

ÖZGEÇMİŞ VE ESERLER LİSTESİ



1. ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Ali İBİŞ

Doğum Tarihi: 27.12.1982

Doğum Yeri: Kayseri

Akademik Unvanı: Doktor

E-postası: aliibismimarlik@gmail.com

Uzmanlık Alanı: Mimarlık, Bina Bilgisi, Bilgisayar Ortamında Mimarlık

2. AKADEMİK GELİŞİM SÜRECİ

Derece	Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Mimarlık	Yıldız Teknik Üniversitesi	2006
Yüksek Lisans	Bilgisayar Ortamında Mimarlık	Yıldız Teknik Üniversitesi	2009
Doktora	Mimarlık	Kocaeli Üniversitesi	2024

3. ESERLER

A. Yapmış Olduğu Tezler:

A1. Yüksek Lisans Tez Başlığı (özeti ekte) ve Tez Danışman(lar)ı:

Mimari eğitimde simülasyon kullanımı / Use of simulation in architectural education

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Birgül Çolakoğlu

Mimari eğitim süreci içerisinde öğrencilerin uygulama yapma gereksinimi duyduğu dersler bulunmaktadır. Bu sebeple mimarlık eğitimi öğrencinin aktif katılımıyla yapılmalıdır. Mimari öğreniminin her aşamasında öğrenci senaryo oluşturmak, tasarım yapmak dolayısıyla da aktif olarak eğitime katılmak durumundadır. Mimarlık eğitimi yaparak öğrenme modeline dayanmaktadır. Gerçek sistemlerin uygulamalarının eğitimde denenmesi süre ve maliyet açısından zorluklar yaratmaktadır. Y yaparak öğrenmeyi destekleyen simülasyon (benzetim) modellerinin mimarlık eğitiminde kullanılması bu açığın giderilmesine yardımcı olabilir. Simülasyon gerçek hayatta incelenen bir olayın belli bir zaman diliminde gösterdiği

karakteristiklerini gerçeğine en yakın haliyle tahmin etmek, gözlemlemek için olayın matematiksel, mantıksal bir modelinin geliştirilmesi ve bu model üzerinde deneyler yapılması sürecidir. Simülasyonla desteklenen öğrenim biçimi mimari eğitim sürecinde öğrencilere uygulama yapma ve tasarımlarını farklı ortamlar altında test etme imkânı sunmaktadır. Örneklerle simülasyonun mimarlık eğitime olan katkısı incelenmiş ve yapı elemanları dersi içerisindeki merdivenler konusunun pekiştirilmesinde kullanılacak olan simülasyonun planlama ve ara yüz tasarımı yapılmıştır.

A2. Doktora Tez Başlığı (özeti ekte) ve Danışmanı:

Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi İle Mimari Kültürel Rota Oluşturma Sürecinin Değerlendirilmesi: Kocaeli Kapanca Sokak Örneği / Evaluation of the Process of Creating an Architectural Cultural Route with Augmented Reality Technology: Kocaeli Kapanca Street Example

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Neşe Çakıcı Alp
Jüri Üyesi: Prof.Dr. Serbülent VURAL
Jüri Üyesi: Prof.Dr. Yasemin Erkan Yazıcı

Kocaeli ilinin İzmit ilçesinde bulunan Kapanca Sokak tarihi ve kültürel açıdan önemli bir sokaktır. Kentin ve bölgenin kültürel zenginliğini yansıtan zengin bir kültürel mirasa sahiptir. Ancak restorasyon çalışmalarına rağmen sokak bozulmaya uğramış ve eski canlılığına tam olarak kavuşamamıştır. Bu durum sokaktaki turizm potansiyelinin yeterince kullanılamamasına neden olmaktadır.

Bu konuya yönelik bir araştırma çalışmasıyla, Kapanca Sokağının yersel lazer ve drone teknolojisi kullanılarak dijital modelinin oluşturulması ve bu modelin artırılmış gerçeklik ortamında sunulması amaçlanmaktadır. Bu sayede kullanıcılar sokağın tarihini ve kültürel önemini daha gerçekçi ve etkileşimli bir şekilde deneyimleyebileceklerdir. Çalışmanın aynı zamanda mimarlık alanındaki araştırmaları ve kültürel mirasın korunmasına yönelik çabaları desteklemesi de amaçlanmaktadır.

Araştırma beş aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada araştırmanın amacı, kapsamı ve metodolojisi açıklanmaktadır. İkinci aşamada AG sistemlerine genel bir bakış sunulmakta ve sanal verilerin gerçek zamanlı olarak fiziksel alanlara nasıl sorunsuz bir şekilde entegre edilebileceği açıklanmaktadır. Üçüncü aşamada giyilebilir donanımlar için AG deneyimlerinin oluşturulmasına ilişkin süreç ve aşamalar özetlenmektedir. Dördüncü aşamada

kültürel ilişkilerin, sorumluluğun ve toplumsal değerlerin tanımı yapılmakta ve Kapanca Sokağı'na odaklanılmaktadır. Beşinci aşamada Kapanca Sokak kültürel miras alanı özelinde uygulama geliştirme süreci ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

Araştırma sonuçları AG teknolojisinin kültürel mirasın korunması, belgelenmesi ve gelecek nesillere aktarılmasında önemli bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. AG teknolojisi gerçek dünya ortamlarına sanal unsurlar ekleyerek, kullanıcıların tarihi yerleri ve olayları daha gerçekçi ve etkileşimli bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Bu sayede kültürel mirasa ilişkin farkındalık ve ilginin artması beklenmektedir.

B. Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

B1. İbiş, A., & Çakıcı Alp, N., (2024). Augmented Reality and Wearable Technology for Cultural Heritage Preservation, *Sustainability*, vol.16, no.9, 1-22.

B2. İbiş, A., Çakıcı Alp, N., (2024). Augmented Reality Used in Cultural Heritage: a Systematic Review. *Research Square*, <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-2482925/v1>

B3. İbiş, A., (2024). Urban Furniture Design Using Steel Fibre Reinforced Concrete with Digital Design. *Journal of Technology in Architecture, Design and Planning*, vol.2, no.2, 85-93.

C. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler:

C1. İbiş, A., & Çakıcı Alp, N., (2024). Augmented Reality in Architectural Conservation: A Literature Review On Cultural Heritage Preservation. *Proceedings of DARCH 2024 April - 5th International Conference on Architecture & Design*, 75-84.

D. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar veya kitaplardaki bölümler:

D1. İbiş, A. (2022). The Magic Mountain. Erdoğan N., Akarsu H.T. (Ed.), *Architecture in Fictional Literature: Essays on Selected Works* (1st Ed.) (27-35). Singapore: Bentham Science Publishers.

4. ÖDÜLLER:

- 7 İklim 7 Bölge – Mahalle Ulusal Mimari ve Kentsel Tasarım Fikir Yarışması – 3. Ödül (2017)

5. VEREBİLECEĞİ LİSANS VE LİSANSÜSTÜ DÜZEYDEKİ DERSLER:

Dersin Adı		
	Teorik	Uygulama
Bilgisayar Destekli Tasarım	x	x
Mimarlıkta Bilgisayar Teknolojileri Kullanımı	x	x
Bina Yapım Yönetimi Teknikleri	x	x