



STMF Design-Link

Miras ve İnşa

27-30 Nisan 2026



— İSTANBUL —
OKAN ÜNİVERSİTESİ



STMF Design-Link Miras ve İnşa

İstanbul Okan Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi olarak, **STMF-Design Link Tasarım Haftası**'nı düzenliyoruz. **27-30 Nisan 2026** tarihleri aralığında gerçekleştireceğimiz etkinliğimizin ilham veren teması **Miras ve İnşa** olarak belirlendi.

Hafta boyunca, tasarımın geleneksel kökenlerindeki derin bilgiyi, üretim yöntemlerinin inceliklerini, zanaatın ruhunu ve kültürel katmanların zenginliğini, bugünün dijital teknolojilerinin sunduğu geniş yelpazeli imkanlarla sentezlemeyi amaçlıyoruz. Dünden bugüne, bugünden yarına köprü kuran bir rehber olarak değerlendirdiğimiz tasarımın, geçmişle bağ kuran ve geleceğin estetiğini oluşturan sürdürülebilir bir yeniden inşa süreci olduğuna inanıyoruz.

Katılımcılara bilgi ile deneyim kazandırmayı hedefleyen **Miras ve İnşa** gibi zengin bir temaya dayanan **STMF-Design Link Tasarım Haftası** kapsamında; sektör uzmanları ve profesyonel tasarımcıların katılımıyla paneller, söyleşiler, sergiler ile uygulamalı atölye çalışmaları yer alması planlanmaktadır. **STMF-Design Link Tasarım Haftası** ile Üniversitelerin grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, dijital oyun tasarımı, tekstil ve moda tasarımı ile sinema televizyon bölümlerindeki öğrencilerine ve liselerden bu alana ilgi duyan genç tasarımcı adaylarına tasarımın evrimini anlama ve geleceğine yön verme konusunda yeni bir perspektif sunulması hedeflenmektedir.

Düzenleme Kurulu

Prof. Dr. Güliz Muğan, Onursal Başkan, İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Mehmet Reşat Başar, Düzenleme Kurulu Başkanı, İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Didem Kara Sarıoğlu, İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gizem Yücelen, İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Murat Tırpan, İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sema Yalçın, İstanbul Okan Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Yılmaz, İstanbul Okan Üniversitesi
Öğr. Gör. Aykut Genç, Tasarımcı
Arş. Gör. Didem Toy, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Zehra Selen Sert, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. M. Naim Kara, İstanbul Okan Üniversitesi

Tasarım

Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Yılmaz, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Didem Toy, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Zehra Selen Sert, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. M. Naim Kara, İstanbul Okan Üniversitesi

Sosyal Medya, Haber ve Tanıtım

Arş. Gör. Ahmet Toğaç, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Didem Toy, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Tuğçe Günaydın, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. M. Naim Kara, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Zehra Selen Sert, İstanbul Okan Üniversitesi

İletişim

Arş. Gör. Ahmet Toğaç, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. Tuğçe Günaydın, İstanbul Okan Üniversitesi
Arş. Gör. M. Naim Kara, İstanbul Okan Üniversitesi
0 (216) 677 16 30
design.link@okan.edu.tr

STMF Design-Link

Miras ve İnşa

PROGRAM

27 Nisan 2026

09.30-10.15 Açılış Konuşmaları

Sunum Arş. Gör. Didem Toy, İstanbul Okan Üniversitesi

Arş. Gör. Zehra Selen Sert, İstanbul Okan Üniversitesi

Prof. M. Reşat BAŞAR, Düzenleme Kurulu Başkanı, İstanbul Okan Üniversitesi

Prof. Dr. Güliz MUĞAN, İstanbul Okan Üniversitesi Rektörü

Davetli Konuşmacı

Yeşim Demir

Akademisyen-Tasarımcı

10.15-11.30



“İÇTEN DIŞA”

*Sergileme ve Yayın Tasarımında Düşünce
Haritaları Bilginin Mimarisi Üzerine Notlar*

12.30-14.00 Öğle Arası

14.00-16.00 'MİRAS VE İNŞA' Panel

STMF Design-Link

Miras ve İnşa

Panel

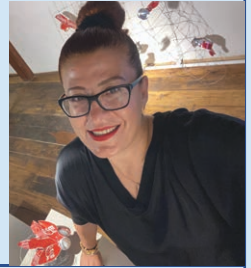
27 Nisan 2026 14.00-16.00



Moderatör:
Dr. Öğr. Üyesi Murat TIRPAN
İstanbul Okan Üniversitesi



Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş
“HERITYPE: Kültürel Miras ve Tipografi”
İstinye Üniversitesi



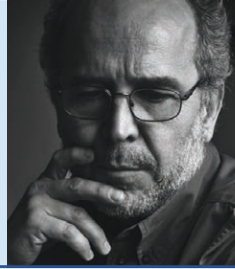
Prof. Dr. Nilgün Salur
“Tasarım ve Sürdürülebilirlik”
Anadolu Üniversitesi



Prof. Melihat Tüzün
“Baskıresim Sanatında
Kültürel Belleğin Katmanları”
Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi



Öğr. Gör. Atilla Atala
“Görsel Algı ve Gestalt İlkeleri”
Medipol Üniversitesi



Attila Karabay
“AI ile Tasarımın Transformasyonu”
NoMo & Orbit Design
Creative Director/Co Founder



Erdal Güvenç
“Denim İleri Dönüşüm”
Marka İmaj Danışmanı- Tasarımcı



PROGRAM

28 Nisan 2026

10.00-12.30

Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Adayları İçin İlham ve Kariyer Rehberi

10.00-15.00 Üniversite Öğrencilerine Yönelik Atölyeler

13.30-16.00 Lise Öğrencilerine Yönelik Atölyeler

29 Nisan 2026

10.00-12.30

Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Adayları İçin İlham ve Kariyer Rehberi

10.00-15.00 Üniversite Öğrencilerine Yönelik Atölyeler

13.30-16.00 Lise Öğrencilerine Yönelik Atölyeler

30 Nisan 2026

10.00-12.30

Atölye yürütücülerin sunumu, kapanış değerlendirilmesi

14.00-15.30

Atölye Çalışmaları Sergi, sertifika töreni, kapanış

STMF Design-Link

Miras ve İnşa

27-28 Nisan 2026

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNE YÖNELİK ATÖLYE PROGRAMLARI



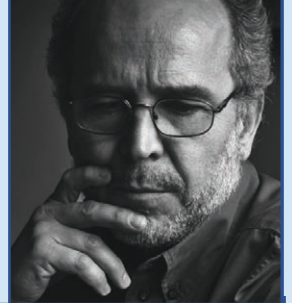
Prof. Dr. Hatice ÖZ PEKTAŞ
HERITYPE: Kültürel Miras ve Tipografi Atölyesi
Tarihi Kentler İçin Font Tasarımı
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00

Prof. Dr. Nilgün SALUR
Up:Cycle
Tasarım ve Sürdürülebilirlik Atölyesi
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00



Prof. Melihat TÜZÜN
Baskıresim Sanatında Kültürel Bellek Katmanları
Baskı Resim Atölyesi
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00

Öğr. Gör. Atilla ATALA
Görsel Algı ve Gestalt İlkeleri Atölyesi
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00



Atilla KARABAY
AI ile Tasarımın Transformasyonu
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00

STMF Design-Link

Miras ve İnşa

27-28 Nisan 2026

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNE YÖNELİK ATÖLYE PROGRAMLARI



Toygun Başdıncı
Reklam Filmi Atölyesi
Bir Reklam Filmi Nasıl Çekilir?
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00

Erdal Güvenç, Selvi Yiğci, Gönül Altunışık
Denim İleri Dönüşüm Atölyesi
28-29 Nisan 2026
10.00-15.00



LİSE ÖĞRENCİLERİNE YÖNELİK ATÖLYE PROGRAMLARI



Dr. Öğr. Üyesi Bahar Kılıç Adilçe
Film Atölyesi - Fikirden Filme
28-29 Nisan 2026
13.30-16.00

Dr. Öğr. Üyesi Başak Özkendirici
Block Print ile Sürdürülebilir Çanta Tasarımı
28-29 Nisan 2026
13.30-16.00



Öğr. Gör. Aykut Genç
Sistem Kurma Süreci Olarak Tasarıma Bakmak
28-29 Nisan 2026
13.30-16.00

Arş. Gör. M. Naim Kara
Oyun Tasarımı Atölyesi - Kağıttan Dijital Oyuna
28-29 Nisan 2026
13.30-16.00





Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş
Akademisyen - Tasarımcı

HERITYPE: Kültürel Miras ve Tipografi Tarihi Kentler İçin Font Tasarımı

"Kentlerin Hafızasını Harflerle Tasarlamak."

Kentler yalnızca mimari yapılar değil, aynı zamanda görsel hafızalar ve kültürel anlatılar taşırlar. Sokak tabelaları, taş kitabeler, el yazmaları, gravürler ve geleneksel grafik öğeler bir kentin tipografik karakterinin izlerini oluşturur.

HERITYPE atölyesi, tarihi kentlerin kültürel mirasını analiz ederek bu mirası çağdaş tipografik tasarım yöntemleriyle yeniden yorumlamayı amaçlar. Katılımcılar, kültürel araştırma ve görsel analiz süreçlerinden başlayarak bir kentin tarihsel dokusundan ilham alan özgün font tasarımları geliştireceklerdir.

Tipografi burada yalnızca harf üretimi değil; bir kentin ruhunu, tarihini ve kültürel kimliğini görsel bir dile dönüştürme süreci olarak ele alınmaktadır. Bu atölye boyunca katılımcılar araştırma, eskiz, form geliştirme ve dijital üretim süreçlerini deneyimleyerek kültürel miras temelli tipografik tasarımın yaratıcı potansiyelini keşfedeceklerdir.

Bir tasarımcı için harfler yalnızca biçimler değildir; geçmişin izlerini taşıyan, kentin belleğini görünür kılan ve kültürel sürekliliği geleceğe aktaran yaşayan görsel varlıklardır.



Prof. Dr. Nilgün Salur
Akademisyen-Tasarımcı

Up:Cycle

Upcycling sanatı, atık statüsündeki malzemeleri yaratıcı müdahaleyle estetik ve işlevsel değeri yüksek nesnelere dönüştürür. Bu pratik, salt geri kazanımdan farklı olarak nesneye sanatsal niyet ve tasarımsal yeniden okuma getirir. Tüketim toplumunun atık krizine karşı geliştirilmiş eleştirel bir pratiktir; sanatçıyı kültürel ve ekolojik bir eleştirmen konumuna yerleştirir. "Çöp"e indirgenmiş nesnelere bağlamından kopararak onlara yeni anlam katmanları yükler.

Bu atölye, katılımcıların gündelik hayatta görmezden gelinen plastik poşetleri yaratıcı müdahaleyle özgün sanat eserlerine dönüştürme deneyimini yaşatarak atık malzemelere yönelik algılarında kalıcı bir dönüşüm yaratmayı hedefler.

"Dünyanın atığı benim sanatım olur." – Kurt Schwitters

"The waste of the world becomes my art." – Kurt Schwitters



Prof. Melihat Tüzün
Akademisyen-Ressam

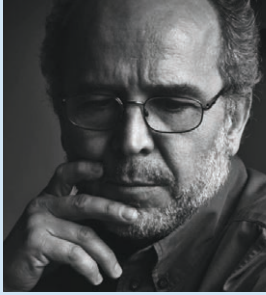
Baskiresim Sanatında Kültürel Bellek Katmanları

Rönesans'tan itibaren baskiresim, ikonografik belleğin yayılmasında belirleyici olmuştur. 18. ve 19. yüzyıllarda politik ve toplumsal olayların görsel arşivi baskiresim aracılığıyla oluşturulmuştur. Savaş ve travma temsilleri, kolektif hafızanın alternatif bir görsel kaydını üretmiştir. Kent gravürlerinde anonim figürlerin küçülmesi ve karanlık alanların baskınlığı, modern özenin yabancılaşmasını görünür kılar. Bu bağlamda baskiresim, yalnızlığı bireysel bir durum olmaktan çıkararak kültürel belleğin bir katmanına dönüştürür.

Baskiresimde matris (plaka, taş, kalıp), belleğin maddi karşılığı olarak düşünülebilir. Kazıma ve aşındırma süreçleri, belleğin iz bırakma ve silinme dinamikleriyle benzerlik gösterir. Her baskı, aynı görüntünün tekrarı gibi görünse de küçük farklılıklar üretir; bu durum hatırlama ediminin dönüşümlü doğasına işaret eder.

Baskiresim sanatı, kültürel belleğin hem taşıyıcısı hem de üreticisidir. Çoğaltılabilir yapısı belleği demokratikleştirir; politik ve travmatik deneyimleri görsel arşive dönüştürür. Modern kent bağlamında ise bireysel yalnızlığı kolektif bir deneyime dönüştürerek kültürel hafızanın önemli bir katmanını oluşturur.

Modern kentte yalnız olan figür mü belleği taşır, yoksa o figürü çoğaltan matris mi?



Atilla Atala
Tasarımcı-Öğretim Görevlisi

Görsel Algı ve Gestalt İlkeleri

Görsel algı, sadece gözümüzün gördüklerinden ibaret değildir. Beyin, gelen görüntüleri seçer, düzenler ve anlamlı bir bütün hâline getirir. Dikkatimiz, geçmiş deneyimlerimiz ve beklentilerimiz bu süreci etkiler. **Bu atölyede katılımcılar, görmenin aslında aktif bir yorumlama süreci olduğunu deneyimleyerek keşfedeceklerdir.**

Atölyede Gestalt ilkeleri olan yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama ve figür-zemin ilişkisi sade ve uygulamalı örneklerle ele alınacaktır. Bu ilkeler, tasarım ve görsel üretimde neden bazı düzenlemelerin daha dengeli ve etkili görüldüğünü anlamamıza yardımcı olur. Katılımcılar, bu prensipleri bilinçli şekilde kullanmayı öğreneceklerdir.

Teori ve uygulamayı bir araya getiren bu çalışma, katılımcıların hem bakış açılarını geliştirmeyi hem de yaratıcı süreçlerine yeni bir katkı sağlamayı amaçlar. **Görsel dünyayı daha iyi anlamak ve daha etkili tasarımlar üretmek isteyen tasarımcılar için anlaşılır ve ilham verici bir deneyim sunar.**



Atilla Karabay

NoMo & Orbit Design - Creative Director / Co-Founder

AI ile Tasarımın Transformasyonu

Yıllarca hayal gücümüz, araçlarımızın ve kuralların sınırlarına çarptı. Şimdi ise o duvarlar yıkılıyor. Tasarım artık sadece boş bir tuvali doldurmak değil, yepyeni evrenler inşa etmektir.

Yapay zeka, düşüncelerimizle gerçeklik arasındaki mesafeyi sıfırlayan, soyut olanı somutlaştıran o güçlü köprüdür. AI bizim yerimizi almak için değil, zihnimizin derinliklerindeki "Acaba nasıl olurdu?" sorusunu saniyeler içinde görselleştirmek için burada.

Artık "imkansız", sadece henüz yazılmamış bir kelimedir. İnsan zihninin eşsiz kıvılcımı, yapay zekanın sınırsız potansiyeliyle buluştuğunda kalıplar kırılır, kurallar esner ve en uçuk hayaller bile gözle görülür bir gerçeğe dönüşür. Bizler, bize dayatılan "olması gerekenleri" değil, zihnimizin sınırlarını zorlayan "olabileceklerin" peşindeyiz.

Gelecek, onu en cesur şekilde yeniden hayal edenlerindir.



Toygun Başidinç

Reklam Yönetmeni

Bir Reklam Filmi Nasıl Çekilir?

Bir reklam filmi, yalnızca bir ürünü değil; bir duyguyu, bir vaadi ve bir dünyayı satar.

Yönetmen Toygun Başidinç, bu atölyede reklam filminin yaratıcı stratejiden set disiplinine, görsel dilden kurgu ritmine uzanan tüm üretim sürecini katılımcılarla paylaşacak. Reklamın yalnızca bir satış aracı değil, yoğunlaştırılmış bir anlatı formu olduğunu hatırlatarak; kısa sürede güçlü etki yaratmanın estetik ve dramaturjik inceliklerini ele alacak. Katılımcılar, fikir geliştirmeden storyboard'a, çekim planlamasından post-produksiyona kadar profesyonel bir reklam filminin anatomisini uygulamalı olarak deneyimleme fırsatı bulacak. Bu atölye, sinema dili ile piyasa gerçekliğini sofistike bir dengede buluşturmayı hedefliyor.



Erdal Güvenç

Marka İmaj Danışmanı ve Tasarımcı

Selvi Yiğci, Gönül Altunışık

Alldenims kurucu ortakları

Denim İleri Dönüşüm - Denim Upcycling

Denim üretiminde ortaya çıkan atık pantolonlar, çoğu zaman üretim sürecinin görünmeyen bir parçası olarak kalır. Bu atölye, bu parçaları yaratıcı bir tasarım malzemesine dönüştürmeyi amaçlıyor. Katılımcılar iki gün boyunca atık pantolonları yeniden düşünerek onları yeni bir ürüne dönüştürme sürecini deneyimleyecekler.

İlk gün katılımcılar parçalanmış denimleri inceleyerek tasarım fikirleri geliştirecek ve parçaları bir araya getirmeye başlayacaklar. İkinci gün ise bu projeler tamamlanarak garment, çanta ya da aksesuar formuna dönüştürülecek.

Alldenims üretiminden çıkan atık pantolonların kullanıldığı bu atölye, Erdal Güvenç moderatörlüğünde gerçekleştirilecektir.

Amaç, atık olarak görülen denim parçalarının yaratıcı bir bakış açısıyla yeniden değer kazanabileceğini göstermektir.



Dr. Öğr. Üyesi Başak Özkendirci

Akademisyen

Block Print ile Sürdürülebilir Çanta Tasarımı

İnsanlık tarihinin en eski tekstil zanaatlarından biri olan ahşap baskı sanatıyla, kumaşın dokusunda kendi hikâyenizi yazmaya davetlisiniz.

Bu atölyede, geleneksel 'yazma' sanatının estetiğini modern kompozisyonlarla harmanlayarak, ham bez çantaları kişisel birer sanat nesnesine dönüştürüyoruz.

Hızlı tüketim alışkanlıklarına karşı 'Yavaş Moda' felsefesiyle, sürdürülebilir malzemelerle uzun ömürlü ve zamansız bir aksesuar tasarlıyoruz. El yapımı kalıpların ritmik dokunuşlarıyla zihninizdeki formları somutlaştırırken, zanaatın meditatif gücünü keşfedeceksiniz.

Bu atölye sonunda sadece kendi imzanızı taşıyan özgün bir çantaya sahip olmakla kalmayacak; aynı zamanda bir tasarımın ilk aşamasından son dokunuşuna kadar olan süreci deneyimleyerek, baskı sanatının temel tekniklerini ve kompozisyon kurallarını içeren kalıcı bir zanaat becerisi kazanacaksınız.



Dr. Öğr. Üyesi Bahar Kılıç Adilçe
Akademisyen

Fikirden Filme

Bir fikir nasıl ve hangi aşamalardan geçerek filme dönüşür?

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Kılıç Adilçe, bu atölyede yaratıcı düşüncenin ham hâlimden sinemasal bir yapıya evrilişini; yazım, görsel tasarım ve üretim süreçleri üzerinden bütünlüklü bir perspektifle ele alacak. İlhamın günlük enerjisini dramaturjik bir omurgaya dönüştürmenin yolları, somut örnekler ve uygulamalı çalışmalarla tartışılacak. Katılımcılar, fikir geliştirme, anlatı kurma ve görsel dünya inşa etme aşamalarını deneyimleyerek kendi projelerinin potansiyelini görünür kılacak. Atölye, yaratıcılığı disiplinle buluşturan, düşüncüyü sinemasal forma dönüştüren yoğun ve ilham verici bir üretim alanı sunuyor.



Arş. Gör. M. Naim Kara
Akademisyen

Kâğıttan Dijital Oyuna

Oyun tasarlamak için her zaman karmaşık kodlara ihtiyacınız yok; bazen iyi bir fikir ve bir parça kâğıt her şeyi başlatabilir.

Bu atölyede, teknik karmaşasından biraz uzaklaşıp oyunun en yalın haline odaklanıyoruz. Temel amacımız, bir oyuncunun deneyimini nasıl kurgulayacağımızı anlamak ve Level Design (Seviye Tasarımı) dünyasına hızlı bir giriş yapmak. Bir kâğıt ve birkaç kalemle; oyunun akışını, zorluk dengesini ve oyuncunun izleyeceği yolu tamamen kendi kurallarımızla kuruyoruz.

Tasarladığımız kurguların saniyeler içinde dijital birer bölüme dönüşmesini izlerken, tasarımın mantığını en kısa yoldan deneyimliyoruz. Burada önemli olan ne kadar iyi çizdiğimiz değil, kurduğumuz dünyanın nasıl bir oyun tecrübesine dönüştüğü.

Atölye sonunda, kâğıt üzerindeki bir kurguyu dijital ortamda çalışan bir oyun seviyesine dönüştürerek, oyun tasarımının temel süreçlerini bizzat deneyimlemiş olacaksınız.



Aykut Genç
Tasarımcı-Öğretim Görevlisi

Sistem Kurma Süreci Olarak Tasarıma Bakmak

Tasarım sizi nasıl etkiler, nasıl baktırır, nereye yönlendirir, ne ifade eder?

Tasarım, tasarlamak aslında bizlere yol gösterir. Kararlar almamızı, bir sistem oluşturmamızı sağlar. Kısacası bir kurallar bütünüdür. Bu kararlar ve bu doğrultuda oluşturulan kurallar; algıyı yönlendirir, davranışları şekillendirir ve kullanıcıya belirli yollar önerir.

Tasarlanmış olan bir ürün; renk, biçim, hiyerarşi, boşluk ve etkileşim gibi öğeler aracılığıyla kullanıcıya, oluşturulmuş olan sistemin hangi noktasının önemli olduğunu, kullanıcının nereye bakması gerektiğini ve nasıl hareket etmesi gerektiğini gösterir. Bu nedenle tasarım yalnızca bir şekil, bir biçim üretmek değil, aynı zamanda bir deneyimi yapılandırılmaktır.

Bu atölye, tasarımın nasıl bir sistem oluşturduğunu, her gün maruz kaldığımız, etrafımızı saran her türlü nesneye nasıl bakmamız gerektiğini, tüm bu yapıları bir sistem kurma süreci olarak okuyabilmeyi ele alacaktır. Böylece tasarımın gündelik deneyimlerimizi nasıl yapılandığı ve fark edilmeden nasıl yön verdiği incelenecektir.

Görmemizin nasıl değiştiğini, baktığımız nesnelerin bizleri nasıl yönlendirdiğine dair keyifli bir okuma atölyesi.

Design
link



— İSTANBUL —
OKAN ÜNİVERSİTESİ