

A.Ezgi İlhan / Dr. Öğretim Üyesi

EĞİTİM

Doktora; Endüstri Ürünleri Tasarımı / Fen Bilimleri Enstitüsü (2015-2021)

Gazi Üniversitesi, Ankara (3,98/4)

Yüksek Lisans; Oyun Teknolojileri / Enformatik Enstitüsü (2012-2015)

Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara (3,79/4)

Lisans; Endüstri Ürünleri Tasarımı / Mimarlık Fakültesi (2006-2009)

Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara (3,31/4)

Endüstriyel Tasarım Teknik Mühendisliği (2008-2009)

Universidad de Valladolid, İspanya : Erasmus (9,5/10)

Şehir ve Bölge Planlama / Mimarlık Fakültesi (2003-2006)

Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara: Yatay geçiş başarısı

Lise; Matematik-Fen Bilimleri (1996-2003)

Dr. Binnaz-Rıdvan Ege Anadolu Lisesi, Ankara (4,98/5)

İŞ DENEYİMİ

Dr. Öğretim Üyesi (Şubat 2022-Haziran 2022)

Öğretim Görevlisi Dr. (Ekim 2021-Ocak 2022)

Araştırma Görevlisi (Mart 2014 – Ekim 2021)

Atılım Üniversitesi, Ankara

• Eğitim faaliyetleri

EUT101/102 (Endüstri Ürünleri Tasarımında Temel Tasarım I/II),

EUT201/202 (Endüstri Ürünleri Tasarımı I/II),

EUT401/402 (Endüstri Ürünleri Tasarımı V/Endüstri Ürünleri Tasarımında Mezuniyet Projesi),

EUT225 (Ürün Tasarımında Ergonomi),

EUT481 (Tasarımcı ve Endüstri),

EUT455 (Kullanıcı Deneyimi Odaklı Tasarım),

EUT453 (Bilimsel Oyuncak Tasarımı),

EUT111 (Ürün Tasarımında Anlatım Teknikleri I)

- İdari görevler

Oyun Tasarımcısı (Haziran 2011 – Ağustos 2013)

Pixofun, Ankara

- Sosyal platformlar için oyunlar, simülasyonlar ve oyun tabanlı eğitim programlarının konsept tasarımı ve storyboard çizimleri
- Oyunun matematik tasarımı ve level dengesinin kurulması
- Kullanıcı deneyimi için arayüz tasarımlarının iyileştirilmesi
- Oyun ve oyuncu ilişkisinin test çalışmaları ve analizleri

Ürün Tasarımcısı (Ağustos 2009 - Haziran 2011)

Journey, Ankara

- Modellerin kumaş seçimi ve ilk numune çalışmalarından mağazalardaki sunum şekillerine kadar tüm üretim aşamalarının kontrolü ve maliyet analizi
- Kumaş, aksesuar siparişlerinin kontrolü ve takibi
- Tasarım ve üretim birimlerinin yönlendirilmesi

Yarı Zamanlı Öğrenci Asistanı (Şubat – Ağustos 2009)

ODTÜ Rektörlük Grafik Tasarımı Birimi, Ankara

- ODTÜ için yapılan afiş, poster, fuar standları, ödül, madalya, hediyelik eşya, diploma, kitapçıklar, kitap kapakları, onur ve şeref belgeleri tasarımları

Endüstriyel Tasarım Stajyeri (Ağustos - Eylül 2008)

Vestel Beyaz Eşya, Manisa

- Vestel için buzdolabı konsepti geliştirme, bunları çizimler ve bilgisayar modelleri ile destekleme
- Üretim aşaması ve tasarım sürecini bir fabrikada gözlemleme

AKADEMİK

Araştırma Konuları

FAALİYETLER

- Teknoloji ve tasarım etkileşimi, teknoloji odaklı araçlar
- Kullanıcı deneyimi
- İnsan-bilgisayar etkileşimi, kullanılabilirlik, arayüz tasarımı
- Oyunlaştırma uygulamaları, video oyun tasarımı

Yayınlar

Uluslararası

- İlhan, A.E., Togay, A. Güneş, S. & Börekçi, N.A.G.Z. (2022). Mobilya ürün örneği üzerinden estetik beğenin değerlendirilmesi için yöntem arayışı. *Tasarım Kuram (kabul edildi)*

- İlhan, A. E. (2022). Design Stages of a Cultural Product. In B.G. Gafurova (Eds.), *8th International Mardin Artuklu Scientific Researches Conference*. Mardin: Farabi Publishing House, pp. 629-639.
- İlhan, A.E., Sener, B., & Hacıhabiboglu, H (2022). Improving sleep-wake behaviors using mobile app gamification. *Entertainment Computing*, 40(2022), 100454. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100454>.
- İlhan, E. ve Togay, A. (2020). Use of eye tracking technology in evaluating product images and optimal process decisions. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, 8(4), 709-719.
- İlhan, A. E. (2019). Eye-tracking to enhance usability: A race game. In K. Arai, S. Kapoor, R. Bhatia (Eds.), *Intelligent Systems and Applications. IntelliSys 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing*, 868. Cham: Springer, pp. 201-214.
- İlhan, A. E. ve Togay, A. (2018). Technology and design effects on game consoles. In R. Aydın, H. Yıldız (Eds.), *Proceedings of the Second International Mediterranean Congress on Natural Sciences and Engineering (MENSEC) by University of Donja Gorica*. Sarajevo: Dobra Knjiga d.o.o., pp. 29-34.
- İlhan, A. E. ve Togay, A. (2018). Tasarıma bilgi girişinde göz izleme teknolojisinin kullanımı: Durum çalışması. D. Saban (Editörler), *II. Uluslararası Multidisipliner Çalışmaları Kongresi*. Ankara: Akademisyen Kitabevi, s. 262283.
- İlhan, A. E., Şener, B., & Hacıhabiboglu, H. (2016). Creating awareness of sleep-wake hours by gamification. In A. Meschtscherjakov, B. De Ruyter, V. Fuchsberger, M. Murer, M. Tscheligi (Eds.), *Persuasive Technology. Persuasive 2016. Lecture Notes in Computer Science*, 9638. Cham: Springer, pp. 122-133.
- Keser, A. E. (2013). One game for endless usability questions. In K. Blashki (Eds.), *Proceedings of the IADIS International Conference, Interfaces and Human Computer Interaction 2013 (part of MCCSIS 2013)*. Prague: IADIS Press, pp. 253-257.

Ulusal

- İlhan, E. ve Togay, A. (2021). Ürünlerin estetik beğeni odaklı değerlendirilmesinde göz izleme teknolojisinin kullanımı: Bir araştırma önerisi. S. Turhan, M. Öztürk Şengül, D. Özgen Koçyıldırım (Editörler), *UTAK 2020 Dördüncü Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı: Tasarım ve Öngörü* (s. 467-479). Ankara: ODTÜ Basım İşliği.

Bilimsel Toplantı

Uluslararası

- İlhan, A. E. (2020, 11-13 November). *Cultural teapot solution: A design study*. Fourteenth International Conference Design Principles & Practices konferansında çevrimiçi olarak sunuldu, New York.

YARIŞMALAR **European Product Design Award** MECON, 2021 Winner in Office Equipment/
Furnishings/Modules

Muse Design Awards MECON, 2021, Furniture/Office Furniture Silver Winner

YABANCI DİL **İngilizce** İleri seviye okuma, yazma, konuşma (Anadolu lisesi ve ODTÜ eğitim)

İspanyolca Temel seviye okuma, yazma, konuşma (İspanya'da dil kursu)

Almanca Başlangıç seviyesi okuma, yazma, konuşma (Anadolu lisesi eğitim)

BİLGİSAYAR **3D Modelleme ve Animasyon Programları**

BİLGİSİ

Grafik Tasarım Uygulama ve araçları

MESLEKİ EĞİTİM **Game Developers Conference (GDC) Europe- Oyun Geliştiricileri Konferansı**
VE KATILIM Köelnmesse/Köln; 13.08.2012 - 15.08.2012 (3 gün)

Gamescom

Köelnmesse/Köln; 16.08.2012 - 19.08.2012 (4 gün)

Global Game Jam (GGJ) Yarışması Jüri Üyesi

Metutech Atom; 28.01.2012 - 29.01.2012 (2 gün)

Paris Moda Haftası

Paris; 14.02.2011 - 16.02.2011 (3 gün)

İspanyolca

Escuela de Idiomas; 13.10.2008 - 23.01.2009 (135Saat)

Active English; 23.06.2008 - 08.08.2008 (6 hafta)

Bilgisayarda Modelleme

ODTÜ; 11.06.2007 - 22.06.2007 : Rhinoceros ve Solidworks eğitimi (2 hafta)

SERTİFİKA VE **De Gruyter Eğitimi Sertifikası** (18.09.2019)
AKADEMİK ÖDÜL The Life Cycle of a Research Article, Atılım Üniversitesi

Endüstriyel Teknoloji Tasarımı Sertifikası (06.01.2010)

Perform İnsan Kaynakları Yönetimi, Kalite ve Verimlilik Merkezi

İspanyolca Kursu Bitirme Sertifikası (intermediate seviyesi) (06.02.2009)

Escuela de Idiomas (Valladolid)

ODTÜ Yüksek Şeref Öğrencisi (2005-2006 Sonbahar&İlkbahar, 2008-2009

Sonbahar) **ODTÜ Şeref Öğrencisi** (2004-2005 Sonbahar, 2006-2007

Sonbahar, 2007-2008 Sonbahar&İlkbahar, 2008-2009 İlkbahar)