

17/07/2023

İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

Rektörlük tarafından 25/07/2023 tarihli Resmi Gazete’de yayımlanmış olan akademik ilanınız üzerine, Üniversiteniz Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü’nde açık bulunan Araştırma Görevlisi kadrosuna başvuru yapmaktayım.

Şu anda TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık Bölümü’nde ‘Architectural Heritage-Oriented Digital Game-Based Learning in/for First Year Basic Design Studio’ başlıklı tezimi Dr. Öğretim Üyesi Aktan ACAR danışmanlığında yürütmekteyim. Yüksek lisans sürecim boyunca mimarlık eğitiminde oyun/dijital oyunların önemi ve konumunu sorgulayıp çeşitli araştırma ve okumalar yaptım. Bu süreç içerisinde dijital oyun tasarımı alanına da ilgi duymaya başladım. Yüksek lisans tezim kapsamında bir vaka çalışması olarak Ankara Roma Hamamı’nın ele alındığı Temel Tasarım Stüdyosu kapsamında mimarlık birinci sınıf öğrencileri için bir dijital oyun geliştirmekteyim. Bu çalışmamın amacı, mimarlık eğitiminde alternatif bir yöntem olarak dijital oyunları sorgulamaktır.

Yüksek lisans eğitimimde aldığım ‘MIM 527.1 Mekansal Tasarımda Yeni Gerçeklikler’ dersi kapsamında Dr. Öğretim Üyesi Aktan ACAR yürütücülüğünde mimarlık eğitiminde alternatif bir yöntem olarak VR kullanımı üzerine çeşitli çalışmalar yürüttük. Yürüttüğümüz ‘Mimarlık Birinci Sınıf Eğitimi için Sanal Gerçeklik Ortamında İş Birlikli Tasarım Uygulamaları Araştırması’ adlı TÜBİTAK projesi kapsamında yaklaşık 40 kişi üzerinde bir deney gerçekleştirdik.

Yüksek lisans sonrası akademik hayatıma mimarlık eğitiminde alternatif yöntemler, dijital oyunlar ve sanal gerçeklik konuları üzerinde devam etmek ve bu konular üzerinde araştırmalar ve çalışmalar yapmak istiyorum.

Türkiye’nin en yenilikçi ve modern üniversitelerinden biri olan İstinye Üniversitesi’ne yaptığım çalışmalar ve ilgi alanlarım ile katkı sağlayacağıma inanıyorum.

Bilgilerinize ve gereğini saygılarımla arz ederim.

Mehtap KEKLİK

İletişim Bilgileri:

Adres : İncesu Mahallesi 9 Eylül Sok. No:22/8
Çankaya/Ankara

Telefon : 05075854532

n

ÖZGEÇMİŞ VE ESERLER LİSTESİ

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Mehtap Keklik

Doğum Tarihi: 11.06.1996

Doğum Yeri: Sivas/Merkez

Akademik Unvanı: -

İş Telefonu: 05075854532

Cep Telefonu: 05075854532

İş Adresi: İncesu Mah. 9 Eylül Sok. Binler Apt. No:22/8 Kat:4 Çankaya/Ankara

E-postası: mehtapkeklik0@gmail.com

Bildiği Yabancı Diller (Puan ve Yılı): İngilizce/ YÖKDİL / 80.00 / 2021

Aldığı Sertifikalar: B1+ / B2 English * Turkish American Association

Game Design: Art and Concepts Specialization * Coursera

Game Development in Unity * Google Game and Application
Academy

C# Programming *Google Game and Application Academy

Finance / Human Resouces / Entrepreneurism / Law *Google
Game and Application Academy

Project Management(Google) * Google Game and Application
Academy

3D Modelling for 3DS Max * Udemy

Complete Blender Creator: Learn 3D Modelling for Beginners

* Udemy (GameDev.tv)

EK-2

Uzmanlık Alanı:

| Derece | Bölüm/Program | Üniversite | Yıl |
|---------------|----------------------|--------------------------------|------------|
| Lisans | Mimarlık | Sivas Cumhuriyet Üniversitesi | 2018 |
| Y. Lisans | Mimarlık | Tobb Ekonomi ve Teknoloji Üni. | Devam |
| Doktora | | | |
| Doç. / Prof. | | | |

Yüksek Lisans Tez Başlığı (özeti ekte) ve Tez Danışman(lar)ı:

Architectural Heritage-Oriented Digital Game-Based Learning in/for First Year Basic Design Studio / Tez Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Aktan Acar

ABSTRACT

ARCHITECTURAL HERITAGE-ORIENTED DIGITAL GAME-BASED LEARNING IN/FOR FIRST YEAR BASIC DESIGN STUDIO

The student profile, which changes with the necessities of the digital age, has difficulty adapting to the traditional education system, and this situation causes a barrier between the student and the education system (Prensky, 2001). Especially for the last ten years, educators and researchers have been using various educational tools to break down this barrier. Digital games, which make up a large part of the lives of today's students, are one of these tools.

Digital games can be used in architectural education as well as in other fields of education as learning and teaching tools that can be developed and improved both technologically and pedagogically. Within the scope of this study, it has been proposed an architectural heritage-oriented digital game module, which deals with the goals and targets of basic design studio such as evaluating problem-solving skill, perceiving whole-part relationship, for first-year students in architectural education. Especially since it is an environment where students who are just starting design education encounter the concept of design for the first time, their perceptions and design understandings settle down, and it contains different experimental studies, the basic design studio has been determined as a study area for the research.

Within the scope of the study, it has been selected Ankara Roman Bath as a case study. Another aim of the study is to provide a spatial, functional and formal awareness of the selected architectural heritage site.

Keywords: Architectural education, Basic design studio, Digital game-based learning, Ankara Roman Bath