

# Asia Young Designer Awards (AYDA)

Nippon Paint tarafından 13 yıldır düzenlenen Asia Young Designer Awards (AYDA), bu sene Türkiye'nin de katılımıyla toplam 16 ülkede eş zamanlı olarak düzenleniyor.

“Mimarlık” ve “İç Mimarlık” olmak üzere iki ayrı kategoride ve iki aşamalı (Ulusal ve Uluslararası) olarak düzenlenen yarışmanın bu seneki teması

“**Empati İçin Tasarla 2021**” şeklinde belirlendi. Son kullanıcının ihtiyaçlarına öncelik veren ve bunu tasarımın merkezine yerleştiren tema, hem insan hem de çevreye dair empatiyi güçlendiren fikrlere odaklanıyor (Bkz. **Yılın Teması** başlığı).

AYDA 2021 dahilinde, her iki kategorinin ulusal kazananı, daha sonra diğer ülkelerin ödüllü katılımcıları ile de yarışarak, “**Asia Young Designer of the Year**” unvanını kazanma ve **Harvard University Graduate School of Design**'da, **10.000 USD değerinde 6 haftalık Design Discovery Programme**'a katılma fırsatını da yakalayacak.

AYDA 2021 yalnızca, Türkiye'deki üniversitelerde öğrenim gören, **2. sınıf ve üzeri iç mimarlık bölümü öğrencileri** ile **3. sınıf ve üzeri mimarlık bölümü öğrencilerine** açıktır. AYDA 2021'e gönderilen projeler ve başvuru bireysel olmalıdır, grup çalışmaları kabul edilmeyecektir.

Yarışma için herhangi bir alan/arsa verilmiyor, işlev ya da metrekare sınırı bulunmuyor. Bu sayede, öğrenciler dilerse yarışmaya, halihazırda kayıtlı oldukları proje stüdyosunun yürütücülerine danışarak, o dönemki veya eski bir projeleri ile katılabiliyor. Bunun haricinde, yarışmacıların okul için ürettikleri dönem projesinden bağımsız bir proje ile katılım sağlaması da mümkün. Ancak her iki durumda da gönderilen projelerin AYDA 2021 temasına ve başvuru kriterlerine uygun olacak şekilde düzenlenmiş olması gerekiyor.

Geçmiş yıllarda ödül kazanan projeler ve tema hakkında ipuçları elde etmek için <https://nipponboya.com/tr/ayda> adresindeki **Başvuru Kitini** inceleyebilirsiniz.

## Giriş

**Empati sahibi tasarımcılar**

**Çünkü dünya böylesi yeteneklere her zamankinden daha çok ihtiyaç duyuyor**

2020 tüm dünyada, insanlığın kırılma noktasına sınırdığı, yürek burkan olaylarda dolu bir yıl oldu. Neyse ki böylesine olaylar aynı zamanda insanların içindeki hakiki iyiliği de ortaya çıkarıyor.

Asia Young Designer Awards (AYDA) ödülünün 13 yıllık serüveninde ilk defa, COVID-19 salgını sebebiyle, uluslararası etkinliğimizi ertelemek zorunda kaldık. Bu zor bir karardı ancak AYDA ekibi, jüri üyeleri ve finalistler, tüm çabalarımızı sanal ortama aktarmayı başardı.

AYDA'nın basit ama büyük bir hedefi var: Sektördeki oyuncular ile yeni nesil ve gelecek vaat eden tasarımcıları bir araya getirerek, insanlığın geleceğini yönlendirecek olası yönelimlerin ortaya çıkabileceği bir ortam kurmak.

Yıllar yılı, AYDA katlanarak büyüdü ve dar toplumsal çevrelerdeki tasarımcıları, kendilerinden daha büyük bir hareketin parçası yaparak, empati sahibi ve toplum bilincine sahip tasarımcılar olmalarını sağlayacak bir çapa görevi gördü.

Bu yıl Türkiye'nin de katılımı ile AYDA, Asya'da 16 coğrafi bölgede faaliyet gösteriyor ve gelecekte büyümeye devam edecek. Bu sıra dışı yolculuğumuzun, dünyanın dört bir yanından, gelecek vaat eden tasarımcılara, fikirlerini geliştirebilecekleri, gerçek hayata dair ve güvenli bir ortam sağladığını ümit ediyoruz.

Birçoklarının büyük zorluklarla atlatacağı 2020 yılında, uzun erimli ve hakiki bir değişime her zamankinden daha fazla ihtiyacımız var! Nippon Paint ve AYDA, empati sahibi tasarımcılara olan ihtiyaca dikkat çekerek, bu tartışmaya bir katkı sağlamak istiyor. Gelecek, insan ihtiyaçlarının, doğa ile kurulan ilişkinin bozulması uğruna giderilmediği bir tasavvur üzerine kurulmalıdır.

Mimarlardan iç mimarlara, tasarım öğrencilerinden akademisyenlere, endüstri devlerinden kurumsal partnerlere, tüm değerli paydaşlarımızın da yardımı ile bizler, çözüm bulma konusunda kararlı ve toplumsal bilinci yüksek mekânsal tasarım ile şekillenecek ve artacak bir geleceğe katkı sağlamak istiyoruz.

Bu ilkelere uygun bir ortam sunabilmek adına AYDA zamanla, basit bir yarışma platformundan bir topluluk olmaya doğru genişledi. Katılımcılara unutamayacakları bir deneyim yaşatmanın yanı sıra, tüm paydaşları içeren bir topluluk yaratarak, farklı bölgeler arası çevirim içi fikir ve bilgi alışverişi sağlayabilecek adımlar attık.

Bu yılın teması olan **“Empati İçin Tasarla 2021”**; tasarımcıların tek boyutlu tasarımın dışına çıkıp, nihai kullanıcının sürekli taleplerinin, hassas çevresel faktörler de dikkate alınarak, karşılanmasına işaret ediyor. İnsana ve doğaya gösterilen özen arasındaki denge, bu gezegende hayatta kalmamız açısından son derece önemli.

Bu şartnameyi, meşhur mimarlar ve iç mimarlardan oluşan danışma kurulu ile birlikte hazırlamak, her yıl olduğu gibi bu yıl da AYDA ekibi için heyecan verici bir deneyim oldu. Katılımcıların nasıl fikirler ortaya koyacağı ve sektörün ve ötesinin gelişimi için nasıl bir itki oluşturacağını heyecanla bekliyoruz!

En içten dileklerle,

WEE SIEW KIM, Grup CEO

NIPSEA Management Company Pte. Ltd. (Nippon Paint Holdings Co. alt kuruluşu)

# Asia Young Designer Awards (AYDA) Hakkında

Asia Young Designer Awards ilk 2008 yılında, Nippon Paint şirketinin yeni nesil tasarımcılar yetiştirme vizyonu çerçevesinde ortaya çıktı. AYDA, mimar ve iç mimarlık öğrencilerinin, çapraz öğrenim fırsatları ve yapı/mimarlık sektörün önemli isimleri ile kuracakları profesyonel ağlar ile yeteneklerini geliştirmelerine olanak sağlayacak bir platform olmayı amaçlıyor.

2008'den bu yana AYDA hem erim hem de itibar anlamında büyüdü. Asya'nın en önemli tasarım ödüllerinden biri olan AYDA'ya, 16 farklı bölgeden, 1.200'den fazla üniversitede okuyan 35.000'den fazla öğrenci katıldı. AYDA yıllar yılı binlerce genç tasarımcıyı etkileyerek, piyasa ve endüstrinin önemli kişi ve kuruluşları ile bir araya gelmelerine dair olanak sağladı. AYDA platformu, kişiye özel rehberlik hizmetleri ve piyasanın deneyimli isimleri tarafından gerçekleştirilen atölyeler sayesinde katılımcılara ilk elden sektörel bilgi ve deneyim edinme olanağı sunuyor. Dahası AYDA, Asya'nın dört bir yanından gelen katılımcıları bir araya getirerek, katılımcıların birbirlerinden de öğrenmesine imkan sunuyor.

AYDA her yıl tasarımcılara, tasarım sınırlarının bir adım daha dışına çıkmak konusunda bir fırsat veriyor. Profesyonel mimarlar, iç mimarlar, odalar, ortak kuruluşlar, tasarım okulları, mezunlar ve tasarım öğrencilerinden oluşan, birbirine bağlı bir topluluk oluşturmayı başaran AYDA, deneyim odaklı bir öğrenimin yanı sıra hayatta bir kez karşılaşılabilecek fırsatlar sunuyor.

AYDA hakkında daha fazla bilgi için aşağıdaki bağlantıları takip ediniz:

- [www.asiayoungdesignerawards.com/](http://www.asiayoungdesignerawards.com/)
- <https://www.linkedin.com/company/asia-young-designer-awards-ayda/>
- <https://www.youtube.com/channel/UCxjbR77FBiuC8d1Vc5-IQ7g>

## AYDA'nın Düzenlendiği Ülkeler

1. Bangladeş
2. Çin Halk Cumhuriyeti
3. Hong Kong
4. Hindistan
5. Endonezya
6. İran
7. Japonya
8. Malezya
9. Pakistan
10. Filipinler
11. Singapur
12. Sri Lanka
13. Tayvan
14. Tayland
15. Türkiye
16. Vietnam

# Yılın Teması

## “Empati İçin Tasarla 2021”

Günümüzde tasarımcılar, kendilerinden önce gelenlerin hiç karşılaşmadığı zorluklarla uğraşmak zorunda. Tasarımda çok sesliliğin olduğu bir dünyada yaşıyoruz ve tasarım dünyasında öne çıkmak gün geçtikçe zorlaşıyor. Aynı zamanda tasarımcılar, fikirlerini uygularken ticari ve çevresel değerler arasında bir denge kurmakla yükümlü.

Geleceğin tasarımcılarının rolü, net bir vizyonla yeniden tanımlanmalıdır. Tasarımcıların artık yalnızca mekânın donanımı için nasıl bir çerçeve sağlayacağını değil, aynı zamanda mekânın yazılımı ve insanlar arasındaki etkileşimi de düşünmesi gerekiyor.

Günümüzde tasarımın evrimini aşağıdaki ifadelerle ifade etmek istiyoruz:

1. Tek bir binadan, büyük topluluklar için şehir inşa etmeye doğru hareket eden büyük bir paradigma kayması vardır.
2. Tasarım, estetik anlayışının odağını, insan ihtiyaçlarının duygusal algısı yönünde kaydırmıştır.
3. Tasarımcılar, doğanın önemli yönlerini korurken ticari değerleri en üst düzeye çıkarmak için gerekli kararları almalıdır.

Bu için seçilen tema “**Empati İçin Tasarla 2021**” oldu.

Empatik tasarım, tasarım sürecini uygulamaya koymadan önce kullanıcıların ihtiyaçlarını ayıklama ve anlama üzerine bir dizi metodolojiye odaklanır. Üretimleriniz, kullanıcılar ve çevre üzerinde olumlu ve kalıcı bir etki yaratacaktır.

Buradaki zorluk, söz konusu tasarımın veya alanın hem insanların hem de çevrenin ihtiyaçlarını nasıl karşılayabileceğini göz önünde bulundurarak ve tasarım odaklı düşünme yaklaşımını tasarıma dahil ederek yeniliğe yönelik gayretli bir yaklaşım sergilemekte yatmaktadır.

Empatik bir tasarım ve prototipleme, aşağıda önerilen süreçlerle yürütülebilir:

1. **Empati Kurun:** Son kullanıcılarınızın demografik, psikografik ve sosyo-ekonomik profillerinin yanı sıra yaşam tarzı tercihlerini de içeren daha iyi bir anlayışa sahip olmanız gerekir.
2. **Tanımlayın:** Kullanıcıların dertleri ve tasarımın bu konuda ne gibi faydaları olabileceği konusuna öncelik vermelisiniz.
3. **Tasavvur Edin:** Tasarım yolculuğunuzun akışını ve söz konusu tasarım öğelerinin yukarıda bahsedilen sorunları nasıl ele alabileceğini görselleştirin.
4. **Prototipleme ve Doğrulama:** Çalışmanızı tamamlamadan önce "bir araya gel ve tartış" sürecinden geçmelisiniz. Projenin piyasadaki geçerliliğini bir şekilde değerlendirebilmek için arayış ve ilhamınızın kapsamını genişletmeyi deneyin.

**Kendinize şu soruları sorun:**

- Çalışma/Tasarım pazar talebini karşılayabilecek mi?
- Çoğunluk bu tasarımı denemeye istekli olacak mı?
- Tasarım istekli alıcıları vb. kendine çekecek mi?

Herhangi bir tasarım sürecinde pratik araçların geliştirilmesi, kullanıcı tarafından türetilen verilerin son ürüne etkin bir biçimde entegre edilmesi için, önemli bir unsurdur. Empatiyi güçlendiren bir yöntem benimseyen, son kullanıcı ile pazar ihtiyaçlarını derinlemesine inceleyerek oluşturulan nihai tasarım, doğanın dengesini de tehlikeye atmadan, topluma daha iyi hizmet edecektir.

## Kısa Açıklama

Tasarım evrensel bir dildir, sözsüz olarak uyarlanabilir ve anlaşılabilir. Nihai tasarımınızın hem insanlar hem de çevre için empatiyi güçlendirerek, bu temel niteliklere sahip olmasını bekliyoruz.

### Herkes için Empati

Tasarımınız, insana fayda sağlamak üzere inşa edilen yapıların doğa üzerindeki etkisi arasında bir denge kurmalıdır. Sürdürülebilirliğin yalnızca "yeşil" olmasından öte, hem insanlar hem de çevre için sonsuz bir büyümeyi temsil ettiği bir geleceği nasıl inşa edebiliriz?

### Bir Tasarımcı Olarak Rolünüz

Bir konut, insanların duyguları ve hatıraları olmadan bir yuva olamaz. Tasarımınız, mekân ve kullanıcılar arasındaki etkileşimi teşvik etmede aktif bir rol oynamalıdır. Planın ana çerçevesinden, görünmeyen bir köşedeki en küçük ayrıntıya kadar, her şey eşit derecede önemlidir.

### Yeni Normların Uygulanması

İnsanların ihtiyaçlarını dinleyin ve anlayın. Tasarımınız, söz konusu süre boyunca son kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayacak kadar esnek ve akıllı olmalıdır. 2020 salgını, birçok insanı evden çalışmak zorunda bıraktı. Tasarım, esnek çalışma ve yaşam alanlarına ihtiyacın artması konusunda nasıl bütünleyici bir rol oynayabilir?

İnsan ihtiyaçları ile tasarımın çevre üzerindeki etkisi arasında bir denge kurmak için tasarımınıza empatiyi (hem insanlar hem de çevre için) dahil etmeniz gerekir. Sürdürülebilirliğin yalnızca "yeşil" olmaktan öte, insanlar ve doğa için, bütüncül bir sağlık ve büyümeyi temsil ettiği geleceği nasıl inşa edebiliriz?

## Mimarlık Kategorisi

İnşa edilmiş yapılar ile iktisadi büyüme arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelemenizi istiyoruz. Tasarım, kalıcı kullanım lehine sürdürülebilirlik faktörlerini korurken, iktisadi büyümeyi nasıl etkileyebilir?

Dikkate almanız gereken bazı önemli mimari öğeler:

- İnovasyon ve teknoloji entegrasyonu
- Sosyal ve ekonomik etki
- Çevresel ayak izi ve etkisi
- Enerji kullanımı
- İnsan etkileşimi ve sosyal ihtiyaçlar
- Renk ve ışık teorileri

## İç Mimarlık Kategorisi

Tasarımın daha iyi etkileşime nasıl olanak sağlayabileceğini, kullanıcıların manevi (duygusal) ve fiziksel sağlığını nasıl destekleyebileceğini, iç mekân ve topluluk içindeki doğal unsurları korumada bireysel (veya grup) farkındalığını nasıl teşvik edebileceğini, derinlemesine incelemenizi istiyoruz.

Göz önünde bulundurmanız gereken bazı önemli iç tasarım kriterleri şöyle:

- İnovasyon
- Sosyal gereksinimler ve insan etkileşimi ve kullanıcıların refahı arasındaki ilişkinin estetik nitelikleri
- Kalıcı ve ergonomik tasarımda işlevsellik
- İç mekânda enerji kullanımı
- Renk ve ışık teorileri

## Takvim

- Yarışma Duyurusu: 20 Kasım Cuma
- Üniversitelerde AYDA Tanıtımı Yapılması: 23 Kasım-18 Aralık 2020
- Soru Sormak İçin Son Tarih: 8 Ocak 2021 Cuma, 23:59'a kadar.
- Cevapların Yayınlanma Tarihi: 22 Ocak 2021 Cuma
- Açılış Etkinliği: Ocak-Şubat 2021
- Jüriye Sor 01: Mart 2021 (Tarih daha sonra yayınlanacak)
- Jüriye Sor 01: Nisan 2021 (Tarih daha sonra yayınlanacak)
- Son Başvuru Tarihi: 21 Mayıs 2021 Cuma, 23:59'a kadar.
- Finalistlerin Belirlenmesi: 31 Mayıs 2021 Haftası
- Finalistlerin Sunumu: 7 Haziran 2021 Haftası
- Ödül Töreni: 21 Haziran 2021 Haftası

## Ödüller

### Ulusal Ödüller

Her bir kategoride

- 1. Ödül 15.000 TL\*
- 2. Ödül 10.000 TL
- 3. Ödül 7.500 TL
- 3 adet Eşdeğer Mansiyon 5.000 TL (Mansiyon başına)
- Katkı Ödülü 3B Printer

\*Mimarlık/İç Mimarlık kategorisini ulusal düzeyde kazananlar, ülkelerini Asia Young Designer Awards Zirvesi'nde temsil edeceklerdir. Zirvenin, 2022'nin ortalarında, Vietnam/Şangay'da yapılması planlanıyor. Mimarlık ve İç Mimarlık Kategorisi'ni kazanan, Türkiye'yi temsil edecek adayların ulaşım

ve 2 gecelik konaklama masrafı Nippon Paint tarafından, firmanın belirleyeceği şartlar altında karşılanacaktır. Pasaport ve resmi evrak işleri (vize, gerekli izinler vs.) kişilerin kendisi tarafından karşılanacak ve sonuçları kendisi tarafından takip edilecektir. Seyahat sırasındaki kişisel harcamalar yarışmacılara ait olacaktır. Vizenin, gerekli olabilecek izinlerin sunum tarihinden önce çıkmaması organizatör kurumların sorumluluğu altında değildir.\*\*

\*\*Zirvenin yapılması, büyük ölçüde salgının dünya çapındaki durumuna bağlı olacaktır. Uluslararası seyahatlerin mümkün olmadığı bir durumda, organizatörler fiziksel etkinliği erteleyebilir ve geçici olarak dijital bir etkinlik düzenleyebilir. Fiziksel etkinliğin yapılamaması durumunda seyahat iptal edileceği için, ulaşım ve konaklama yardımı da iptal olacaktır. Ulaşım ve konaklama yardımının nakdi bir yardıma dönüştürülmesi söz konusu değildir.

\*\*\*Katkı Ödülü, jüri tarafından belirlenecek okula verilecektir. Ödül, devredilemez, nakit veya kredi ile değiştirilemez.

## Uluslararası Ödüller

Asia Young Designer of the Year unvanı ile (Her kategori için “1” kazanan: Mimarlık ve İç Mekan Tasarımı Kategorisi)

Harvard University Graduate School of Design’da, 10.000 USD değerinde 6 haftalık Design Discovery Programme’a katılma fırsatı.

- Nippon Boya Renk Ödülü: 1.000 USD
- En İyi Tasarım Etkisi: 1.000 USD
- En İyi Sürdürülebilir Tasarım: 1.000 USD

## Seçici Kurul Üyeleri

### Mimarlık Kategorisi Seçici Kurul Üyeleri

- Kutlu Bal (Mimar), 2X1 Architects
- Hakan Demirel (Mimar) Suyabatmaz Demirel Architects
- Arzu Gönenç Sorguç (Prof.Dr., Öğretim Üyesi), Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
- Görkem Volkan (Mimar), Görkem Volkan Design Studio
- Begüm Yazgan (Mimar), Yazgan Design Architecture

### İç Mimarlık Kategorisi Seçici Kurul Üyeleri

- Yasemin Arpaç (İç Mimar), Ofist
- Renda Helin Çilalioğlu Çizer (İç Mimar), Renda Helin Design
- İnci Deniz Ilgın (Prof.Dr., Öğretim Üyesi), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı
- Umut Şumnu (Doç.Dr., Öğretim Üyesi), Başkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Programı
- Jeyan Ülkü (İç Mimar), Jeyan Ülkü Mimarlık



# Değerlendirme Kriterleri

Mimari ve iç mimari projelerinizin aşağıdaki kriterlerini karşıladığından emin olun.

## Mimarlık Kategorisi

### Tasarım Konsepti %20

- Açık ve etkili proje konseptleri ve problem açıklamaları.
- Etkili ve kapsamlı araştırma.
- Tasarım zorluğuna uygun ve etkili çözümler önerme becerisi.
- Eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri.
- Orijinallik, ilgi düzeyi ve kullanıcılar üzerindeki etki.

#### Yönlendiriciler:

- Tasarım doğal bir insan ihtiyacını başarıyla karşılıyor mu veya bir sorunu çözüyor mu?
- Tasarım, sakinleri ve/veya ziyaretçileri için insan ölçeğinde işlevsellik ve amaç sağlıyor mu?
- Tasarım ticari veya sosyal değerler sunuyor mu ve sergileyebiliyor mu?
- Tasarım, fiziksel refahı sürdüren ergonomik ve çevresel ilkeleri yansıtıyor mu?
- Tasarım alternatif bakış açıları ve/veya problem çözme yolları sunuyor mu?

### İşlevsellik %20

- **Alan ve Mekansal Planlama / Duyarlılık:** Bağlama duyarlı bir yerleşim planı sunma yeteneği. Bireysel alanların uygun tasarım ve planlamasının entegrasyonu, antropometrik ve ergonomik ilkelere vurgu yaparak kullanıcıların ihtiyaçlarına göre uyarlanmalıdır.
- **İşlevsellik:** Tasarım, kullanım amacına uygun olmalı ve topluluk ile kullanıcılar için olumlu bir dönüşüm yaratmalıdır.
- **Tasarım etkisi:** Çağdaş yaşam ve çevre üzerine önemli bir etkisi olmalı, gelecek neslin beslenmesine ve bir bütün olarak toplumun ilerlemesine aktif olarak katkıda bulunmalıdır.
- **Pratiklik:** Tasarım, bugün piyasada halihazırda bulunan malzeme ve teknolojilere uyumlu olmalıdır.

#### Yönlendiriciler:

- Tasarım, bugün mevcut olan veya geliştirilmekte olan süreçler, malzemeler ve teknolojiler kullanılarak uygulanabilir mi?
- Tasarım, insanları, etkinlikleri ve değişimi destekleyen çok yönlü bir tasarım mı?
- Tasarım, hem estetik hem de fiziksel açıdan zamana uyum sağlıyor mu?

### Tasarımda İnovasyon %15

- Yüksek düzeyde özgünlük ve yaratıcılık.
- Teknolojinin entegrasyonu ile yenilikçi ve ileriye dönük müdahaleler sunma becerisi.

#### Yönlendiriciler:

- Tasarım, teknoloji destekli bağlantı ve/veya zekayı maksimize ediyor veya kullanıyor mu?
- Tasarım, özgün bir biçimde mi ortaya kondu?

## Sürdürülebilirlik %15

- İnsanların ve çevrenin ihtiyaçlarını uzun vadeli ve etkili yaklaşımla destekleme kapasitesi (Örneğin, iklim ve enerji duyarlılığı)
- Tasarımın geliştirilmesi ve sürdürülmesi boyunca etkili bir düşünce süreci; yenilenebilir kaynaklar ile yaşam döngüsünün kullanımı.
- Uzun ömürlü tasarım ve evrensellik.

### Yönlendiriciler:

- Tasarım, doğal çevrenin korunmasına yardımcı olan sürdürülebilir ve çevre dostu unsurlardan oluşuyor mu?

## Estetik ve Görsel Etki %10

- Estetik açıdan memnuniyet verici, kullanıcılar için sosyal ve kültürel yönleri etkin bir biçimde entegre eden tasarım.
- **Mekan oluşturma:** Kullanıcıların mekanı kullanarak etkileşim kurması için fırsatlar yaratmak.

## Renk Kullanımı %10

- Göz alıcı ve yaratıcı renk kullanımı.
- Renkler, malzemeler ve tasarım çıktıları arasındaki denge.
- Malzemelerin ve cephelerin, vb. pekiştirilmesinde renk kullanımı.

## Sunum %10

- Yüksek düzeyde netlik, yaratıcılık ve etkileşim.
- Tutarlı ve uygun görsel yardımcıları, grafikler ve/veya animasyonlarla birlikte tanımlanan tasarım zorlukları ve çözümlerinin yüksek düzeyde anlaşılır sunulması.
- Sunum, süreç ve konsept dahil olmak üzere hem proje çıktılarına hem de tasarım felsefenize odaklanır.

## İç Mimarlık Kategorisi

### Tasarım Konsepti %25

- Açık ve etkili proje konsepti ve problem tanımı.
- Etkili ve kapsamlı araştırma.
- Tasarım zorluğuna uygun etkili çözümler önerme becerisini.
- Eleştirel düşünme ve problem çözme becerisi.
- Kullanıcılar için özgünlük, ilgi düzeyi ve potansiyel etki.
- İnsan merkezli değerler.

#### Yönlendiriciler:

- Tasarım doğal bir insan ihtiyacını başarıyla karşılıyor mu veya bir sorunu çözüyor mu?
- Tasarım, sakinleri ve/veya ziyaretçileri için insan ölçeğinde işlevsellik ve amaç sağlıyor mu?
- Tasarım ticari veya sosyal değerler sunuyor mu ve sergileyebiliyor mu?
- Tasarım, fiziksel refahı sürdüren ergonomik ve çevresel ilkeleri yansıtıyor mu?
- Tasarım alternatif bakış açıları ve/veya problem çözme yolları sunuyor mu?

### İşlevsellik %20

- **Mekansal planlama:** Antropometrik ve ergonomik ilkelere vurgu yapan, kullanıcının özel ihtiyaçlarına uygun bireysel alanların tasarımı ve planlaması.
- **İşlevsellik:** Kullanım amacına uygun, topluma ve kullanıcılara bütünsel olarak fayda sağlayan olumlu bir etkiye sahip tasarım.
- Estetik ve pratiklik arasında yüksek düzeyde bütünlük.
- **Pratiklik:** Tasarım, bugün piyasada halihazırda bulunan malzeme ve teknolojilere uyumlu olmalıdır.

#### Yönlendiriciler:

- Tasarım, bugün mevcut olan veya geliştirilmekte olan süreçler, malzemeler ve teknolojiler kullanılarak uygulanabilir mi?
- Tasarım, insanları, etkinlikleri ve değişimi destekleyen çok yönlü bir tasarım mı?
- Tasarım, hem estetik hem de fiziksel açıdan zamana uyum sağlıyor mu?

### Tasarımda İnovasyon %15

- Yüksek düzeyde özgünlük ve yaratıcılık.
- Teknolojinin entegrasyonu ile yenilikçi ve ileriye dönük müdahaleler sunma becerisi.

#### Yönlendiriciler:

- Tasarım, teknoloji destekli bağlantı ve/veya zekayı maksimize ediyor veya kullanıyor mu?
- Tasarım, özgün bir biçimde mi ortaya kondu?

## Sürdürülebilirlik %15

- İnsanların ve çevrenin ihtiyaçlarını uzun vadeli ve etkili yaklaşımla destekleme kapasitesi (Örneğin, iklim ve enerji duyarlılığı)
- Tasarımın geliştirilmesi ve sürdürülmesi boyunca etkili bir düşünce süreci; yenilenebilir kaynaklar ile yaşam döngüsünün kullanımı.
- Uzun ömürlü tasarım ve evrensellik.

### Yönlendiriciler:

- Tasarım, doğal çevrenin korunmasına yardımcı olan sürdürülebilir ve çevre dostu unsurlardan oluşuyor mu?

## Renk Kullanımı %10

- Göz alıcı ve yaratıcı renk kullanımı.
- Renkler, malzemeler ve tasarım çıktıları arasındaki denge.
- Malzemelerin ve cephelerin, vb. pekiştirilmesinde renk kullanımı.

## Sunum %10

- Yüksek düzeyde netlik, yaratıcılık ve etkileşim.
- Tutarlı ve uygun görsel yardımcıları, grafikler ve/veya animasyonlarla birlikte tanımlanan tasarım zorlukları ve çözümlerinin yüksek düzeyde anlaşılır sunulması.,
- Sunum, süreç ve konsept dahil olmak üzere hem proje çıktılarına hem de tasarım felsefenize odaklanır.

# Proje Teslimi

## Teslim Kontrol Listesi:

- 1. Proje Adı ve Tema Konsept:** Tüm projeler proje adı ve tema / konsept ile başlamalıdır.
- 2. Tasarım Konsept Açıklama Metni:** Tasarım açıklama metni 800 kelimeyi geçmemeli ve Microsoft Word dosyası olarak gönderilmelidir. Tasarım açıklama metni, yarışmacının problemi nasıl tanımladığı ve bu probleme getirdiği çözümleri mutlaka içermelidir.
- 3. Rumuz:**  
Rumuz en az 6 en fazla 8 karakterli harf ve rakamların yer aldığı bir kombinasyonda olmalıdır.
- 4. Sunum Panoları (A2 boyutu):**
  - A. En fazla 4 pano sunulacaktır.
  - B. Pano 1, mevcut arsa fotoğraflarını (varsa), mülk/arsa geliştiricisini (varsa), kat planını, görünüş, mobilya tefriş planını ve saha analizini göstermelidir.
  - C. Pano 2, 3 ve 4, 3B perspektifleri de içeren serbest anlatımlar için kullanılmalıdır. Renk kullanımına ilişkin talimatlar için "Renkler" (Madde 8) bölümüne bakın.
  - D. Sunum Panoları dikey formatta tasarlanmalıdır.
  - E. Projenin A2 panolarının dijital versiyonu, "Sunum Panosu" adlı bir klasörün içine "Rumuz - Pano 1" dosya ismiyle kaydedilmelidir.
- 5. Sunum Panolarının Etiketlenmesi:**
  - A. Kat planındaki tüm alanları etiketleyin.
  - B. Dijital Sunum Panoları 2, 3 ve 4'teki perspektifler A3, A4 veya A5 boyutlarında olmalı ve panolarda yer almalıdır.
  - C. <https://nipponboya.com/tr/ayda> adresindeki Giriş Formu'nun dijital olarak doldurulduğundan emin olun.
  - D. Değerlendirme sürecinde anonimliği sağlamak için adınızı veya diğer kimlik bilgilerinizi panolarınıza koymayın.
- 6. Perspektif Görseller:**
  - A. Bireysel perspektifler A4 boyutunda (minimum) olmalıdır. Bu dosyalar, "Perspektifler" başlıklı bir klasöre kaydedilmelidir. JPEG dosyası, "mekâna" dayalı adlandırma kuralına uymalıdır. Örneğin: Oturma odası/Lobi.
  - B. Tüm resim dosyaları SADECE JPEG formatında en az 300 DPI olmalıdır.
- 7. Fotoğraflar:**
  - A. Adınız ile isimlendirdiğiniz, 300 DPI çözünürlüğe sahip yakın tarihli bir kişisel fotoğrafınızı yükleyin (Örn. "Katılımcı Adı.jpeg").
  - B. Finalist olarak seçildiyse, bu fotoğraf basılı ve online yayınlarda kullanılacağı için yüzünüzün görünür olduğundan emin olun.
- 8. Renkler:**
  - A. Projede kullanılan tüm renkler, Nippon Paint'in renk yelpazesinden olmalıdır.
  - B. Her ülkenin farklı renk adları ve renk kodları olduğundan, renk çiplerinin hangi Nippon Paint ülkesinden geldiğini Giriş Formu'nda belirtin.
  - C. Renk çiplerini görüntülemek/indirmek için <https://nipponboya.com/tr/kartelalar/hayal-ettiren-renkler> adresini ziyaret edin.

## Proje Teslim Süreci

1. <https://nipponboya.com/tr/ayda> adresindeki online giriş formunu doldurun.
2. 300 DPI çözünürlüğe sahip JPEG formatındaki sunum panolarınızın "Rumuz - Pano 1.jpeg", "Rumuz - Pano 2.jpg", "Rumuz - Pano 3.jpeg" vb. olarak isimlendirildiği "Sunum Panosu" adlı bir klasör,
3. 300 DPI çözünürlüğe sahip, JPEG formatındaki uygun şekilde isimlendirilmiş her bir perspektifleri içeren (Örn. "Oturma Odası" veya "Lobi") "Perspektifler" adlı bir klasör,
4. Tasarım konsept açıklama metniniz 800 kelimeyi geçmemeli ve "Tasarım Konsept Açıklama.docx" adlı bir Microsoft Word dosyasına kaydedilmelidir.
5. Dosya adı olarak adınızla isimlendirilmiş 300 DPI çözünürlükte, JPEG formatında son kişisel fotoğrafınız (Örn. "Katılımcı Adı.jpeg").
6. Yukarıda belirtilen koşulları sağlayan sunum panolarınızı, perspektifleri, tasarım konsept açıklama metni, kişisel fotoğraf ve giriş formunu **21 Mayıs 2021 Cuma, saat 23:59'a** kadar **aydayarisma@arkitera.com** e-mail adresine gönderin. Projenizi dosya transfer programları aracılığıyla belirtilen e-mail adresine gönderebilirsiniz.

## Asia Young Designer Awards (“AYDA”)

### Tasarım Yarışması Katılım Şartnamesi

1. AYDA yarışmasının (“Yarışma”) Türkiye etabı düzenleyicisi Betek Boya ve Kimya Sanayi A.Ş.’dir (kısaca “Betek”) (Mersis No: 0167001238900018). Yarışma organizasyonu Arkitera Mimarlık Merkezi A.Ş. (kısaca “Arkitera”) (Mersis No: 0079-0186-9480-0013) koordinasyonunda gerçekleştirilmektedir (Betek ve Arkitera birlikte ve ayrı ayrı “Organizatör” olarak anılacaktır).
2. Yukarıda yer alan Sunum Dosyası ve Yarışma Katılım Şartnamesi (“Şartname”), Yarışma’ya özel olarak hazırlanmış olup, her türlü hakları Betek’e aittir.
3. Yarışma’ya katılım ücretsizdir.
4. Yarışmaya katılım sırasında verilen bilgilerin güncelliği, doğruluğu, yeterliliği ve ispatı ile kendisine ait projeye Yarışma’ya katılım yarışmacı-katılımcıların sorumluluğundadır. Aksi durumun tespiti Yarışma’dan diskalifiye nedeni olup, yanlış beyan edilen bilgilerden katılımcı sorumludur.
5. Yarışma katılımcıları, başvuru sırasında bir eğitim kurumunda iç mimarlık/mimarlık eğitimine devam ediyor olmalıdır.
6. Ulusal aşamayı kazanan kişi, uluslararası aşamaya katılırken öğrenci olmak zorunda değildir.
7. Bu yarışma, Türkiye’deki üniversitelerde eğitim gören, 2. sınıf ve üzeri iç mimarlık bölümü öğrencilerine ve 3. sınıf ve üzeri mimarlık bölümü öğrencilerine açıktır. Öğrenciler, 1. sınıf derslerinin tamamını tamamlamış ve sınavlarından geçmiş olmalıdır.
8. Mimarlık ve İç Mimarlık kategorisindeki jüri üyelerinin güncel ve geçmiş dönem öğrencilerinin yarışmaya katılmasında sakınca yoktur.
9. Katılımcının teslim anında mezun olduğu tespit edilirse, katılımcı diskalifiye edilecektir.
10. Yarışmaya başvurular bireysel olarak yapılmalıdır. Yarışma ekip olarak katılıma açık değildir.
11. Öğrenciler bireysel olarak, birden fazla proje ile yarışmaya katılabilir. Ancak böyle bir durumda bir yarışmacı birden fazla ödüle hak kazanamaz, birden fazla çalışması ödüle layık görülmesi durumunda yarışmacı en yüksek değerli ödülle ödüllendirilir.
12. Temaya, başvuru ve değerlendirme kriterlerine uygun olması ve daha önce başkaca herhangi bir ulusal veya uluslararası yarışmaya katılmamış olması kaydıyla yarışmacılar dilerlerse daha önceki dönemlerde yaptıkları okul projeleri ile de AYDA 2021’e katılabilirler.
13. AYDA 2021 başvurularında sunulan proje ve çalışmaların tamamı katılımcı-yarışmacının kendi orijinal ve özgün eseri olmalı, üçüncü kişilerin fikri mülkiyet ve telif haklarını ihlal etmemesi gerekir.
14. Katılımcılar bir (1) yıldan daha az profesyonel çalışma deneyimine sahip olmalıdır. Zorunlu stajlar profesyonel iş deneyimi olarak kabul edilir.
15. Ulusal aşamada (Yarışma’nın Türkiye etabında) sunum yapmak üzere her iki kategoride belirlenecek finalist sayısı jürinin inisiyatifindedir.

16. Katılım sağlanan projelerin proje kriterleri ve gönderim kurallarına uygun olması şarttır. Her tasarım sunumu, sunum gereksinimlerini, sunum kriterlerini ve kategori kriterlerini karşılamalıdır.
17. Projeler en geç 21 Mayıs 2021 Cuma, saat 23:59'a kadar gönderilmelidir.
18. Jürinin değerlendirme ve kararlarına itiraz edilemez.
19. Kısa listeye giren adaylar, nihai değerlendirme sürecinin bir parçası olarak sözlü sunum yapmaları için bilgilendirilecektir.
20. Sözlü sunum esnasında, sunum süresi içerisinde kalmak kaydıyla, maksimum 1 dakikalık animasyon gösterilebilir.
21. Ödül töreninin ne zaman yapılacağı kazananlara bildirilecektir. Kazanan başvurular, organizatör ve sponsor tarafından uygun görüldüğü takdirde pazarlama ve promosyon materyallerinde yer alabilir.
22. AYDA'nın uluslararası etaplı bir yarışma olması nedeniyle ve yarışma organizasyonu kapsamında katılımcılar Yarışma'ya başvurmakla, kişisel veri ve iletişim bilgileriyle katıldıkları proje ve eklerinin Nippon Paint Grup Şirketleri, uluslararası organizasyon, seyahat, eğitim kurumları vb. proje ve iş ortaklarıyla organizasyonun gerçekleşmesi kapsamında paylaşılması gerekeceğini bildiğini, anladığını ve bu hususlara açıkça onay verdiğini beyan etmektedir.
23. Yarışma'ya katılmakla yarışmacılar, katılım sağladıkları projelerinin (proje adı ve açıklamaları, çizim, görsel, fotoğraf, animasyon, video, şartname vb. her türlü proje unsurlarının) ve kişisel bilgilerinin birlikte veya ayrı ayrı olmak üzere Nippon Paint Grup Şirketleri ve Nippon Paint iştiraki olan Betek ile Arkitera tarafından süre ve coğrafi sınırlama olmaksızın dijital ve basılı mecralar ile kurumsal web siteleri ve sosyal medya (Twitter, Facebook, Instagram, Youtube vb.) hesaplarında, Yarışma ve etkinlik ilanları ve duyurularında, her türlü Yarışma tanıtım faaliyetlerinde, eğitsel, sosyal ve kültürel faaliyetlerde katılımcının ek onayı gereksiz ilan edilebileceğini, kullanılabileceğini, çoğaltılabileceğini, yayımlanabileceğini, sergileyebileceğini, silinmesi gereksiz arşiv amaçlı olarak kayıtlarında ve dijital mecralarında muhafaza edilebileceğini kabul eder.
24. Kazananlar, Türkiye lansmanında, sözlü sunumda ve ulusal ödül törenine katılmaları durumunda seyahat masraflarını ve oluşabilecek diğer tüm masraflarını kendileri karşılayacaklardır.
25. Ulusal ve uluslararası etaplara ilişkin hak kazanılacak ödüller ilan edilen haliyle sağlanır; hak kazanılan ödül devredilemez, değiştirilemez, her ne nedenle olursa nakit veya aynı karşılığı talep edilemez.
26. Katkı Ödülü devredilemez, değiştirilemez, her ne nedenle olursa nakit veya aynı karşılığı talep edilemez.
27. Organizatör, önceden ayrı bir bildirim veya kabul armaksızın ilan edilen ödülleri benzer değere sahip başka bir ürünle veya ödülle değiştirme hakkını saklı tutar.
28. Projenin yurtdışı etabı olduğu gözetilerek, katılan tüm öğrencilerin başvuru sırasında geçerli bir pasaportu olması gerekir.
29. Mimarlık/İç Mimarlık kategorisini ulusal düzeyde kazananlar, ülkelerini uluslararası Asia Young Designer Awards Zirvesi'nde temsil edeceklerdir. Zirvenin, 2022'nin ortalarında, Vietnam/Şangay'da yapılması planlanmaktadır. Mimarlık ve İç Mimarlık Kategorisi'ni kazanan, Türkiye'yi temsil edecek adayların ulaşım ve 2 gecelik konaklama masrafı Betek



tarafından, firmanın belirleyeceği şartlarda karşılanır. Seyahat sırasındaki kişisel harcamalar ise yarışmacılara ait olacaktır. Pasaport ve resmi evrak işleri (vize, gerekli izinler, seyahat sigortası vs.) yarışmacının kendisi tarafından karşılanacak ve sonuçları kendisi tarafından takip edilecektir. Vizenin, gerekli olabilecek izinlerin Zirve tarihinden önce çıkmaması Organizatör sorumluluğunda değildir.

30. Katılımcı-yarışmacıların etkinlik süresince kullanacağı her türlü alana (konaklama tesisi, ulaşım araçları, toplantı salonu, etkinlik alanları vb.) ve demirbaşlara zarar verecek ve çevreyi rahatsız edecek davranışlardan kaçınması gerekli olup, aksi durum yarışmadan diskalifiye nedenidir.
31. Uluslararası zirvenin yapılması, büyük ölçüde Covid-19 salgınının dünya çapındaki gelişimine bağlı olacaktır. Uluslararası seyahatlerin mümkün olmadığı bir durumda, Organizatör fiziksel etkinliği erteleyebilir ve/veya geçici olarak dijital bir etkinlik düzenleyebilir. Fiziksel etkinliğin yapılamaması durumunda seyahat iptal edileceğinden, ulaşım ve konaklama yardımı da iptal olacaktır. Ulaşım ve konaklama yardımının nakdi bir yardıma dönüştürülmesi söz konusu değildir.
32. Uluslararası düzeyde proje sunumları yapılacağı ve “Asia Young Designer of the Year” unvanını kazananlara Harvard University Graduate School of Design’da eğitim imkanı verileceği için katılan yarışmacıların çok iyi derecede İngilizce bilmesi zorunlu olup, bu kapsamda katılımcı başvurusunu tamamlamakla çok iyi derecede İngilizce seviyesine sahip olduğunu beyan ve taahhüt etmiş kabul edilecektir. Organizatör gerekli gördüğü durumlarda yarışmacının İngilizce düzeyini gösteren belge/yazı/sınav sonucu isteyebilir. Harvard University Graduate School of Design için geçerli İngilizce seviyesi için <https://nipponboya.com/tr/ayda> adresindeki **Başvuru Kitini** inceleyebilirsiniz.
33. Herhangi bir “Asia Young Designer of the Year” unvanını kazanan kişinin, sonraki dönemlerde “Asia Young Designer Awards” a katılması mümkün değildir, bunun dışındaki kişiler ise yarışmaya tekrar katılabilir.
34. Katılımcılar Yarışma’ya katıldıkları projeler ile başka ticari markalara ait yarışmalara katılamaz veya başka ticari markalara ait yarışmalara gönderdikleri projeler ile AYDA’ya katılamaz.
35. Organizatör, zaman zaman Sunum Dosyası ve Şartname’de revizyonlar yapma hakkını saklı tutar. Bu kapsamda başvurusu sahibi-katılımcıların söz konusu metinlerin güncel halini <https://nipponboya.com/tr/ayda> adresinden düzenli aralıklarla takip etmesi önerilir.
36. Betek’in mücbir sebeplerle (doğal afetler, salgınlar, hükümet önlemleri vb.) göreceği lüzum üzerine Yarışma takvimini erteleme veya yarışmayı iptal hakkı saklıdır.
37. Yarışma ve Şartnameden doğan her türlü ihtilafta İstanbul Anadolu Adliyesi mahkemeleri münhasıran yetkilidir.
38. Yarışmacı-katılımcıların başvurularını tamamlaması, yukarıda yer alan Katılım Şartları’nın kabul edildiği anlamına gelecek olup, Organizatör bu kapsamda yarışmacının başvurusunu tamamlamakla Yarışma ve Şartname koşullarının tamamını kabul ettiği varsayar.

-- ● --