çocuklu aileler için işitme duyusunun keşfine yoğunlaşan, sürükleyici ve etkileşimli sergi tasarımı.

An immersive and interactive exhibition design focusing on the exploration of the auditory sense for families with children.

Proje Danışmanı Project Advisor
Tetrazon



Sonux, işitme duyusunu daha görsel ve alternatif biçimlerde deneyimlemeyi olanaklı kılan etkileşimli bir sergi tasarımıdır. Aile üyelerinin hep birlikte deneyimleyeceği, dokunabileceği ve en önemlisi duyabileceği bir serüven olan Sonux, bluetooth kulaklıklar aracılığıyla kişiselleştirilmiş bir tecrübe de sunar. Farklı alanlardan oluşan Sonux, ilk olarak sesin oluşumunu büyük bir ölçüğe taşıyarak daha görsel bir açıklama sunar; ardından, aile üyelerinin birlikte deneyimleyebileceği etkinliklerle sesin farklı yönlerini tanıtır.

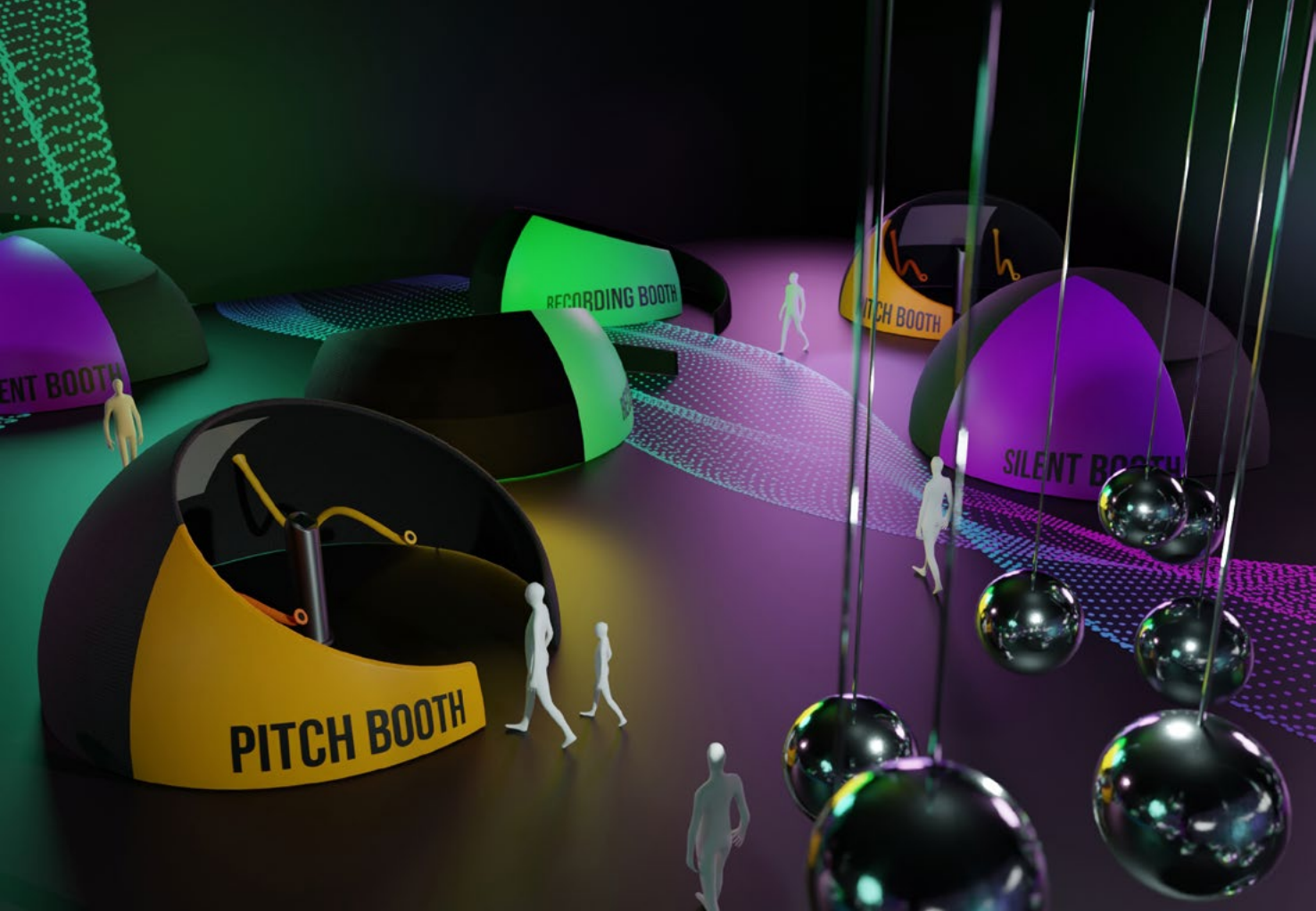
Sonux is an interactive exhibition design that enables visitors to experience the sense of hearing in more visual and alternative ways. Sonux is a family adventure to be experienced, felt and most importantly, heard together; it also offers a personalised experience through bluetooth headphones. Consisting of different zones, Sonux first exhibits the formation of sound at a large scale and offers a more visual explanation, then demonstrates different aspects of sound through activities that the family members can experience together.

Bora Özden

bozden8@gmail.com
+90 544 820 4690

Video





SILENT BOOTH

RECORDING BOOTH

PITCH BOOTH

SILENT BOOTH

PITCH BOOTH

Igni

Farklı türde ve büyüklükte sanatsal performanslar için kamusal bir gösteri alanı oluşturabilen modüler sokak aydınlatması.

A modular street lighting unit that defines an outdoor public performance space adaptable to various types and sizes of artistic performances..

Proje Danışmanı Project Advisor
Heper



Igni, hedefi sanatçılar için kamusal bir performans alanı yaratmak olan modüler bir sokak aydınlatması sistemidir. Sokak müzisyenleri, yerel müzik grupları, dansçılar ve komedyenler hedef kullanıcı gruplarına örnek verilebilir. Sistem, sanatçıların sahne ışıklarını ihtiyaçlarına uygun olarak kendilerinin tasarlayıp kontrol etmelerine izin verir. Modüler tasarımı sayesinde Igni birimleri hem kendi başlarına hem de senkronize çalışarak bir açık hava performansı için sanatçıların istediği ışıklandırmayı sağlarlar.

Igni is a modular street lighting system with the primary aim of defining a public performance space for artists. Street musicians, amateur bands, dancers and stand-up comics are among the potential users of the system. It allows the artists to control and design their own stage lighting according to their needs. Thanks to its modular design, Igni units can be used on their own, or work together to create the desired lighting conditions for an outdoor artistic performance.

Burak Türköz

burak_turkoz@outlook.com
+90 534 682 1408



W Zone

Uzaktan çalışan ekip üyelerinin motivasyonunu ve etkileşimini artırarak daha verimli ve konforlu bir çalışma deneyimi sağlayan dijital çözümler.

Digital solutions that make the remote work experience more efficient and comfortable by increasing team members' motivation and interaction.

Proje Danışmanı Project Advisor
SabancıDx



Uzaktan çalışma kültürünün yaygınlık kazandığı bu dönemde iş düzeni, organizasyon ve iletişim gibi öncelikli konulara çözüm niteliğinde tasarlanan W Zone, uzaktan çalışan şirket ve kişilerin işlerini düzenli ve verimli bir şekilde yürütmelerini sağlayarak daha konforlu bir uzaktan çalışma deneyimi sunar. İş organizasyonunun yanı sıra yeni başlayan çalışanlar da dahil olmak üzere tüm çalışanlar arasındaki iletişimi artırarak motivasyonu yükseltir ve huzurlu bir çalışma ortamı sağlar.

Considering the diffusion of remote working culture, W Zone is designed as a response to the key issues such as work order, organisation and communication. W Zone aims to provide a more comfortable remote working experience by enabling companies and individuals to carry out their work in an organised and efficient manner. In addition to the work organisation, it provides a peaceful working environment that increases motivation with its features enhancing the communication among the workers including the new hires.

Cansu Doğan

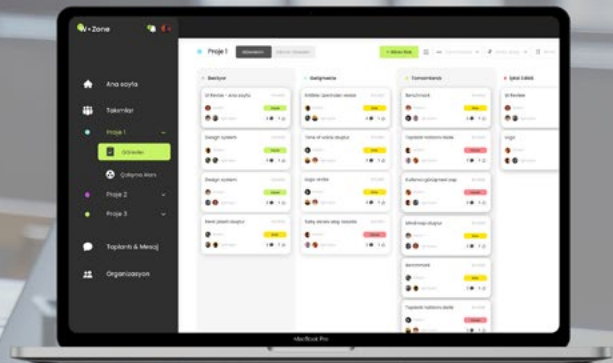
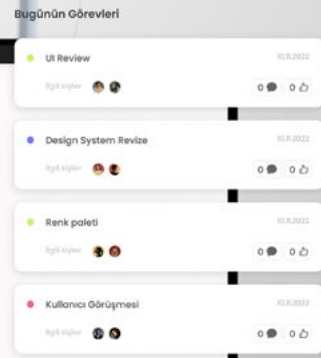
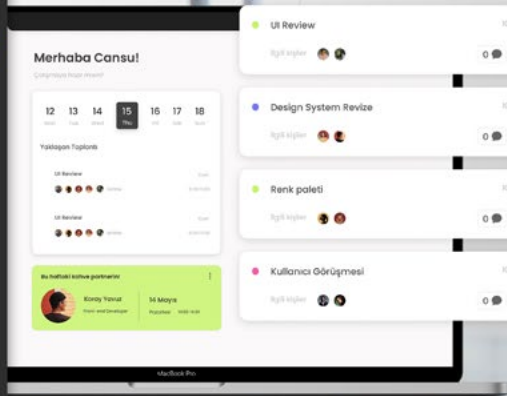
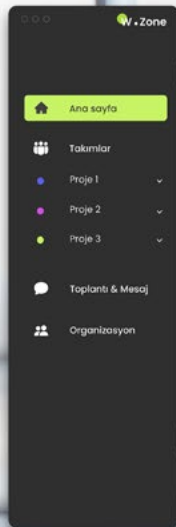
cansudoggann@gmail.com
+90 535 799 5735

Prototype



Video





Oblivio

Oyunlaştırma yöntemiyle ODTÜ yerleşkesinde topluluk bağlarını güçlendirmeyi ve üniversite hakkında bilgilenmeyi teşvik eden iki boyutlu bir macera-keşif piksel sanat oyunu.

A two-dimensional adventure-exploration pixel art game that aims to strengthen community bonds on METU campus and motivate people to learn more about the university through gamification.

Proje Danışmanı Project Advisor
Easy Clap Games



Oblivio, oyuncunun her seviyede ODTÜ yerleşkesi hakkındaki çeşitli gerçekleri ve eğlendirici bilgileri öğrendiği ve oyunu tamamlamak için önceden belirlenmiş bir yolu takip ettiği hikaye tabanlı bir oyundur. Oyunun her seviyesi, müzik, video, resim gibi farklı medyaları içeren “hatırlanan bir anı” ödülü ile sona erer.

Oblivio is a story-based game where the player follows a predetermined path to complete the game while learning various facts and trivia about the METU campus at every level. Each level ends with a reward in the form of a “retrieved memory” including media such as music, video, or picture.

Cemre Ilgaz Öz

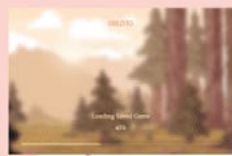
ilgaz2899@gmail.com
+90 543 796 6369

Prototype



Video





Lava

Aroma ve renk terapisi destekli buhar banyosu ve ona bitişik duş alanı ile evde spa deneyimi yaşatan gevşeme ve arınma ortamı.

Aromatherapy and chromotherapy-incorporated steam bathing area with an adjoint shower for a relaxing and purifying spa experience at home.

Proje Danışmanı Project Advisor
Eczacıbaşı Vitra

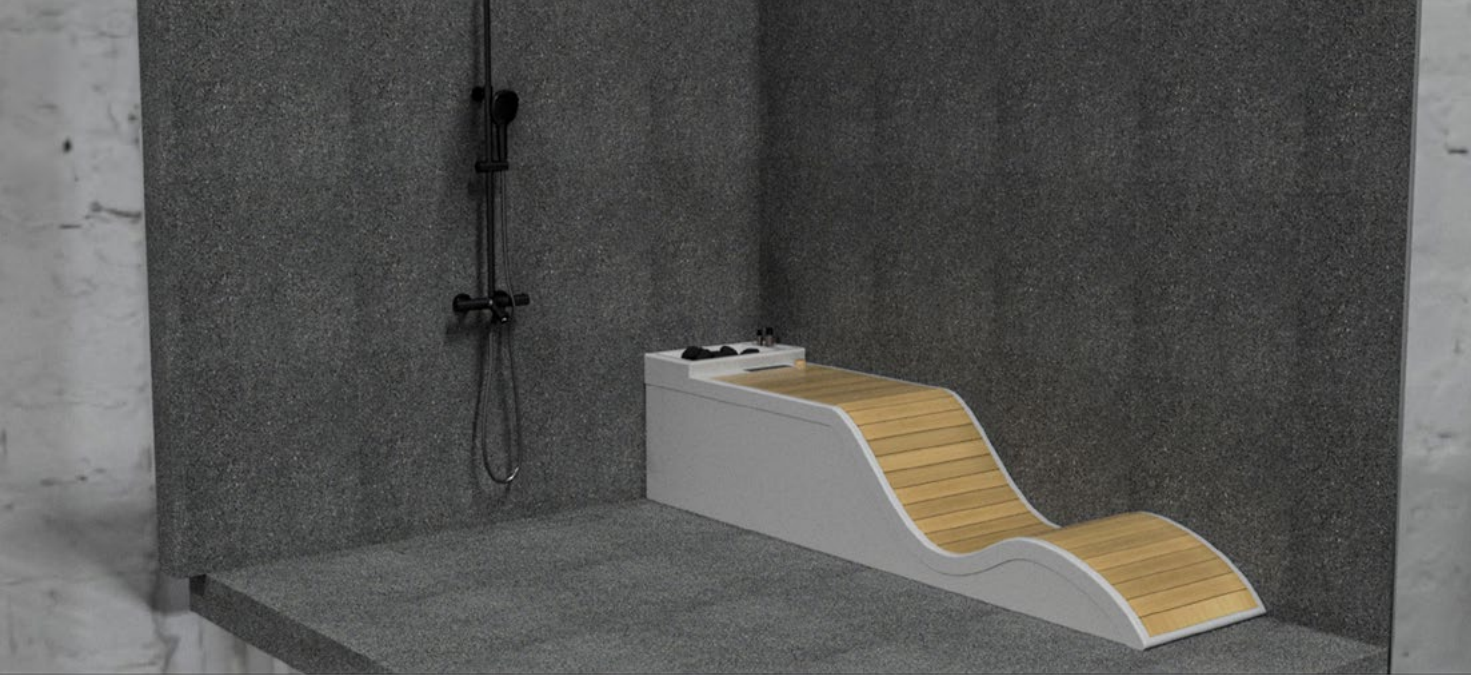


Eski şifa uygulamalarından ilham alan Lava, buhar banyosu, aromaterapi ve renk terapisini bir araya getirir, duyarlı harekete geçirerek fiziksel zindelik ve zihinsel rahatlama sağlar. Farklı duruşları destekleyen ergonomik dinlenme ünitesi ile üzerinde lav taşları bulunan ve uçucu yağların dağılmasını kolaylaştıran buhar ünitesi, fiziksel ve manevi arınmaya destek olur. Kullanıcı, kontrol panelinden LED sistemini de etkinleştirerek farklı renk tonlarının tedavi edici etkilerinden faydalanabilir.

Inspired by the ancient healing practices, Lava combines steam bathing, aromatherapy and chromotherapy, and supports physical health and mental well-being by stimulating the senses. Physical and spiritual purification is supported by the lounge unit which affords different postures while relaxing in the steamed room, and by the steamer unit with lava stones which helps to diffuse essential oils. Users can also activate the LED system from the control panel for benefitting from the therapeutic effects of different tones of colours.

Deren Akçam

derenakcam@gmail.com
+90 544 824 4106



YONCA

Çiftçilerimizin karşılaştığı zorlukları anlayarak, finansal ihtiyaçlarına çözüm üreterek, ekolojik ve sosyal olarak destekleyerek üretimi teşvik etmeyi amaçlayan mobil uygulama.

A mobile application that aims to stimulate production by understanding the difficulties faced by our farmers, finding solutions to their financial needs, and supporting them ecologically and socially.

Proje Danışmanı Project Advisor
Garanti BBVA Teknoloji



Yonca uygulaması, sürdürülebilir finansal ekosistemi sayesinde çiftçilerin üretim giderlerini hasat sonrasında Yoncakart ile ödemelerini sağlar. Ön sipariş verme özelliğiyle ürünler hasat öncesinde alınarak çiftçiye üretim sürecinde finansal destek sağlanır. Yonca, çiftçilerin ürünlerini aracı olmadan tek bir pazarda satabilmelerini sağlar; ayrıca harita üzerinde yakın satış yerlerini göstererek mahsulü doğrudan çiftçiden alma fırsatı sunar. Yonca, tüm bu süreçlerde çiftçileri finansal ve ekolojik açıdan geliştirecek öneriler sunar.

Thanks to its sustainable financial ecosystem, the Yonca application enables farmers to pay their production bills post-harvest with Yoncakart. The pre-order option provides financial assistance to the farmer during the production phase. Yonca enables farmers to sell their goods without intermediaries in a single market; furthermore, it allows consumers to buy the produce directly from the farmer by displaying the nearby selling points on the map. Throughout the process, Yonca offers recommendations that will benefit the farmers financially and environmentally.

Prototype

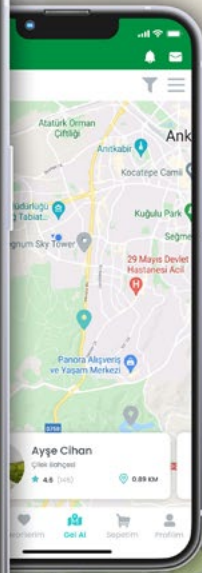
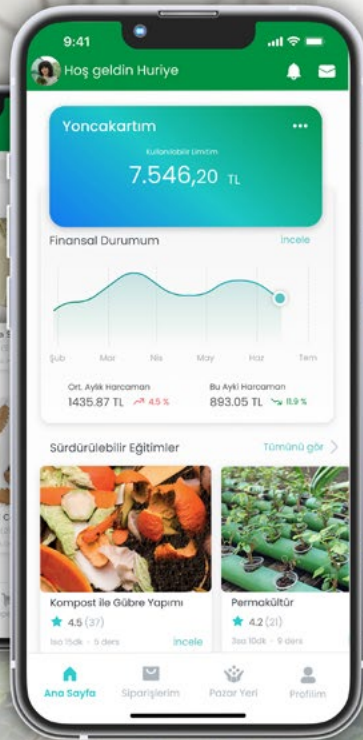


Video



Doruk Okan Yavuz

dorukokanyavuz@gmail.com
+90 535 366 2627



Couplestone

Çiftlerin banyo deneyimine odaklanan ve göbek taşı içeren küvet.

A heated stone integrated bathtub focusing on the bath experience of couples.

Proje Danışmanı Project Advisor
Eczacıbaşı VitrA

Couplestone, çiftlerin birbirleri ile daha yakın bağ kurmalarını ve banyo deneyimlerini beraber yaşamalarını sağlayan bir küvettir. Göbek taşı geleneğinden de yararlanan tasarım, kullanıcıların, kendilerinin ve partnerlerinin bedenlerine daha derinden odaklanmalarını destekler.

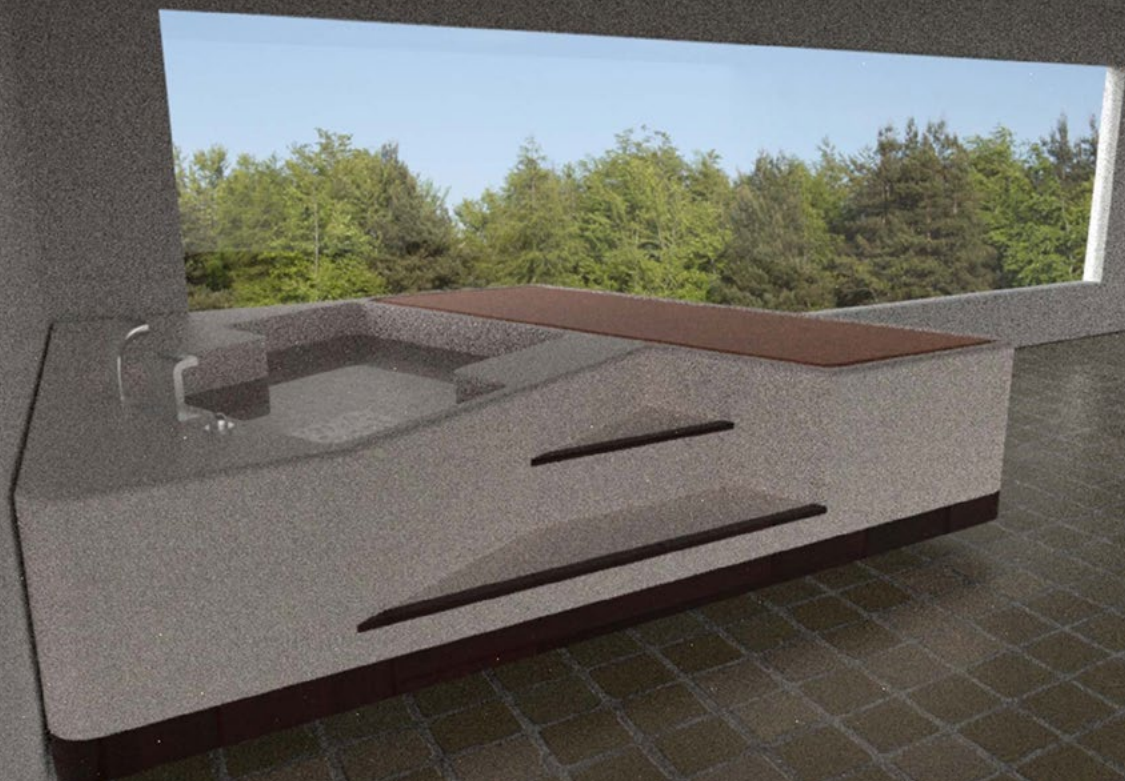
Couplestone is a bathtub that allows couples to bond more closely with each other and enjoy their bathing experience together. The design which also draws on the tradition of göbektası supports the users' focusing more deeply on their own and their partners' bodies.



Ege Özcan

ege.ozcan@metu.edu.tr

+90 532 131 1719



IMPAC

Kariyerinin başlangıcındaki Z kuşağı üyelerinin sağlıklı tasarruf alışkanlıkları edinmelerini, sosyal ve çevresel açıdan sorumlu şirketlere yatırım yaparak tasarruflarını etki yatırıma dönüştürmelerini destekleyen mobil uygulama.

A mobile app that supports early-career Gen Zers to build healthy saving habits and channel their savings into impact investment by investing in socially and environmentally responsible companies.

Proje Danışmanı Project Advisor
Garanti BBVA Teknoloji



IMPAC, kendi parasını kazanmaya yeni başlayan Z kuşağı üyelerinin etkili birikim alışkanlıkları kazanmalarına yalın yöntemler kullanarak destek olur. Sonrasında da çevreye duyarlı bu kuşağın, çevresel sorumlu şirketlere yatırım yaparak birikimlerini etki yatırıma dönüştürmesine yardımcı olur. IMPAC, süreç boyunca Z kuşağının finansal okuryazarlığını, bu hedef kitlenin internet pratiklerine uygun, görsel ağırlığı yüksek ve hızlı tüketilebilecek içeriklerle geliştirmeyi hedefler.

IMPAC helps the Gen Zers who have just started to earn their own money to develop effective saving habits through simple and seamless methods. Afterwards, it helps the environmentally-conscious Gen Zers to channel their savings into impact investment by assisting them to invest in environmentally responsible companies. Throughout the process, IMPAC aims to improve the financial literacy of Gen Zers through contents that are in line with their internet practices, have visual dominance and can be consumed quickly.

Prototype

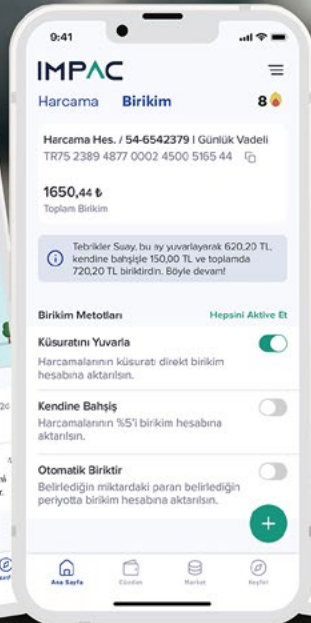
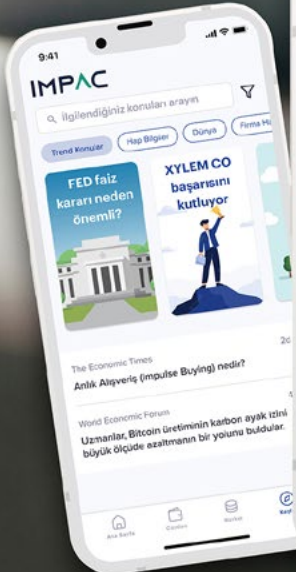
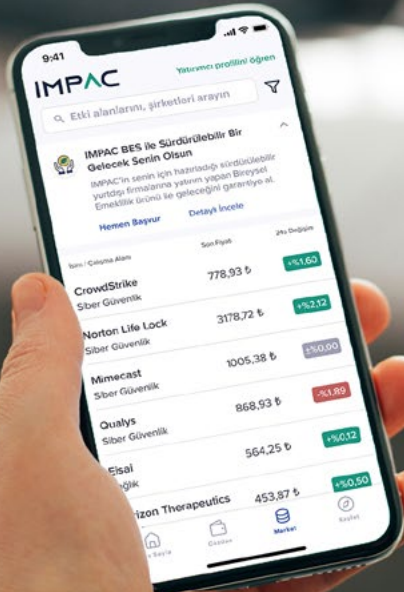


Video



Ege Ekin Erden

ekin.erden@hotmail.com
+90 542 344 9600



Cargo Next

Kargo teslimatını kurye ve uçangöz ile gerçekleştirebilen kargo dağıtım araçlarına yönelik kullanıcı arayüzü tasarımı.

A cluster and head unit interface design for cargo distribution vehicles combining conventional and drone delivery.

Proje Danışmanı Project Advisor
Tofaş



2026 yılında piyasaya çıkacak elektrikli bir kargo aracı için aracı daha verimli ve kullanışlı hale getiren Cargo Next, gelişen teknolojiler ışığında kargo teslimatını kurye ve uçangöz ile gerçekleştirebilen hibrit bir sistem oluşturur. Kargo çalışanlarına dağıtım sırasında zaman kaybettiren işlemleri ve geleceğin kullanıcı arayüzü gereksinimlerini göz önünde bulundurarak geliştirilen araç arayüzleri, kullanıcı etkileşiminin daha doğal bir şekilde gerçekleşmesine olanak sağlar.

Cargo Next aims to make cargo delivery more efficient and useful, for an electric cargo vehicle to be launched in 2026. The hybrid system combines the use of drones and conventional cargo distribution in the light of developing technologies. User experience is designed with consideration given to the time-consuming activities of cargo employees during distribution, the user interface needs of the future, and a more natural HMI interaction.

Video



Egehan Layık

egehnyk@gmail.com
+90 506 493 9360



23

38

50 km
23000 km



11°C 14:23

Do I Wanna Know?
The Weeknd

Navigation A/C MEDIA CAR DRIVES SETTINGS

Dory

Anne adaylarının hamilelik ve annelik dönemlerinde zihinsel sağlık ve fiziksel esenliğini destekleyen ve bebeklerin dördüncü aydan sonra uyku döngüsü oluşturmalarına yardımcı olan mobil uygulama destekli ürün ailesi.

A product family and an integrated mobile app that support the mental wellness and physical well-being of mothers-to-be during pregnancy and motherhood, while helping babies to form sleep cycles after the fourth month.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Beyaz Eşya



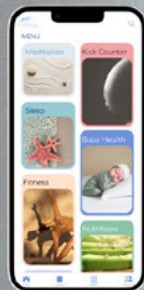
Dory, hamilelik esnasında ve doğum sonrasında annenin uyku kalitesi ile birlikte fiziksel ve zihinsel sağlığını artırmaya ve bebeğin uyku düzeninin oluşmasına yardımcı olan mobil uygulama da içeren bir ürün ailesidir. Ürün ailesi, bebeğin uyku düzeninin oluşmasına yardımcı olan ve anneyi stresli zamanlarda rahatlatan ışık, ses ve aromaterapi içeren bir hava nemlendirme cihazı; bebeği anne karnındayken takip eden fetal hareket sensörü; kalp atış hızı ve nefes alışverişini ölçerek bebeğin uyku düzeninin oluşmasına yardımcı olan uyku sensörü ve bu süreçte bebeğin bakımını sağlayan kişileri destekleyen bir mobil uygulamadan oluşur.

Dory is a product family and integrated app that aims to increase the sleep quality, and physical and mental health of the mother during pregnancy and postpartum, and also to help the baby build a sleep pattern. Dory consists of a humidifier with light, sound and aromatherapy to support the baby's sleep pattern and relax the mother in times of stress, a fetal movement sensor to track the baby while in the womb, a sleep sensor to help the baby build sleep patterns by measuring the heart rate and breathing, and an app to assist those who care for the baby in this process.

Elif Şimal Göver

simalgoverr@gmail.com

+90 506 323 2420



Cooltree

Ofis ve kütüphane gibi kapalı ortak alanlarda klima kullanımını en aza indirerek kentsel ısı adalarının etkisini azaltmayı hedefleyen alternatif buharlaşmalı soğutucu.

An alternative evaporative cooler for reducing the effect of urban heat islands by minimising the usage of air conditioning in indoor public areas such as offices and libraries.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Beyaz Eşya



Birçok etkenden dolayı günümüzde yaşadığımız kentler kırsal alanlara göre daha sıcaktır. Kentsel alanlardaki klima kullanımını da bu sorunu artırmaktadır. Cooltree ortak kullanım alanlarında klima kullanımını düşürerek bu etkiyi azaltmayı hedefler. Ortamı soğutmak için bitki ve su gibi doğal araçlar kullanan Cooltree, alışıldık buharlaşmalı soğutuculardan farklı olarak su yüzeyini oluşturmak için bitkilerin yapraklarından yararlanır. Hem bir mimari öge olarak bitkiyi ortak alanlara sokar hem de alternatif bir soğutma ünitesi olarak konumlanır.

Many factors in our cities today make urban areas warmer than rural areas. The use of air conditioners in the cities also contributes to this problem. Cooltree aims to reduce this effect by minimising the use of air conditioning in public areas. Cooltree uses natural materials such as plants and water to cool the environment. Unlike conventional evaporative coolers, the leaves of plants create the water surface. Cooltree brings the plant into public areas as an architectural element and positions itself as an alternative cooling unit.

Evren Serdar Sili

evrensili07@gmail.com
+90 530 552 9277

Video





KiKa

Üniversite öğrencilerinin kısa dönemli gereksinimlerini uygun fiyatlarla karşılayabilmelerini sağlayan, ek gelir elde etme fırsatları sunan ve finansal sağlıklarını dengelemelerine yardımcı olan dijital kiralama uygulaması.

A digital rental application that enables university students to meet their short-term needs with affordable prices, offers supplemental income opportunities, and helps balance their financial health.

Proje Danışmanı Project Advisor
Garanti BBVA Teknoloji



KiKa, üniversite öğrencileri arasında işbirliğini ve paylaşımı artırarak prososyal davranışı destekleyen bir kiralama uygulamasıdır. KiKa, öğrencilerin sosyal, sportif ve benzeri etkinlikler için gereksinim duydukları ekipmanı bulmayı ve kiralamayı kolaylaştırır, sürdürülebilirliği ve bilinçli tüketim davranışını destekler. Kullanıcılar, öğrenci bilgileriyle bir hesap oluşturabilir ve bir davet bağlantısı ile diğer üniversitelerin topluluklarına katılabilirler. Kullanıcılar, hem kiraladıkları hem de kiraya verdikleri ürünleri banka üzerinden sigortalayarak güvence altına alabilirler. KiKa ile kullanıcılar, yerleşkede tanıdıkları ve güvindikleri kişiler aracılığıyla bütçelerini aşmadan gereksinimlerini karşılayabilirler.

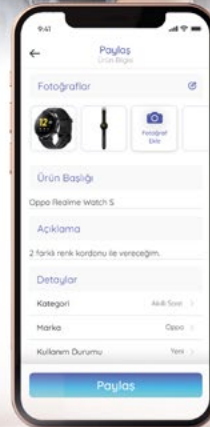
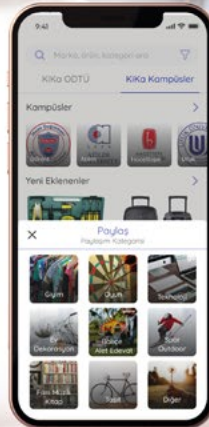
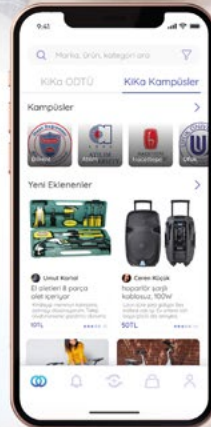
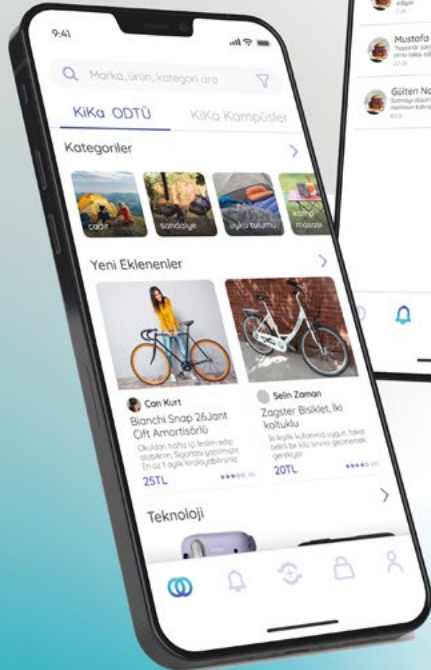
KiKa is a rental application that supports prosocial behaviour by increasing cooperation and sharing among university students. KiKa supports students in finding and renting the equipment they need for their social, sports and similar activities, and promotes sustainability and responsible consumption behaviour. Users create an account with their student information and can join other universities' communities with an invitation link. Users can secure goods both that they rent and those that they offer for rent, through bank insurance. With KiKa, the users meet their needs through campus acquaintances without exceeding their budget.

Ezgi Taşlı

ezgitasli@gmail.com
+90 545 166 1168

Prototype





Museo

Etkileşimli oyunlarla ve etkinliklerle ziyaretçilerin müze içi deneyimlerini zenginleştiren, deneyimin ziyaret öncesi ve sonrası aşamalarını da kapsayan mobil uygulama.

A mobile application that enhances the visitors' in-museum experience through interactive games and activities, and supports the pre- and post-visit phases of the experience.

Proje Danışmanı Project Advisor
Reotek



Museo uygulaması, müze ziyaretçilerinin kontrolüne bırakılmış etkileşimli etkinlikler ve müze turu gibi özellikleriyle, ziyaretçilerin daha etkin olmalarını, edindikleri deneyimlerin daha kalıcı hale gelmesini, dikkatlerinin dağılmamasını ve müzede edindikleri kültürel ve tarihi bilgi birikiminin artırılmasını amaçlar. Uygulama, ziyaretçilerin müze içi deneyimlerini zenginleştirmenin yanısıra, ziyaret öncesi detaylı bilgi edinmeyi, müzelerin kütüphanelerine erişimi, müzelere ulaşımı ve bir müze akışıyla ziyaret sonrası deneyimlerin paylaşılmasını sağlayarak motivasyonlarını artırır ve müze deneyimlerini daha keyifli kılar.

Museo is an app that enables visitors to be more active in the museum, makes their experiences more permanent, engages them and increases the amount of cultural and historical knowledge they retain, with features such as interactive activities and museum tours that are left under the control of the visitor. Besides increasing the enjoyment of in-museum experiences, the app motivates the visitors with detailed museum information before the visit, access to the libraries of the museums, transportation to the museums, and a museum flow where visitors can share their experiences following their visit.

Prototype

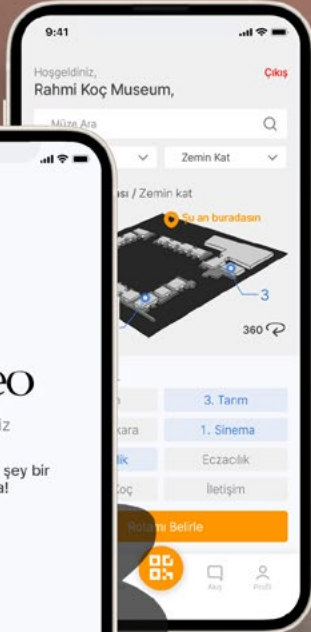
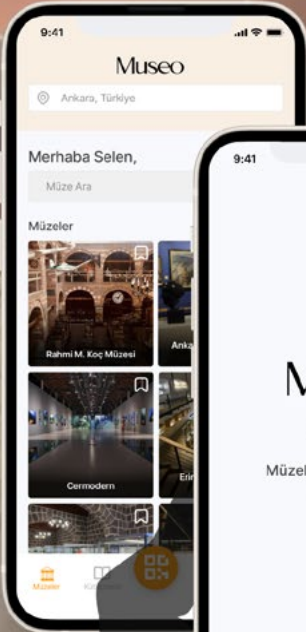


Video



Ezgi Çakmak

cakmak.ezgi@metu.edu.tr
+90 542 440 0911



STKBurada

Çevrimiçi alışverişte sosyal sorumlu katılım biçimlerine olanak sağlayarak sivil toplum kuruluşlarının etkilerini ve görünürlüklerini artıran mobil bir uygulama.

A mobile application that increases the impact and visibility of non-governmental organisations by enabling socially responsible participation in online shopping.

Proje Danışmanı Project Advisor
Hepsiburada



Gelişmekte olan ülkelerde STK'ların kapasite geliştirmeleri ve görünürlük kazanmaları siyasal ve ekonomik etkenler başta olmak üzere birçok nedenle daha güçtür. STKBurada, STK'ların etkilerini ve görünürlüklerini artırmayı, satış gelirlerine destek olmayı ve gönüllülüğü özendirmeyi amaçlar. Uygulamada, STK'lar çalışma alanlarını, etkinliklerini, projelerini ve ürünlerini güncel olarak paylaşırlar; gönüllülük esasları, kullanıcıların destek olabilecekleri alanlar ve ihtiyaçlar belirlenir, gönüllüler arasında iletişim sağlanır. Bağış ve alışveriş ödemeleri Hepsiburada aracılığıyla güvenli bir ortamda gerçekleşir.

In developing countries, it is more challenging for NGOs to develop capacity and increase visibility because of various factors including political and economic ones. STKBurada aims to increase the impact and visibility of NGOs, support their sales revenues, and encourage volunteering. NGOs share their work areas, activities, projects and products through the application; volunteering principles, the needs and areas that the users can support are determined, and communication among volunteers is established. Donations and shopping payments are made in a secure environment through Hepsiburada.

Prototype



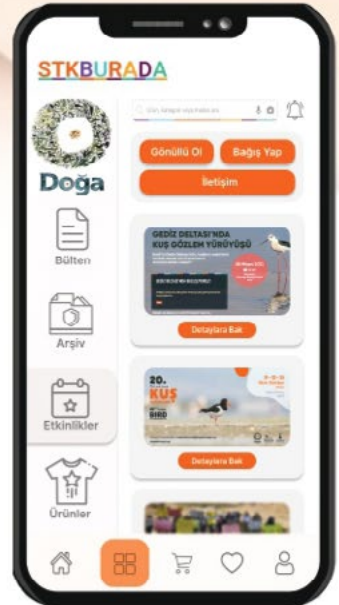
Video



Ezgi Selin Kaya

ezgiselinkaya@gmail.com

+90 555 629 5244



The Heart of the Forest

Çeşitli oyun öğeleri ve mekanikleri ile farklı oyuncu tipleri için oyun deneyimi sunan, oyuncuların birlikte oynamasını sağlayan, ve oyuncular arasındaki etkileşimi ve iletişimi artıran bir VR oyunu.

A VR game that allows players to play together, increases interaction and communication among players and provides gameplay for different types of players with various game elements and mechanics.

Proje Danışmanı Project Advisor
Easy Clap Games



The Heart of the Forest, basit bir platform oyununu fizik tabanlı VR bulmacalarıyla birleştiren çok oyunculu bir VR oyunudur. İki oyuncu, aynı oyunu birlikte oynamaya devam ederken tamamen farklı oyun deneyimleri yaşarlar. The Heart of the Forest'ta VR oyuncusu ağaç halkından bir karakteri, bilgisayar oyuncusu ise bir ağaç ruhunu kontrol eder. Sadece birlikte çalışarak ve önlerine çıkan bulmacaları çözerek ormanın ruhlarını yeniden kazanabilirler.

The Heart of the Forest is a multiplayer VR game that combines a simple platformer game with physics-based VR puzzles. The two players get completely different playing experiences while still playing the same game together. In The Heart of the Forest, the VR player becomes a treefolk while the gamepad player controls a tree spirit. Only by working together and solving the puzzles that stand in their way can they regain the souls of the forest.

Fevziye Canan Erdem

cananerdem96@gmail.com

+90 506 491 3861

Video





Energy Heroes

Hem uygulama hem de ebeveyn tarafından verilen görevler aracılığıyla ev içinde enerji kaynaklarını verimli kullanmayı destekleyen ve olumlu enerji tüketim alışkanlıkları edinmeye yardımcı olan 9-16 yaş arası çocuklara yönelik uygulama.

An application for children between ages 9 and 16 that helps build positive energy consumption habits and supports the efficient use of energy sources at home through tasks assigned by both the application and the parents.

Proje Danışmanı Project Advisor
SabancıDx



Energy Heroes, 9-16 yaş arası çocukların enerji kaynakları hakkında bilinçlenmelerini amaçlayan ve evdeki enerji kaynaklarının verimli kullanımını destekleyen bir uygulamadır. Ana karakterler olan Türkiye'deki nesli tükenmekte olan hayvanların çocuklara oyun şeklinde hikayeleşmiş görevler vermesiyle, çocukların bu hayvanları tanımaları, empati duygusu geliştirmeleri ve enerji kaynaklarını verimli kullanmaya dair alışkanlık oluşturmaları amaçlanmıştır. Uygulama, aynı zamanda sosyal bir platform yaratarak bireysel birikimlerin toplamda yarattığı etkiyi öne çıkarır.

Energy Heroes is an application for raising awareness on energy consumption in children aged 9-16, while supporting the efficient use of energy resources at home. The main characters of the application, who are endangered animals in Turkey, give gamified tasks with different stories about energy resources. Through the application children are introduced to the endangered animals, develop a sense of empathy, and build habits for the efficient use of resources. The application also has a social platform highlighting the cumulative impact of individual savings.

Prototype



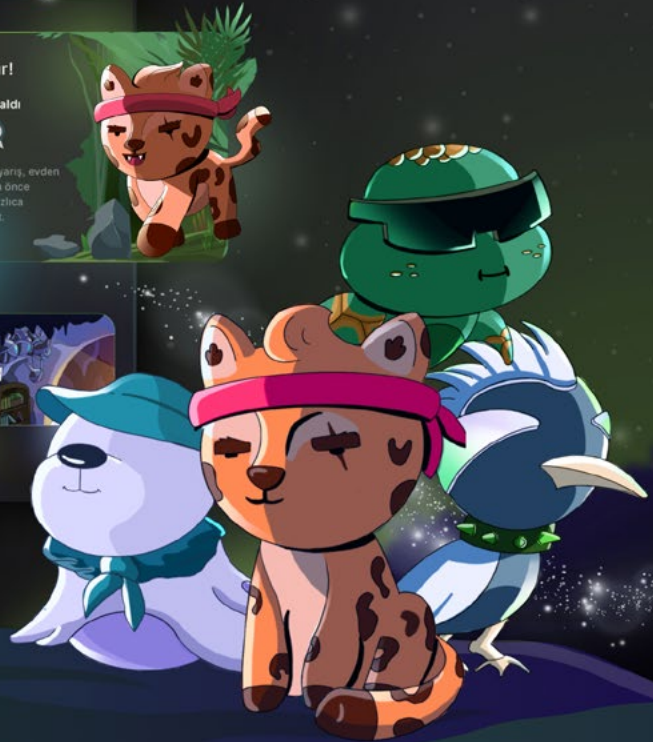
Video



Gülenay Elif Atmaca

gelifatmaca@gmail.com

+90 506 368 8122



OXY

6-10 yaş arası astımlı çocukların doğru ilaç kullanım alışkanlıkları edinmesini destekleyen rahatlatıcı inhalatör.

A reliever inhaler for children with asthma between ages 6 and 10 that supports the building of correct medication usage habits.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Elektronik



Astım hastası çocukların, hem kendi sağlık alışkanlıklarını oluşturmalarına hem de ilacın doğru kullanımına yardımcı olan Oxy rahatlatıcı inhalatör, şarj kabı ile taşınabilirlik ve hijyen sorunlarını da çözer. İlaç kullanım akışında, sağladığı geribildirim sayesinde çocuğu doğru kullanıma yönlendirir. Kandaki oksijen oranını ölçen sensör sayesinde çocuğa ne kadar doz almasının uygun olduğunu belirtir. Kalan doz miktarı, kullanım sıklığı, sık kullanılan konumlar gibi bilgileri kayıt altına almasıyla hastalığın kontrolü ve izlenmesi konularında ebeveynlere ve doktora gereken verileri sağlar.

Oxy is a reliever inhaler that helps children with asthma both to form their own health habits and to use the reliever correctly, while solving the problems of portability and hygiene with its charging container. The inhaler usage flow on its display provides the child guidance for correct usage. Its sensor measures the oxygen rate in the blood to indicate how much dose is appropriate for the child to take. It records information such as the amount of remaining dose, frequency of use, and frequently used locations, to provide the parents and doctors with the necessary data on the control and follow-up of the disease.

Hayri Mert Balkan

hayrimbalkan@gmail.com

+90 507 932 1758



Budgy

Gençlerin finansal okuryazarlığını geliştirerek finansal sağlıklarını düzenlemelerine yardımcı olan dijital asistan ve cüzdan uygulaması.

A digital assistant and wallet application that supports young people to improve their financial literacy and regulate their financial health.

Proje Danışmanı Project Advisor
Garanti BBVA Teknoloji



Budgy, 12-19 yaş aralığındaki Z kuşağı gençlerin finansal okuryazarlıklarını geliştirmeyi hedefleyen bir dijital üründür. Gençlerin finansal sağlık yolculuklarını oyunlaştırarak kendilerini test edip değerlerine dair farkındalık oluşturmalarına, bunlara uygun somut hedef ve planlar yaratmalarına yardımcı olur. Aileler ve çocukları arasında bir köprü görevi de üstlenen uygulama ile ailelerin çocuklarına finansal sorumluluklar vererek onların bütçe kontrolü gibi becerilerini geliştirmelerine, bir yandan da Z kuşağının ilgilendiği yeni trendlere dair bilgilenmelerine yardımcı olur.

Budgy is a digital product that aims to develop the financial literacy of young Gen Zers between the ages of 12-19. The app gamifies the financial health journeys of young people and helps them to test themselves for raising their awareness of their values and to create tangible goals and plans accordingly. It functions as a bridge between families and children by helping families give children financial responsibilities in developing skills such as budget control while informing them of the new trends that the Gen Zers are interested in.

Hera Akçay

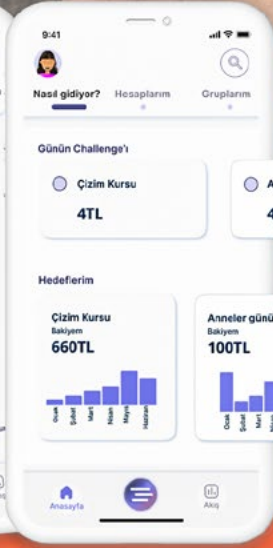
heraakcay@gmail.com
+90 551 705 2107

Prototype



Video





Sanatburada

Sanatçuların gerçek dünyanın sınırlarından kurtulmalarını ve ilgili paydaşlarla etkileşim kurmalarını destekleyen çevrimiçi ortam.

An online outlet for artists to escape from the boundaries of the real world and interact with the interested parties.

Proje Danışmanı Project Advisor
Hepsiburada



Sanatçuların, üretimleri için atölye kurmaları, eserlerini sergilemek için alan temin etmeleri ve satış yapmaları gerçek hayatta birçok zorluğu aşmalarını gerektirir. Bu koşulların gerçek hayattaki kadar katı olmadığı sanal dünyalarda, sanatçuların izleyiciler ve tüm ilgili paydaşlarla buluşmaları ve etkileşime geçmeleri için alanlar açılması ve olanaklar sağlanması bu alanda çığır açabilir. Sanatburada, böyle bir sanal dünyanın sanatçılar ve izleyiciler açısından ne tür deneyimler vaad ettiğini araştıran bir sanal ütopyadır.

Setting up a workshop for production, and securing a space to exhibit and sell works present many challenges for artists in the real world. Virtual worlds where the conditions are not as rigid as they are in real life may harbour the spaces and opportunities for artists to come together and interact with all the stakeholders, which may break new ground in this area. Sanatburada is a digital utopia exploring the promise of such a virtual world for artists and audiences.

Hilal Bayer

hilalbayerr@gmail.com
+90 533 466 5916

Prototype



Video





METUGO

**İşbirlikçi ve çevre dostu çözümlerle
ODTÜ sakinleri için ulaşım sisteminin
iletişim temas noktalarını güçlendiren
dijital hizmet tasarımı.**

**A digital service design that
strengthens communication touch
points of the transportation system for
METU residents through collaborative
and eco-friendly solutions.**

Proje Danışmanı Project Advisor
ODTÜ METU



METUGO her gün bir yerlere yetişme telaşında olan bireylerin yolculuk deneyimlerini ekonomik, ekolojik ve sosyal olmak üzere üç farklı bağlamda ele alıp iyileştiren bir mobil uygulamadır. Kullanıcıya seyahat giderlerinden tasarruf etme veya pasif gelir elde etme olanağı sunan ve sürdürülebilir ulaşım alışkanlıkları kazandırmayı hedefleyen METUGO'nun çok çeşitli işlevleri ve erişilebilir sistemi sayesinde kullanıcılar yolu paylaşmanın ötesinde yolculuğu paylaşma fırsatı yakalar.

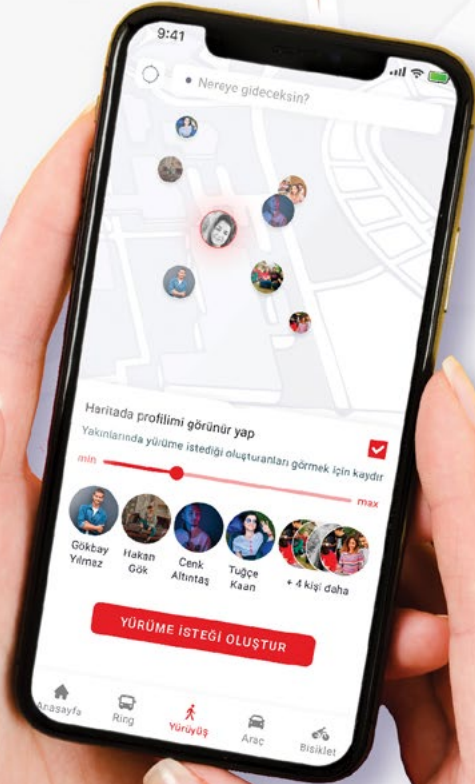
METUGO is a mobile application that addresses and improves the travel experiences of individuals who are in a hurry to commute every day, in terms of economic, ecological and social dimensions. METUGO's variety of functions and accessible system allows the user to save on travel expenses and make passive income. The app promotes sustainable transportation habits, and through its usage, individuals have the opportunity to share not only the road but also the journey.

Leyla Engin

leylaeng87@gmail.com
+90 530 260 8797

Prototype





Tail

5-8 yaş arası tip-1 diyabetli çocuklar için insülin takip ve tedavisini eğlenceli ve keyifli bir sürece dönüştüren ürün ve hizmet arkadaşı.

A product and service companion for children with diabetes between ages 5 and 8 that facilitates insulin tracking and treatment in a fun and enjoyable way.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Elektronik



Tail, tip-1 diyabetli çocukların tedavi süreçlerini bireysel olarak gerçekleştirebilecekleri, eğlenceli yaklaşımı ile çocukların özgüvenini artırmayı hedefleyen bir ürün ve hizmet arkadaşıdır. Kompakt insülin soğutucu çantası sayesinde çocukların yalnızca evde değil okulda da kullanabilecekleri bir ürün ailesine dönüşür. Sürekli glukoz ölçüm teknolojisi ile ebeveynlere ve öğretmenlere belirli aralıklarda çocuğun glukoz takibi hakkında bilgi verir. Bu süreci oyunlaştırarak çocukların insülin enjeksiyonlarını atlamamalarına yardımcı olur ve onları egzersiz yapmaya teşvik eder.

Tail is a product and service companion for children with type-1 diabetes supporting them in practising their treatment process individually. It boosts the self-confidence of children through a fun approach. With the compact insulin cooler bag, it serves as a product family that children can use not only at home but also at school. The continuous glucose measurement technology gives information to parents and teachers about the child's glucose tracking at certain intervals. By gamifying this process, children do not skip insulin injections and are encouraged to exercise.

Merve Ağaoğlu

aagaoglu.merve@gmail.com

+90 553 248 0198



Lumi

Yorgun ve stresli kullanıcıların esenliğini artırmaya yönelik, ışık kullanımıyla desteklenen banyo tasarım çözümleri.

Bathroom design solutions for enhancing the well-being of tired and stressed users, supported by the usage of light.

Proje Danışmanı Project Advisor
Eczacıbaşı Vitra

Lumi, yoğun ve stresli iş yüküne sahip insanların banyo deneyimi aracılığıyla iyi oluşlarını geliştirmeyi amaçlar. Işığın iyi oluşa katkısının oldukça önemli olduğu ve daha fazla vurgulanması gerektiği düşüncesiyle, ışığın günlük yaşamdaki rolüne odaklanır ve bunu banyo deneyimine entegre eder. Lumi, günlük beden ritmi ile eş zamanlı bir yaşam döngüsü hedefler.

Lumi is a bathroom environment that aims to enhance the well-being of users through a positive bathroom experience. It is developed for people with intense and stressful workloads. It focuses on the role of light in daily life and integrates this into the bathroom experience. The contribution of light to well-being is quite important and needs to be emphasised more. Lumi aims for a life cycle synchronised with the daily bodily rhythm.



Nazlı Deniz Erdoğan

nazlidenizerdogan@gmail.com
+90 530 684 7001



Cellutory

Bilim merkezleri için çocuklara insan hücrelerini öğreten etkileşimli sergi sistemi.

An interactive exhibition system for science museums that teaches children the human cells.

Proje Danışmanı Project Advisor
Tetrazon

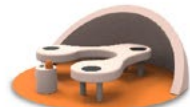
Cellutory, bilim müzeleri için 8-10 yaş arası çocuklara vücut hücrelerini öğretmeyi amaçlayan, istasyonlardan oluşan bir sistemdir. Bu istasyonların dolaşılmasıyla hücre içinde bir deneyim yaşatan Cellutory, sunduğu farklı etkinliklerle eğlenerek öğrenmeyi destekler. Her istasyona özel olan etkinlikler, dokunma duyusunu ön planda tutarak etkileşimi ve kendi kendine öğrenmeyi hedefler. Animasyonlarla desteklenen etkinlikler çocukların vücut hücrelerine bakış açılarını genişletir.

Cellutory is a system for science centres with the aim of teaching body cells to children aged between 7-10. It is a station-based system; each station has its own interactive and self-learning activity that prioritises the sense of touch. The activities are unique to each station, and enable both learning and having fun. The activities are supported with animations to widen children's understanding of body cells.

Nurdide Önder

ondernurdide@gmail.com
+90 534 669 1699





Cove

Mevcut banyo deneyimini zenginleştirerek ve yeni ritüellerin oluşumunu destekleyerek banyoyu bir yaşam alanına dönüştüren yeniden tanımlanmış bir banyo alanı.

A redefined bathroom space that transforms the bathroom into a living space by enhancing the existing bathroom experience and supporting the creation of new rituals.

Proje Danışmanı Project Advisor
Eczacıbaşı Vitra



Alışıl gelmiş küvet tasarımına yeni bir yorum getiren Cove, doğadaki su kütlelerinden ve onları çevreleyen arazilerden ilham alır; hafif yüzey değişimleri ile kullanıcılarda içgüdüsel etkileşimleri uyandırmayı amaçlar. Cove, duş alma ve banyo yapma gibi düzenli hijyen rutinlerini kolaylaştırmanın yanı sıra kullanıcıların dinlenebilecekleri, hobilerini gerçekleştirebilecekleri, kişisel bakımlarını uygulayabilecekleri ve yakınlarıyla bağlantı kurabilecekleri yeni bir yaşam alanı yaratarak banyoyu günlük yaşamın daha da önemli bir parçası haline getirir.

Cove is a new take on the conventional bathtub. Inspired by the terrains that surround bodies of water in nature, Cove utilises subtle changes in its surfaces to evoke instinctual interactions. In addition to facilitating regular hygiene routines like showering and bathing, Cove aims to make the bathroom a more prominent part of everyday life by creating a new living space in which users can relax, enjoy their hobbies, practise self-care, and connect with their loved ones.

Özge Akça

akcaozge@windowslive.com
+90 533 948 2006



Mate

DEHB'li yetişkinlerin odaklanma ve çalışma süreçlerini iyileştiren bir görev yönetimi ve not alma sistemi.

A task management and note-taking system that improves focus and work processes for adults with ADHD.

Proje Danışmanı Project Advisor
Vestel Beyaz Eşya



Mate, kullanıcıların kolayca not almalarını, düzenlemelerini ve dikkatleri dağılmadan başkalarıyla birlikte çalışabilmelerini sağlayan mobil uygulama destekli bir üründür. DEHB'e sahip yetişkinlerin odaklanamamaktan kaynaklanan görevleri yerine getirememe, motive olamama, çok düşünme ve erteleme durumlarını ortadan kaldırmayı hedefler. Bir seferde tek bir görev görüntüleyerek odağın o görevde kalmasını sağlayan küçük bir ekranı, verimli çalışmaya motive eden oyunlaştırılmış beraber çalışma özelliği, isabetli uyarıları ve bildirimleri ile kullanıcıların çalışma masasında bir arkadaş görevi görür.

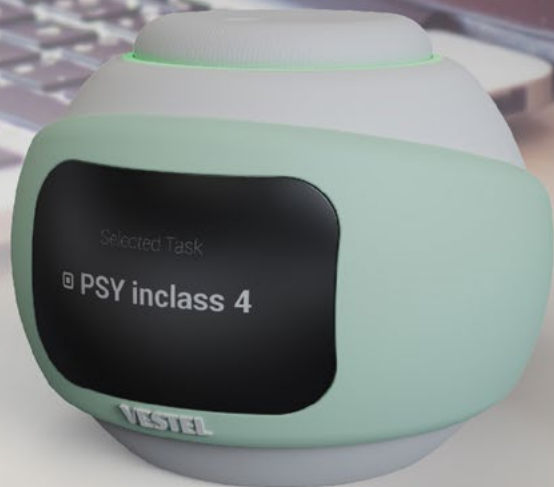
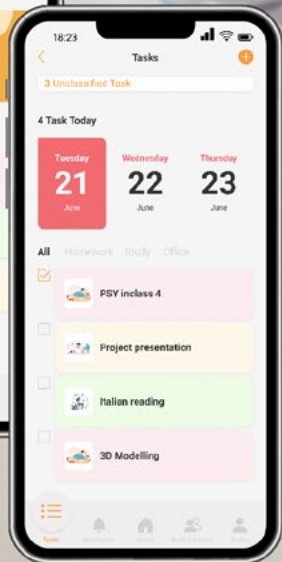
Mate is a mobile app-supported product that allows users to easily take notes, edit them, and work with others without distraction. It aims to support adults with ADHD in performing tasks that they may be unable to do, due to a lack of focus, lack of motivation, overthinking and procrastination. It acts as a friend on the users' desk with its small screen that allows viewing only one task at a time to keep the focus on it, its gamified work-together feature encouraging efficient studying, and its timely alerts and notifications.

Selin Ayvalı

selinnayvali@gmail.com
+90 546 531 4651

Video





Solmate

Gönüllülerin, nakit bağıışı, emek, yetenek ve zamanlarıyla sosyal sorumluluk projelerine katılmalarını destekleyerek aidiyet duygusunu güçlendiren ve sosyalleşmelerine olanak sağlayan sosyal dayanışma platformu.

A social solidarity platform strengthening the volunteers' sense of belonging in projects for which they can offer their labour, talent and time in addition to the cash donation, while also providing the opportunity for volunteers to socialise.

Proje Danışmanı Project Advisor
SabancıDx



Solmate, farklı alanlarda faaliyet gösteren dernek ve gönüllüleri buluşturup işbirliği içerisinde sosyal sorumluluk projeleri yürütmelerini sağlayan bir dayanışma platformudur. Solmate'te gönüllüler, dernekler tarafından düzenlenen projelere nakit bağıışında bulunabilirler. Ayrıca projelerdeki kendi gönüllü profillerine uygun rollere başvurarak emek ve becerileriyle katkı sağlayabilir ve derneğin bir üyesi gibi süreçte aktif rol oynayabilirler. Bu sayede diğer gönüllülerle de sosyalleşme olanağı bulan kullanıcılar takım üyeleriyle birlikte tüm süreci platform üzerinden yönetir ve belgelerler. Bu sayede bağıışçılar süreç hakkında bilgilendirilir ve karşılıklı güven ortamı sağlanır.

Solmate is a solidarity platform bringing various associations and volunteers together to perform collaborative solidarity projects. In Solmate, volunteers can make donations to projects organised by associations. By applying to the roles suitable to their volunteer profile, they can also contribute with their effort and skills, and play an active role like a member. Having an opportunity to socialise with other volunteers, users can manage and document the whole process with teammates. Thus, donors are informed about the process and trust is assured.

Prototype



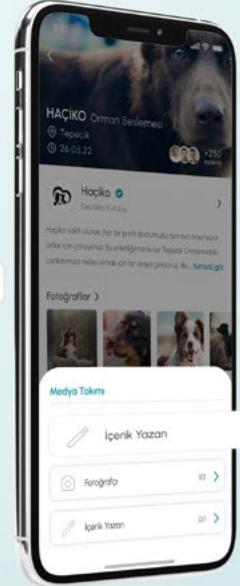
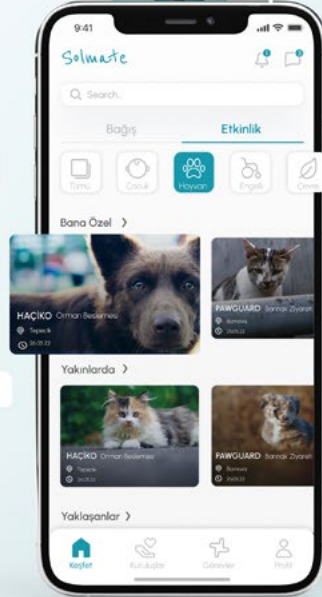
Video



Sena Hanım Yavuz

senayavuz26@gmail.com

+90 536 515 9680



Fiat Reach

Mevcut ve yakın gelecekteki araç paylaşım senaryolarını araç ekranlarına entegre eden arayüz tasarımı.

A GUI design integrating current and near future car sharing and carpooling scenarios into the vehicle screens.

Proje Danışmanı Project Advisor
Tofaş



Fiat Reach, 2026 yılında paylaşımlı araç pazarına sunulacak bir elektrikli aracın arayüz tasarımıdır. Arayüz, araç paylaşımı senaryolarının araç ekranlarıyla uyumlu olmasını hedefler. Gelecekte araç sahipliğinin önüne geçeceği tahmin edilen çok kullanıcı paylaşımlı araç pazarı için mevcut ekran kullanımı eksiklikleri giderilmiştir. Gelecek trendlerini ve kullanım alışkanlıklarını göz önünde bulundurarak tasarlanan arayüz ve araç özellikleri, paylaşımlı araç deneyimini kullanıcı için en konforlu hale getirir.

Fiat Reach is a GUI design for an electric car that will be released for the car sharing market in 2026. The interface aims to make car sharing scenarios compatible with vehicle screens, while resolving car screen usage problems in the up-and-coming car sharing market which is predicted to surpass vehicle ownership in the future. The interface and the vehicle features consider future trends and usage habits, and strive to offer the user a comfortable shared vehicle experience.

Yağız Uzun

uzuun.y@gmail.com
+90 537 503 4900

Video





Mark Hamman 14:00 1 Nissan Car-sharing

drift Punk
Cobain
Vindis Qara
Dirt Punk

240m
Yenişah Dava Qazıl Caddesi

1 Yönlü İstek!

Ölümün Sırası 13m47s
Mesafe 8,7km
Ücret 258

Oturumun sonlandı.

88

100%

Sark Ferman
8,7 km 13m47s 27.56

120 km/h

30°C

91

328



METU Social

Öğrenci topluluklarının desteğiyle sosyal dayanışmayı artırmayı ve topluluk duygusunu güçlendirmeyi hedefleyen, ODTÜ öğrencilerinin sosyalleşmesini kolaylaştıran dijital hizmet tasarımı.

A digital service design that facilitates the socialisation of METU students, aiming to increase social solidarity and strengthen a sense of community with the support of student societies and clubs.

Proje Danışmanı Project Advisor
ODTÜ METU



METU Social benzer konulara ilgi duyan ve ortak ilgi alanlarına sahip olan ODTÜ öğrencilerinin birlikte bir deneyim paylaşmalarını sağlayan ve ODTÜ kültürünün parçası olan dayanışma ruhunu toplulukların paylaştıkları etkinlikler ve projelerle destekleyen bir mobil uygulamadır. METU Social, “Buddy Bul” seçeneği ile ODTÜ öğrencilerine kolay ve eğlenceli bir sosyalleşme imkanı sunmayı, topluluk etkinlikleri ve projeleri ile de topluluklar ve öğrenciler arasındaki işbirliğini ve iletişimi güçlendirmeyi amaçlar.

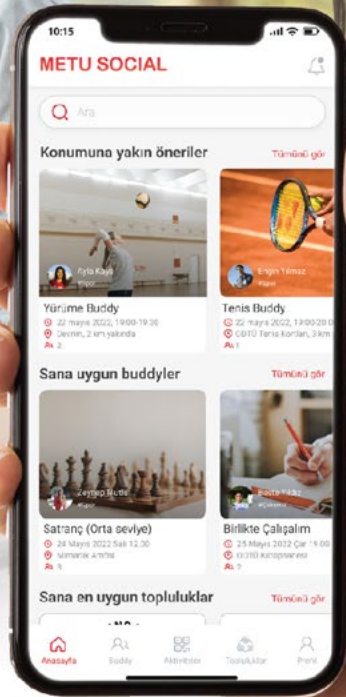
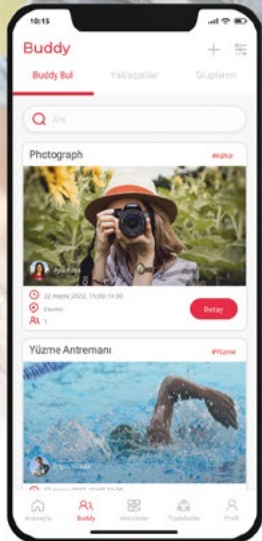
METU Social is a mobile application that supports the spirit of solidarity as part of the METU culture with the projects and events shared by student societies and clubs, while allowing METU students with similar interests and hobbies to share an experience together. METU Social aims to increase collaboration and communication between societies and students with the events and projects. Furthermore, it offers students an easy and fun way of socialising with the “Find a Buddy” feature.

Yeşim Erkaan

ysmkant@gmail.com
+90 507 410 9048

Prototype





FIAT Micro

16-24 yaş grubu tarafından kullanılan, gelişmiş sürücü destek sistemlerine sahip elektrikli mikromobilité araçları için arayüz tasarımı.

An interface design for electric micromobility cars, with advanced driver-assistance systems, used by the 16-24 age group.

Proje Danışmanı Project Advisor
Tofaş



FIAT Micro, 2026 yılında mikromobilité pazarı için piyasaya sürülecek elektrikli bir aracın arayüz tasarımıdır. Kullanıcı yaşının ve araç boyutunun küçülmesi nedeniyle oluşabilecek güvenlik problemlerine odaklanan arayüz tasarımı, sürücülere kişiselleştirme olanakları sunar. Yenilikçi teknolojilerle (ADAS, AR/VR) entegre çalışabilen taşınabilir ana ünite, farklı mikromobilité araçları ile birlikte kullanım deneyimini geliştirir. Geliştirilen FIAT Family özelliği, mobil uygulama desteği ile birlikte FIAT kullanıcıları arasındaki etkileşimi artırmayı amaçlar.

FIAT Micro is the interface design of an electric vehicle that will be released for the micromobility market in 2026. The interface focuses on safety problems that may occur due to the younger user age and smaller vehicle sizes, and offers personalization options to the drivers. The portable head-unit, which can work in coordination with innovative technologies (ADAS, AR/VR), aims to improve user experience with various micromobility vehicles. The FIAT Family feature aims to increase the interaction among FIAT users with the support of its mobile application.

Yiğit Acet

ygtacet@gmail.com
+90 552 686 6666

Prototype





Treeo

Okul çağındaki çocukların işbirliği yaparak sosyalleşmelerine olanak sağlayan, aydınlatma sistemine sahip etkileşimli oyun parkı ekipmanı.

Interactive playground equipment with lighting systems enabling school-age children to act collaboratively and socialise.

Proje Danışmanı Project Advisor
Heper



Treeo, okul çağındaki çocukların etkileşimli bir şekilde ışık ve renklerle oyun oynamalarına olanak sağlayan yeni nesil bir oyun parkı ekipmanıdır. Çocukların hareketlerine göre değişiklik gösteren ışık sistemi, kendi oyunlarını kurmalarına ve işbirliği yapmalarına olanak sağlar. Özellikle Covid-19 pandemisi sırasında sosyalleşemeyen çocukların birbirleri ile sosyalleşebilmelerini ve aynı zamanda aktif olmalarını sağlamak amacıyla oyun parklarını etkili ışıklandırma sistemi ile çocuklar için dikkat çekici hale getirir.

Treeo is a new generation playground equipment that allows school-age children to play interactively with light and colours. The light system which changes according to movements, allows children to set up their own games and collaborate. In addition, it makes playgrounds attractive in order to ensure that children, who have become less social during the Covid-19 pandemic, can socialise with each other and be active at the same time.

Zülal Ezgi Yaşar

z.ezgi.yasar.09@gmail.com

+90 534 544 4736







Orta Doęu Teknik Üniversitesi
Mimarlık Fakóltesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü

Üniversiteler Mahallesi
Dumlupınar Bulvarı No: 1
Çankaya 06800 Ankara Türkiye

t +90 312 210 2214
e id@metu.edu.tr
w id.metu.edu.tr

metuid

METUId

ODTU_EUTB