
Appendix A

Co-design Toolkit Materials

This appendix organises the visual materials used in the speculative co-design workshops for future domestic spaces in historic neighbourhoods. The materials are grouped as persona boards, action cards, strategy cards, tension cards, and technology tokens. The original cards have been preserved and scaled to fit the thesis page setup.

Appendix A Contents

- A.1 Persona Boards
- A.2 Action Cards
- A.3 Strategy Cards
- A.4 Tension Cards
- A.5 Technology Tokens

Note: The materials are presented as appendix evidence for the traceable futuring pipeline. They are not intended as a separate chapter; rather, they support the methodological transparency and reproducibility of the co-design process.

A.1 Persona Boards

Persona boards represent the four roles used in the workshops: resident, heritage building, architect/designer, and policymaker. Each board prompts role-specific values, relations, expectations, and constraints before ideation.

A.1 Persona Boards

	<p style="text-align: right;">Konut Sakini</p> <p>Ben kimim?</p> <hr/> <p><i>ismim, yaşıım, kişisel detaylarım...</i></p>
<p>Çevrem ile ilişkim nasıl?</p> <hr/> <p><i>komşularım, mahalleli ve mahallenin kendisi ile ilişkim</i></p>	<p>Evim ile ilişkim nasıl?</p> <hr/> <p><i>bu tarihi yapı ve evimin kendisi ile ilişkim</i></p>
<p>Benim için neler önemli?</p> <hr/> <p><i>kişisel olarak değer verdiklerim, evimden beklentilerimi vb.</i></p>	

* English translation of board prompts: Who am I? Resident; name, age, personal details. What is my relationship with my surroundings? My relationship with neighbours, the local community, and the neighbourhood itself. What is my relationship with my home? My relationship with this historic building and my home. What matters to me? My personal values and expectations from my home.

A.1 Persona Boards

	Miras yapısı	
	Ben kimim? <i>ismim, yaşıım, kişisel detaylarım...</i>	Çevrem ile ilişkim nasıl? <i>mahalle ile, diğer yapılar ile, insanlar ve insan-olmayanlarla ilişkim</i>
	Ben neden önemliyim? <i>Mekanlarım nasıl? Süslemelerim nasıl? Malzemelerim nasıl? Dışarıdan nasıl görünüyorum? Ben dışarıyı nasıl görüyorum? Ne kadar yenilikçi bir miras yapısıyım?</i>	Kurgulanmış deneyimlerim nasıl? <i>mekanlarımla, malzemelerimle, görünüşümle, işlevlerimle ve çokduyusal (dokunma, koklama, vb) olarak nasıl deneyimler içeriyorum/sunuyorum?</i>
	Geçmiş dönüşüm deneyimlerim ve algılarım nasıl? Şimdiki değişim için beklentilerim neler? <i>Geçmiş değişimlerde koruma, onarım, eklemeler ile ilgili deneyimlerim ve bugüne getirdiğim izlerim nasıl? Artık bir miras yapısı olarak ne bekliyorum?</i>	

* English translation of board prompts: Who am I? Heritage building; name, age, personal details. What is my relationship with my surroundings? My relationship with the neighbourhood, other buildings, humans and non-humans. What are my spaces, ornaments, and materials like? How do I look from outside, and how do I see outside? How innovative am I as a heritage building? Why am I important? What experiences do I contain or offer through my spaces, materials, appearance, functions, and multisensory qualities? What are my curated experiences like? What traces from past protection, repair, and additions do I carry, and what do I now expect as a heritage building? What are my past transformation experiences and perceptions, and what are my expectations for current change?

A.1 Persona Boards

	Mimar - Tasarımcı	
	Ben kimim? <i>ismim, yaşıım, kişisel detaylarım...</i>	Nasıl bir mimarım? <i>mimari yaklaşımım, ideallerim, konut sakini ve miras yapısı ile ilişkim, vb.</i>
Miras yapısı ve konut sakini arasındaki bağlamsal ilişki nasıl? <i>mimar/tasarımcı perspektifinden diğer persona kartları ve aralarındaki ilişkiyi anlamak...</i>		
Bu yapıdaki mimari potansiyeller neler? <i>kişisel olarak değer verdiklerim, yapısal olarak potansiyel bulduklarım, bina ile ilgili ilk görüşlerim ve fikirlerim vb.</i>		

* English translation of board prompts: Who am I? Architect - designer; name, age, personal details. What kind of architect am I? My architectural approach, ideals, and relationship with the resident and heritage building. From an architect/designer perspective, how do I understand the other persona cards and the relationships among them? What is the contextual relationship between the heritage building and the resident? What do I personally value, what structural/design potentials do I see, and what are my first impressions and ideas about the building? What architectural potentials does this building have?

A.1 Persona Boards

	Politika belirleyici	
	Ben kimim? <i>ismim, yaşıım, kişisel detaylarım...</i>	Nasıl bir politika belirleyiciyim? <i>benim için miras yapılarına dair önemli değerler, politika belirleyici olarak konumum, vb.</i>
Diğer aktörler arasındaki bağlamsal ilişki nasıl? <i>politika belirleyici perspektifinden diğer persona kartları ve aralarındaki ilişkiyi anlamak... Benim bu ilişkilerdeki pozisyonum nasıl?</i>		
Benim için bu miras yapısının değişiminde neler önemli? <i>Uzman perspektifinden bu yapıda değerli bulduklarım, dönüşümündeki beklentilerim, vb.</i>		

* English translation of board prompts: Who am I? Policymaker; name, age, personal details. What kind of policymaker am I? Heritage values that matter to me and my position as a policymaker. From the policymaker perspective, how do I understand the other persona cards and my position within these relationships? What is the contextual relationship among the other actors? From an expert perspective, what do I find valuable in this building and what do I expect from its transformation? What matters to me in the change of this heritage building?

A.2 Action Cards

Action cards anchor ideation in architectural intervention moves, from adding space or function to reclaiming space, intervening in the facade, silhouette, or structural integrity, and testing radical architectural propositions.

Card 1: Yeni bir mekan ekle

Add a new space

Front



Back / Prompt

Bu kart ile yeni bir mekan, bir oda, ya da kısmi bir alan yapabilirsiniz.

Lütfen, bu mekanın nasıl olduğunu daha fazla anlatın

Örn: "Tabii güncel ihtiyaçlara karşılık verirken zaman zaman işte daha küçük mekanlara ihtiyaç duyulacaktır. Dolayısıyla da bu bölme duvarlar demektir"

Card 2: Yeni bir işlev ekle

Add a new function

Front



Back / Prompt

Bu kart ile yeni bir işlev yaratabilir ya da var olan işlevlere ek işlevler tanımlayabilirsiniz.

Lütfen, bu işlevin nasıl olduğunu daha fazla anlatın

Örn: "Ancak günümüzde han işlevi diye bir şey ortadan kalktığı için ... Bu yapı işlevsizleşmişti. Bunu günümüze adapte etmenin yöntemi yeni işlev kazandırmaktı"

Card 3: Mekansal olarak geri kazan

Spatially reclaim

Front



Back / Prompt

Bu kart ile yapıda kaybolan bir mekanı tekrar canlandırıp yeni anlamlar kazandırabilirsiniz.

Lütfen, bu yeniden canlandırılan mekanın nasıl değiştiğini daha fazla anlatın

Örn: "Bu mekanın içindeki bölüntülerin hepsini kaldırdık. 3 akstan oluşan bir yapı ve aksların her biri tek bir büyük mekanlarmış zamanında ... Parça parça bölünmüş olan mekanlar bütünleştirip tekrar orjinalindeki tek mekana dönüştürdük."

Card 4: Cepheye müdahale et

Intervene in the facade

Front



Back / Prompt

Bu kart ile yapının cephesine değiştirerek ya da koruyarak müdahale edebilirsiniz.

Lütfen, bu yeni cephenin nasıl olduğunu daha fazla anlatın

Örn: "Aslında cepheyi soyduk tamamıyla, çatlaklar vardı belli noktalarda onları da görmek için zaten ... Onlara müdahalelerde bulunduktan sonra aslında tekrardan yeni cephe yerleştirildi."

Card 5: Silüete müdahale et

Intervene in the silhouette

Front



Back / Prompt

Bu kart ile (yükseklik, çevre binalar ile ilişki, vb.) düşünerek yapının silüetine müdahale edebilirsiniz.

Lütfen, silüete yapılan bu müdahalenin nasıl olduğunu daha fazla anlatın

Örn: "Fakat Mardin'in kentini düşündüğümüzde o binalar birbirinin üzerinde birinin avlusu öbürünün damı. ... Bu yüzden, uygulamacı firmayla oturup ekleyeceğimiz panelleri en dar açıda ve sokak seviyesinden görünmeyecek şekilde, o silüetin içindeki yeri koruyarak yerleştirdik."

Card 6: Strüktürel bütünlüğe müdahale et

Intervene in structural integrity

Front



Back / Prompt

Bu kart ile (taşıyıcı sistem, çatı sistemi, vb.) düşünerek yapının strüktürel bütünlüğüne müdahale edebilirsiniz.

Lütfen, strüktürel müdahalenin nasıl olduğunu daha fazla anlatın

Örn: "Öncelikle, yapı artık çok eski olduğu için statik açıdan güçsüzleşmeye başlamıştı. Biz de içini kurguladığımız şeylere bağlı olarak güçlendirmeler ve yenilemeler yaptık."

Card 7: Mimari başkaldırı

Architectural rebellion

Front



Back / Prompt

Yapıyı kısmen ya da tamamen yıkabilir, sıradışı eklemeler ve çıkartmalar ile mimari bir müdahale yapabilirsiniz.

Lütfen, bu müdahaleyi daha fazla anlatın!

Örn: "Buna karşılık deniz tarafındaki cepheyi hiç korumaya çalışmadık, tamamen değiştirdik."

"Bu iki mekanı birleştirmek istedik. Kurul izin vermedi, fakat biz direndik."

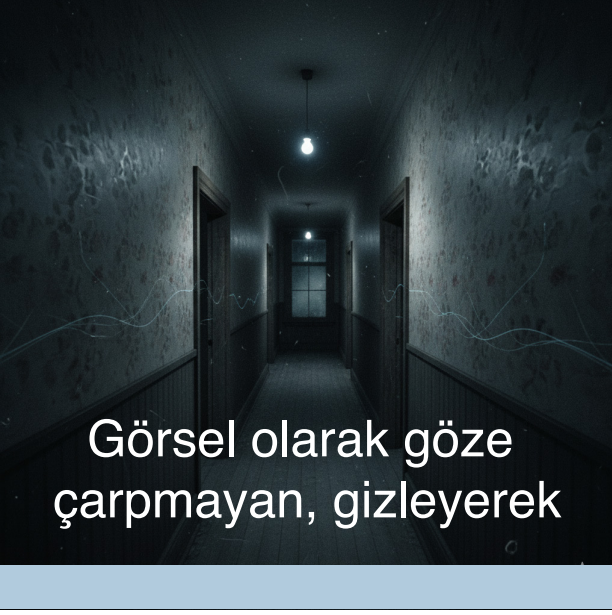
A.3 Strategy Cards

Strategy cards define how technological adaptation is introduced into heritage domestic spaces, including hidden, visible but harmonised, reversible, materially coherent, separated, future-oriented, or more provocative integration logics.

Card 1: Görsel olarak göze çarpmayan, gizleyerek

Visually unobtrusive / hidden

Front



Back / Prompt

Teknolojik müdahaleler neredeyse görünmezdir. Yapının özgünlüğünü bozmaz, sadece çok dikkatli bakıldığında fark edilir.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 2: Görünür, ama uyumlu

Visible but harmonised

Front



Back / Prompt

Teknolojik eklemeler açıktır ama yapının mevcut estetiğiyle uyum içindedir. Yeni katman gözle görünür fakat rahatsız etmez.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 3: Geri dönüştürülebilir

Reversible

Front



Back / Prompt

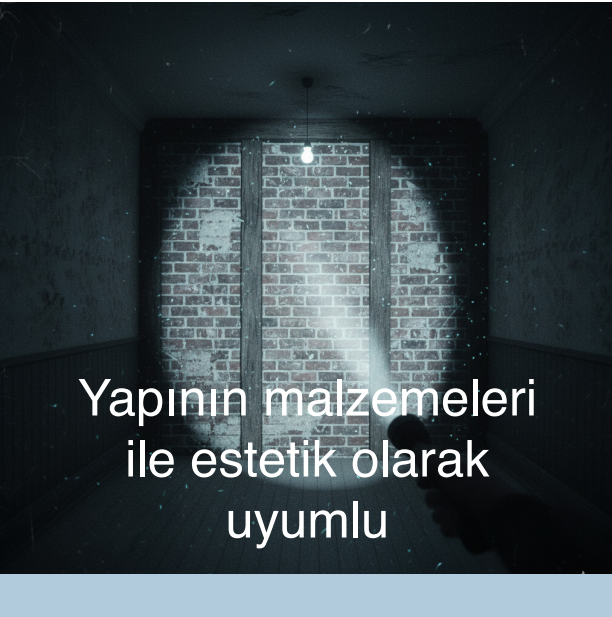
Müdahale gerektiğinde teknoloji kolayca sökülebilir veya kaldırılabilir. Yapıya kalıcı zarar vermez.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 4: Yapının malzemeleri ile estetik olarak uyumlu

Aesthetically coherent with the building materials

Front



Back / Prompt

Müdahale gerektiğinde yeni teknolojik katman, yapının özgün malzemeleri ve estetiğiyle bütünleşir.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 5: Özgün ve otantik

Original and authentic

Front



Back / Prompt

Teknolojik müdahale yapının özgün ruhunu ve kimliğini bozmadan, kendi otantik katkısını yapar

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 6: Yeni bir katman olarak eklenmiş

Added as a new layer

Front



Back / Prompt

Teknoloji, yapının üzerine ayrı bir katman gibi yerleşir. Öncekiler silinmez, ama yeni katman geçmişin üzerine eklenir.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 7: Mekansal olarak ayrılmış

Spatially separated

Front



Back / Prompt

Müdahale yapıya doğrudan entegre değildir. Yanına, uzağa veya farklı bir bölgeye eklenmiştir. Böylece özgün yapı ayrı kalır.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 8: Gelecek teknolojilere zemin hazırlayan

Preparing the ground for future technologies

Front



Back / Prompt

Müdahaleler sadece bugünkü ihtiyaçları değil, gelecekteki teknolojik gelişmeleri de göz önünde bulundurur. İleriye dönük bir altyapı bırakır.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 9: Mekansal olarak ayrılmış

Spatially separated / focused on a specific element

Front



Back / Prompt

Müdahale tüm yapıyı etkilemez, sadece tek bir unsura odaklanır (örneğin bir merdiven, bir pencere veya bir kapı).

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

Card 10: Teknolojik başkaldırı

Technological rebellion

Front



Back / Prompt

Bu strateji kartı ile teknoloji mekanın tümünü ya da bir kısmını ele geçirebilir ve kendi isteğine göre şekillendirebilir.

Lütfen bu stratejiyi nasıl kullandığınızı daha detaylı anlatın

A.4 Tension Cards

Tension cards make value conflicts explicit during ideation. They are used to position, challenge, and revise speculative proposals across issues such as digital-analog domesticity, human/building/technology time, preservation/adaptation/transformation, privacy/public heritage, policy specificity, safety, mobility, and care.

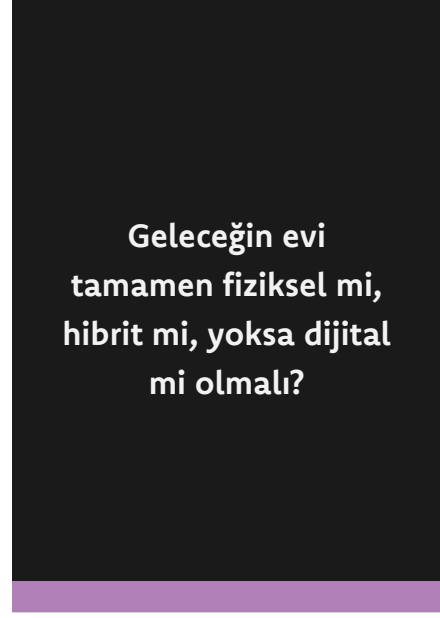
Card 1: dijital ev / hibrit ev / analog ev

Digital home / hybrid home / analogue home

Front



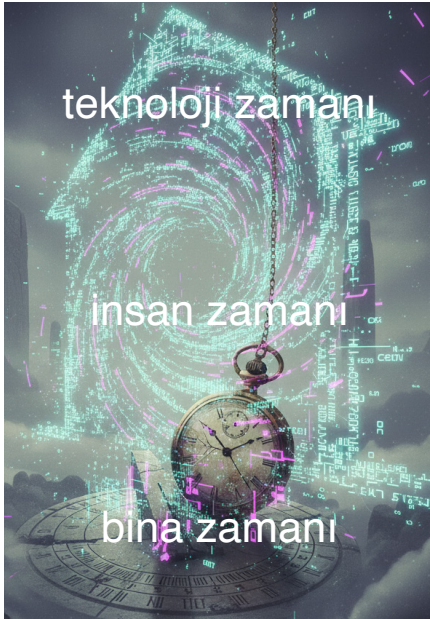
Back / Prompt



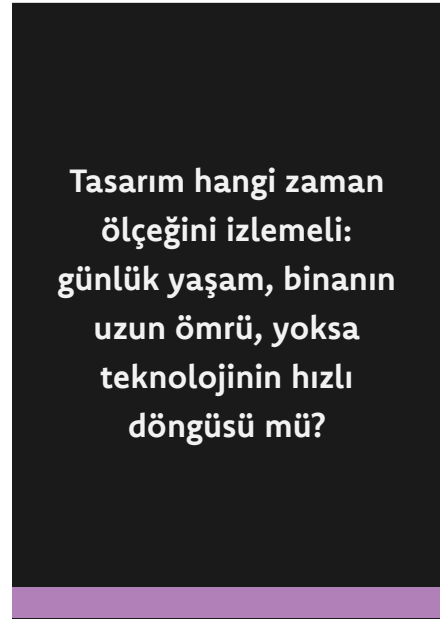
Card 2: teknoloji zamanı / insan zamanı / bina zamanı

Technology time / human time / building time

Front



Back / Prompt



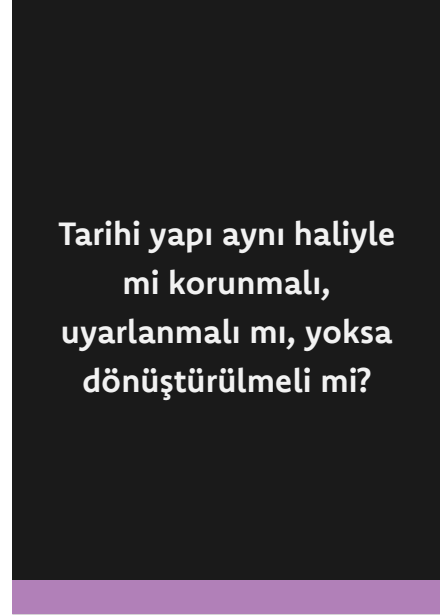
Card 3: mimari koruma / mimari uyarlama / mimari dönüşüm

Architectural preservation / adaptation / transformation

Front



Back / Prompt



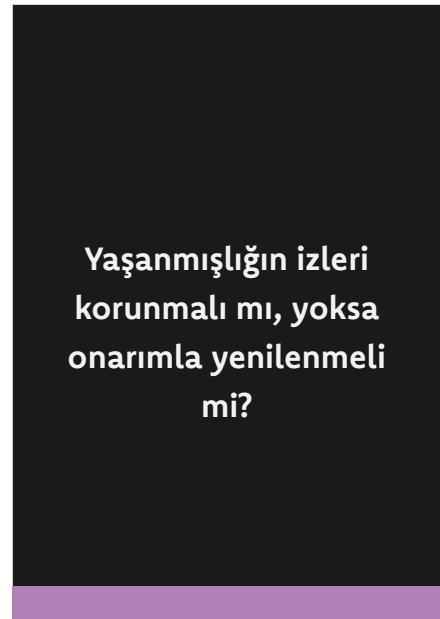
Card 4: patina & izler / restorasyon & yenilikler

Patina and traces / restoration and renewal

Front



Back / Prompt



Card 5: özel yaşam / kamusal miras

Private life / public heritage

Front



Back / Prompt

Tarihi ev öncelikle özel yaşam alanı mı, yoksa kent için kamusal bir miras mı?

Card 6: yaşanmış günlük pratikler / mimari idealler

Lived everyday practices / architectural ideals

Front



Back / Prompt

Müdahaleler idealize edilmiş tasarım vizyonlarına mı, yoksa kullanıcıların günlük pratiklerine mi öncelik vermeli?

Card 7: tek tip politika / bağlama özgü kurallar

Uniform policy / context-specific rules

Front



Back / Prompt

Teknoloji ile miras yapısına müdahale kuralları her yerde aynı mı olmalı, yoksa her bağlama göre mi değişmeli?

Card 8: miras yapısının hafızası / sakinlerin güvenliği

Heritage building memory / residents' safety

Front



Back / Prompt

Binanın tarihi izleri mi öncelikli, yoksa sakinlerin güvenliği mi?

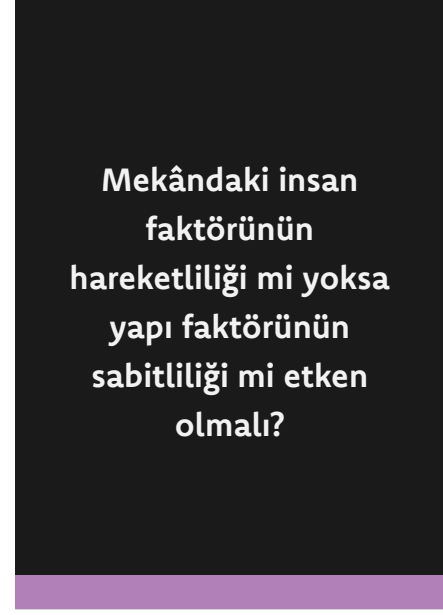
Card 9: aktörlerin hareketliliği / aktörlerin sabitliği

Actors' mobility / actors' stability

Front



Back / Prompt



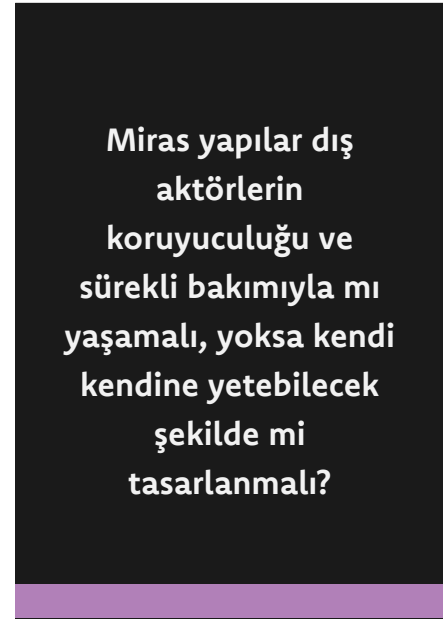
Card 10: kendi kendine yeterlilik / ilgi & bakım

Self-sufficiency / attention and care

Front



Back / Prompt



Card 11: yeni eliřkiler

New tensions

Front



Back / Prompt

Bu kart,
tanımlanamayan,
sınıflandırılmayan
veya özölmemiş
potansiyel gerilimleri
tanımlamaya yardımcı
olur

A.5 Technology Tokens

Technology tokens anchor speculation in affordance domains rather than fixed devices. They cover home and everyday technologies as well as structural, governance-related, and architectural technologies.

Technology tokens

Token 1: “ Aydınlatma ve ışık
Lighting technologies

Token 2: İklimlendirme ve havalandırma teknolojileri
Climate control and ventilation technologies

“ Aydınlatma ve ışık
teknolojileri ”



ev ve gündelik teknolojiler

İklimlendirme ve
havalandırma teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Token 3: Pişirme teknolojileri
Cooking technologies

Token 4: Saklama teknolojileri
Storage technologies

Pişirme teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Saklama teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Technology tokens

Token 5: Temizleme teknolojileri
Cleaning technologies

Token 6: Eğlence teknolojileri
Entertainment technologies

Temizleme teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Eğlence teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Token 7: Mahremiyet teknolojileri
Privacy technologies

Token 8: Enerji takip teknolojileri
Energy monitoring technologies

Mahremiyet teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Enerji takip teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Technology tokens

Token 9: Ev güvenlik teknolojileri
Home security technologies

Token 10: Sesli ve dokunsal asistan teknolojileri
Voice and tactile assistant technologies

Ev güvenlik teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Sesli ve dokunsal asistan teknolojileri



ev ve gündelik teknolojiler

Token 11: + ev ve gündelik teknolojiler
Additional home and everyday technologies

Token 12: Yapı sağlığı ve bakım
Building health and maintenance technologies

+



ev ve gündelik teknolojiler

Yapı sağlığı ve bakım teknolojileri




yapısal, yönetimsel ve mimari teknolojiler

Technology tokens


Token 13: Yapısal malzeme teknolojileri
Structural material technologies

Token 14: Bina yönetim sistemleri
Building management systems

Yapısal malzeme teknolojileri

 yapısal, yönetsel ve mimari teknolojiler

Bina yönetim sistemleri

 yapısal, yönetsel ve mimari teknolojiler

Token 15: Dijital ikiz teknoloji
Digital twin technology

Token 16: Altyapı teknolojileri
Infrastructure technologies

Dijital ikiz teknoloji

 yapısal, yönetsel ve mimari teknolojiler

Altyapı teknolojileri


 yapısal, yönetsel ve mimari teknolojiler

Technology tokens


Token 17: Artırılmış gerçeklik (XR)
Augmented reality (XR) technologies

Token 18: Acil durum ve afet
Emergency and disaster technologies

Artırılmış gerçeklik (XR) teknolojileri

 yapısal, yönetimsel ve mimari teknolojiler


Acil durum ve afet teknolojileri

 yapısal, yönetimsel ve mimari teknolojiler


Token 19: Geri dönüşüm teknolojileri
Recycling technologies

Token 20: İleri dönüşüm teknolojileri
Upcycling technologies

Geri dönüşüm teknolojileri

 yapısal, yönetimsel ve mimari teknolojiler

İleri dönüşüm teknolojileri

 yapısal, yönetimsel ve mimari teknolojiler

Technology tokens

Token 21: +
Additional structural, managerial, and architectural technologies

