



Konferans Bildirisi

Hidra'nın Çok Başlı Efsanesi: Su Kaydırağı Tasarımında Mitolojik İlham

Mehmet Kayırcı¹, Yusuf Uzun², Nazmi Türkhan^{3*}, Dila Yaz⁴

¹Necmettin Erbakan University, Seydisehir Ahmet Cengiz Faculty of Engineering, Department of Mechanical Engineering, Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-1178-5168>

²Necmettin Erbakan University, Seydisehir Ahmet Cengiz Faculty of Engineering, Department of Computer Engineering, Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-7061-8784>

³Polgün Waterparks & Attractions, Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0002-2866-6544>,
nazmi.turkhan@polgun.com,

⁴Polgün Waterparks & Attractions, Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0000-3435-127X>,
dila.yaz@polgun.com,

* Sorumlu Yazar: nazmi.turkhan@polgun.com

(First received November 11, 2023 and in final form December 29 2023)

**3rd International Conference on Design, Research and Development
(RDCONF 2023)
December 13 - 15, 2023**

Reference: Kayırcı, M., Uzun, Y., Türkhan, N., Yaz, D. Hidra'nın Çok Başlı Efsanesi: Su Kaydırağı Tasarımında Mitolojik İlham. Orclever Proceedings of Research and Development, 3(1), 115-129.

Özet

Günümüzde, birçok şirket, iş dünyasındaki rekabetin yoğunluğu içinde kendilerine özgü bir kimlik oluşturmak ve varlıklarını genişletmek için çeşitli stratejilere başvurulmaktadır. İş dünyasındaki rekabet, kurumsal kişiliğin esnekliği, üretkenliğin ve profesyonel büyümenin etkin bir şekilde sürdürülebilir bir alana sahip olması hayati öneme sahiptir. Bir şirketin imza ürünü, kurumsal dünyada kalıcılık ve ulaşılabilirlik açısından kritik bir rol oynayabilir.

Polgün, kendine özgü bir iz bırakmayı hedefleyerek, Yunan mitolojisinden ilham almış bir kaydırak geliştirmektedir. Hidra, Yunan mitolojisinin muhteşem canavarlarından biridir ve onun hikayesi, mitolojide geçen "Herakles'in 12 Görevi" içinde ikinci görev olarak yer almaktadır.



Hidra'nın başlarının kesilmesiyle daha fazla çıkması, dayanıklılık ve direnç kavramlarından ilham alınmıştır.

Hidra projesi, Hidra'nın efsanevi dünyasının mitolojik unsurlarını vurgulayarak tasarlanmıştır. İlk olarak, Hidra'nın yaşam alanındaki kasvetli mitolojik atmosfer, kaydırak gövdesine yerleştirilen sisleme ekipmanı aracılığı ile canlandırılmıştır. Ayrıca, Hidra'nın çok başlı yapısı ve Hidra'nın başına yaklaşıldığı zaman gözlerinde yanan kırmızı ışık, Hidra'nın kızgın bakışını sembolize etmektedir. Kullanıcı Hidra'ya yaklaştığında Hidra'nın ağzından dökülen sular, canavarın ölümcül nefesini temsil etmektedir. Tüm bu ayrıntılar, Hidra'nın mitolojik özelliklerini vurgulayarak kullanıcılar su kaydıracağı deneyimini daha zengin ve etkileyici hale getirmeyi sağlıyor. Kullanıcılar, bu ayrıntılar aracılığıyla Hidra ile etkileşime geçtiklerinde, mitolojik atmosferin bir parçası haline gelir ve efsanevi bir deneyim yaşamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mitoloji, Hidra, Su Parkları, Tematik Kaydırak, Polgün



Conference Article

Abstract

In today's highly competitive business environment, many companies resort to various strategies to establish a unique identity and expand their presence. The flexibility of corporate personality, the sustainability of productivity, and effective professional growth are crucial for success in the competitive business world. A company's signature product can play a critical role in its longevity and accessibility in the corporate realm.

Polgün aims to leave a distinctive mark by developing a waterslide inspired by Greek mythology. The Hydra, a magnificent monster from Greek mythology, is the focal point, featuring in the second task of the "Twelve Labors of Heracles" in mythology. The concept of Hydra's heads regrowing when cut off draws inspiration from the ideas of resilience and resistance.

The Hydra project is designed to highlight the mythological elements of Hydra's legendary world. Initially, the gloomy mythological atmosphere of Hydra's habitat is brought to life through misting equipment embedded in the waterslide's structure. Additionally, the multi-headed structure of Hydra and the red glowing eyes when approaching its head symbolize the creature's fierce gaze. The water flowing from Hydra's mouth as users approach represents the monster's deadly breath. All these details emphasize Hydra's mythological characteristics, enriching the user experience with the waterslide. Users, by interacting with Hydra through these details, become part of the mythological atmosphere, offering them an immersive and legendary experience.

Keywords: Mythology, Hydra, Water Parks, Themed Waterslide, Polgün



1. Giriş

Mitoloji, bir toplumun kültürüne, inanç sistemine ve tarihine derinlemesine kök salmış, genellikle efsanevi ve sembolik hikayelerin anlatıldığı bir anlatı türüdür. Yunan mitolojisi, antik Yunan kültürünün önemli bir parçasıdır ve tanrılar, kahramanlar, canavarlar ve trajik olaylarla dolu zengin bir mitolojik mirasa sahiptir. Bu mitolojik anlatılarda, güçlü bir kahramanın karşılaştığı zorluklar ve yenilmez gibi görünen canavarlar, mitolojinin önemli unsurlarından biridir. Bu bağlamda, Lerna Gölü'nün yakınlarındaki korkunç bir yaratık olan Hidra, Yunan mitolojisinin unutulmaz canavarlarından biridir.

Hidra'nın tanınmış hikayesi, mitolojide yer alan “Herakles’in 12 Görevi” içinde önemli bir yer tutar ve kahramanın Lerna Gölü Canavarı'nı yenme mücadelesi ile bağlantılıdır [1]. Lerna Gölü'nün yakınlarında yaşayan devasa, çok başlı bir ejder olarak tasvir edilir. Her biri kesildiğinde iki yeni başın çıkmasıyla karakterize edilen bu yaratık, ölümcül zehirli solunumuyla ünlüdür.

1.1.Yunan Mitolojisinde Hidra

Hidra, Argolis antik şehrinde bulunan Lerna bataklıklarında yaşayan çok başlı bir canavadır [2]. Hidra'nın nefesi ölümcül derecede zehirli olduğu bilinmektedir.

Hidra, dev tanrı Typhon ile deniz tanrıçası Echidna'nın çocuğudur [3]. Lerna gölünde insanların dünyası ile ölümden sonraki dünya arasındaki kapının önünde yaşamakta olup, bu kapının bekçiliğini yapmaktaydı [4]. Hidra'nın öldürülmesinin çok zor olmasının sebebi kesilen her bir başın yerine iki tanesinin çıkmasıydı.[5]

Herkül'e Kral Eurystheus tarafından on iki görev verilmiştir. Bu görevler arasında yer alan Hidra'nın öldürülmesi Herkül'ün on iki görevi arasında ikinci görevidir [6]. Herkül ikinci görevi için bataklığa gider ve Hidra ile karşılaşır[7]. Hidra'nın ölümcül nefesinden korunmak için yüzünü örtü ile örter ve canavar ile savaşımaya başlar ve bir süre sonra kestiği bir kafanın yerine yenilerinin çıktığını görür [8]. Bu durum Hidra'nın ölümsüz doğasını ortaya koymaktaydı. Hidra'nın ölebilmesi için tüm başlarının kesilmesi gerektiğini anlar [9]. Herkül'ün bu zorlu mücadelede başarılı olabilmesi için, yunan mitolojisine göre yardımına yeğeni Athena yetişir. Kesilen başlar yerine yenilerinin çıkmaması için dağlanması gerektiğini düşünür[10]. Athena bir meşale yakarak Herkül'e verir ve bu yöntem ile Hidra'yı öldürmeyi başarırlar [11]. Herkül, Hidra'yı öldürdükten sonra ise zehiri oklarına sürerek diğer görevleri yapmak için oradan ayrılır[12].



Şekil 1: Mitolojide Hidra

Günümüzde Hidra'nın yenilgisi, Herakles'in kahramanlığı ve zorlu görevleri başarma yeteneğiyle ilişkilendirilen önemli bir mitolojik olay olarak anlatılmaktadır.

1.2 Günümüzde Hidra

Günümüzde "Hidra" terimi, Yunan mitolojisinin efsanevi canavarından farklı bir bağlamda kullanılmaktadır. Özellikle teknoloji ve bilgisayar güvenliği alanlarında, "Hidra" terimi, çoklu başlı, karmaşık ve güçlü bir yapıyı ifade etmek için kullanılmaktadır. Ayrıca günümüzde Hidra tema olarak sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. "Hidra" teması, genellikle birçok başlı canavarın sembolizmi, karmaşıklık ve güçlü bir yapıyı ifade eden bir tematik unsur içerir. Bu tema, çeşitli sanat eserlerinde, edebi eserlerde, bilgisayar oyunlarında veya diğer yaratıcı çalışmalarda kullanılmaktadır. "Hidra" teması kullanılırken hikayeleri, karakterleri veya sanat eserlerini zenginleştirdiği ve izleyicilere, okuyuculara veya kullanıcılara güçlü bir mesaj iletmektedir.

Hidra'nın çok başlı yapısı, bir problemle başa çıkmanın zorlukları veya bir tehditle mücadele etmenin karmaşıklığı gibi konseptleri temsil etmektedir. Başlarının kesildikçe

daha fazlasının çıkması, dayanıklılık ve dirençle ilişkilendirilmektedir. Tema, yaşanan zorluklara karşı direnç gösterme, güçlü durma ve sürekli olarak başa çıkma anlamına gelmektedir. Ayrıca her bir başın kesilmesiyle iki yeni başın çıkması, değişim ve evrimin simgesi olabilir. Bu, bir durumu veya bir organizmayı etkileyen değişikliklere karşı adaptasyonun gücünü temsil edebilir.

1.3 Polgün'de Hidra

Su parklarının ana bileşenleri su kaydıraklarıdır. Kaydırak başlangıçlarına ulaşım sağlayan kuleler, su parkının temasını yansıtan animasyonlar, mimari dekorlar bu kaydırakların etrafında şekillenmektedir. Çeşitli su kaydırakları türleri mevcuttur. Bunlar farklı kullanıcı gruplarına göre tasarlanmaktadır. Su kaydıraklarının hitap ettikleri kesimler geniş bir yelpazededir ve insanların tercih edebilecekleri birçok seçenek mevcuttur.

Şu çeşitlerde kaydırak türleri mevcuttur:

Jumbo kaydıraklar

Klasik kaydıraklar

Yarış kaydırakları

Yüksek hızlı kaydıraklar

Aile kaydırakları

Çocuk kaydırakları

Tematik kaydıraklar



Şekil 2: Hidra Kaydırak Tasarımı

Üretilen kaydırakların müşterilerin ilgisini çekmesi, sıkılmadan kullanılması ve görsel olarak çekici olması büyük önem taşır. Bu nedenle, özgün ve tematik tasarımlar, sektörde



önemli bir yer tutmaktadır. Kaydırakları sadece eğlenceli bir aktivite alanı olarak değil, aynı zamanda kullanıcılarına benzersiz bir deneyim sunan özel temalarla donatmak, müşteri memnuniyetini artırarak, işletmemizi rakiplerinizden ayırt edebilir kılacaktır. Büyük gövdesi ve kendine has kayma disiplini ile Jumbo kaydıraklar arasında yer bulurken, çift kulvarlı kaydırak düzeni ve gövdeye entegre edilen interaktif sistemleri ile kullanıcılar arasında oluşturduğu rekabet açısından yarış kaydırakları arasında da gösterilebilir. Ayrıca içerdiği tema sebebiyle de tematik kaydırak olarak sınıflandırılabilir. Polgün markasının imza kaydıracağı olacak Hidra kaydırak, bu özellikleriyle aynı anda yarış, Jumbo ve tematik kaydırakların birer temsilcisi olabilmektedir.

1.4. Su Kaydırakları

Su parkları, insan ihtiyaçları ve fonksiyonları düşünülerek, her yaş grubundan insanın bir arada eğlenerek zaman geçirdiği, çeşitli su aktivitelerini içeren eğlence mekanlarıdır. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan su parkları, farklı yaş gruplarına hitap edebilen, suyun farklı özelliklerinin kullanıldığı çeşitli etkinliklerle boş zaman değerlendirme için cazip bir merkez haline gelmiştir. Günümüzde küçük pansiyonlardan büyük tatil köylerine kadar her turistik tesisin vazgeçilmez bir parçası haline gelen su kaydırakları aquaparkları, müşteriler tarafından da yoğun ilgi talep görmektedir. Yurt içinde ve yurt dışında pek çok tatil köyü, aquaparklar, resort oteller, özel mülk havuzları, açık-kapalı su parkları, eğlence merkezleri gibi aktivenin bulunduğu birçok alanda kullanılabilmektedir.

Proje kapsamında geliştirilecek su kaydıracağı grup aktivesi ve ekstrem olması sebebiyle firmamıza yeni pazar alanları, rekabet gücü ve katma değer katacaktır. Firmamızın teknolojik bilgi birikimini artıracaktır. Eşi benzeri olmayan bu su kaydıracağı tasarım tescili işlemlerinden sonra tasarımı koruma altın alınmıştır.



Şekil 3: Hidra Kaydırak Tasarımı



1.4.1 Su Kaydırakları Üretim Metotları

Firmamız ürünlerini, bir kompozit üretim tekniği olan ve yoğunlukla havacılık sektöründe parça ve donanım imalatında kullanılan RTM (Resin Transfer Molding/Reçine Transfer Kalıplama) teknolojisi ile üretim yapmaktadır. RTM teknolojinin avantajları oldukça fazla olmakta ve en önemli avantajları; ürünlerin dış yüzeylerinin de iç yüzeyleriyle aynı parlaklığa sahip olması, mükemmel bir görsellik sunması, daha az toz tutması, kolay temizlenebilir olması, dünyada mevcut en üst kalitede ürünlerin üretilmesi, standart üretim sağlaması, hata toleranslarının çok düşük olması olarak ifade edilebilmektedir. Ayrıca RTM üretim süreci öncesinde tasarımın iyi yapılması; nihai şekle yakın karmaşık parçaların üretilmesini sağlar [13]. Tüm bu avantajları sebebiyle Hidra kaydırak projemiz RTM metoduyla üretilmektedir.

Firmamızın arge merkezinde kaydırakların desen, renk, temalandırılmasında kullanılacak yenilikçi bir proses geliştirilmiştir. Bu proses ile su kaydıraklarında talep edilen tasarımları kullanıcıya sorunsuz bir şekilde sunulabilmektedir. Bu proses öncesi talep edilen desenler maskeleme metodu oluşturulmaktaydı. Maskeleme metodu zaman alması ve işçilik gerektirmesi, karmaşık desenlerin uygulanmaması gibi birçok dezavantaja sahip olup tek tip sonuçlar elde edilememekteydi [14]. Bu sebeple maskeleme, kullanıcı taleplerini karşılamada ve karmaşık desenlerde yetersiz kaldığı için dijital baskı prosesi geliştirilmiştir[15]. Diğer sektörlerde de bakıldığında dijital teknolojiler sıklıkla kullanıldığı görülmektedir[16]. Su parkları sektöründe geliştirilen yöntem sayesinde baskılı polyester kumaş CTP malzeme içerisine işlemiş, jelkot katmanları arasında dış ortamlardan izole edilmiş ve renk solması, aşınma gibi durumlara karşı çok daha dirençli hale gelmiştir[17]. Böylece, dijital baskı uygulamalarında dirençli baskılar elde etme yönetimlerine bir yenisi kazandırılmıştır. Hidra kaydırak projemizde, Hidra'nın mitolojik yapıları ve etkileyici özellikleri, vücudunun büyük, pullu ve güçlü bir şekilde yansıtılması gibi en ince ayrıntıları vurgulamak için dijital baskı prosesi kullanılacaktır.

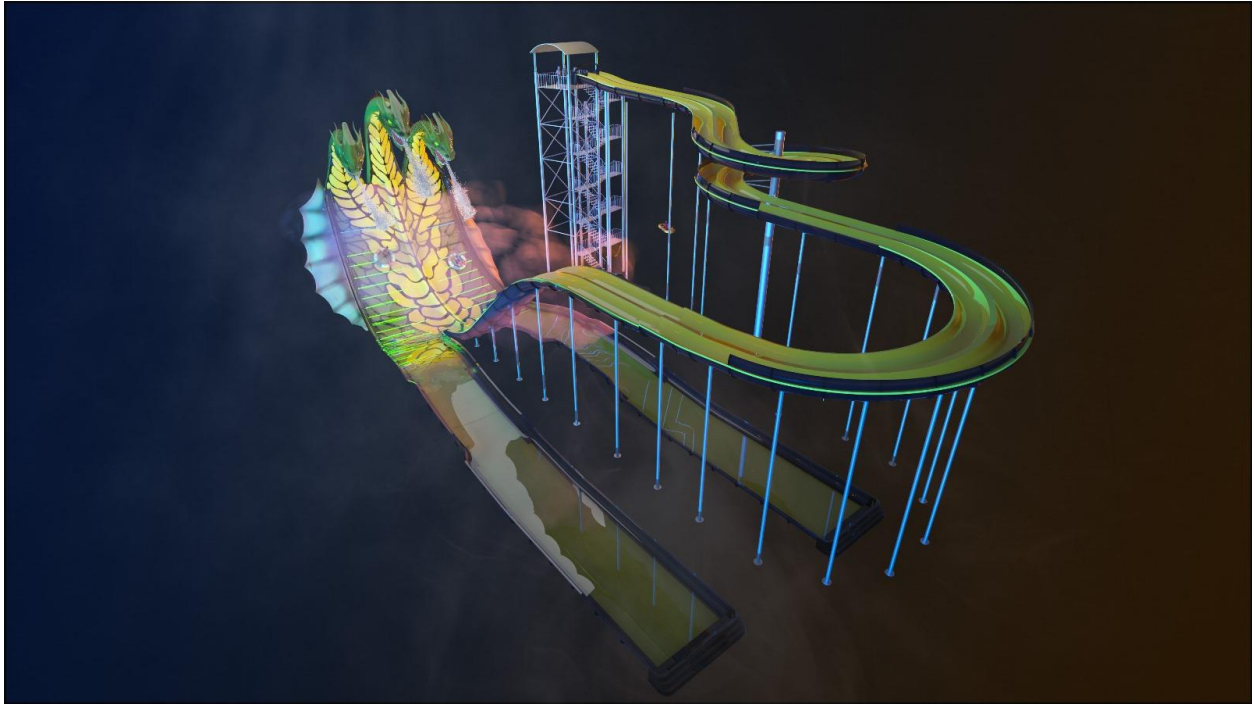
2. Materyal ve Yöntem

2.1 Su Kaydıracağı Tasarımında Mitolojik İlham

Bu çalışmada prototipi geliştirilen Hidra kaydıracağın tasarımı, Yunan mitolojisinden ilham alarak devasa, çok başlı bir ejderha formunu benimsenmiştir. Tasarım sürecinde,

Hidra'nın mitolojik özellikleri dikkate alınarak, canavarın vücudu büyük, pullu ve güçlü bir şekilde detaylandırılarak mitolojinin büyüsunü kullanıcılar hissettirmiştir.

Hidra'nın mitolojik yaşam alanı olan Lerna bataklıklarının atmosferini yansıtmak için kaydırak gövdesine sisleme ve ses ekipmanları entegre edilmiştir. Kaydırak kulvarında kaymaya başlayan kullanıcı hızla kayma yolunda ilerlerken gövdede bulunan sisler yoğunlaşmaktadır. Kullanıcı ilerledikçe sisler arasına gömülerek ve Hidra'yı tasfir eden ses efekti ile Hidra'nın yaşamındaki kasvetiyle buluşmaktadır. Kullanıcı Hidra'ya ulaşmak istiyorsa, hızla kaymalı ve en yakın mesafeye geldiğinde kullanıcı sislerin ardından Hidra'yı görebilmektedir.



Şekil 4: Hidra Kaydırak Tasarımı ve Sisleme Ekipmanları

Ayrıca Hidra'nın çok başlı yapısı ve ölümcül nefesi göz önüne alınmıştır. Bu durumu kullanıcıya sunmak adına öncelikle Hidranın kafasına kayma deneyimini zenginleştirmek amacıyla bazı sensörler entegre edilmiştir. Bu sensörler kullanıcının yüksekliğini ölçerek Hidra'ya en yakın mesafeye ulaşan kullanıcıya Hidra kızgın gözlerle bakmaktadır. Ayrıca Hidranın ağzına yerleştirilen su tesisatı sayesinde Hidra'ya yine en yakın mesafeye ulaşan kullanıcıya Hidra ağzından su püskürtmektedir. Bu durumda Hidra'nın ölümcül nefesini temsil etmektedir. Nihayetinde Hidra kaydırak sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda mitolojinin büyüsunü günümüz kullanıcılar



hissettirmektedir. Bu eşsiz deneyim, sadece eğlence sunulmak, aynı zamanda antik mitolojilere olan hayranlıklarını ve meraklarını yeniden canlandırmalarına da olanak sağlamaktadır.

2.2 Su Kaydırağı ve Hidra'nın Buluşması

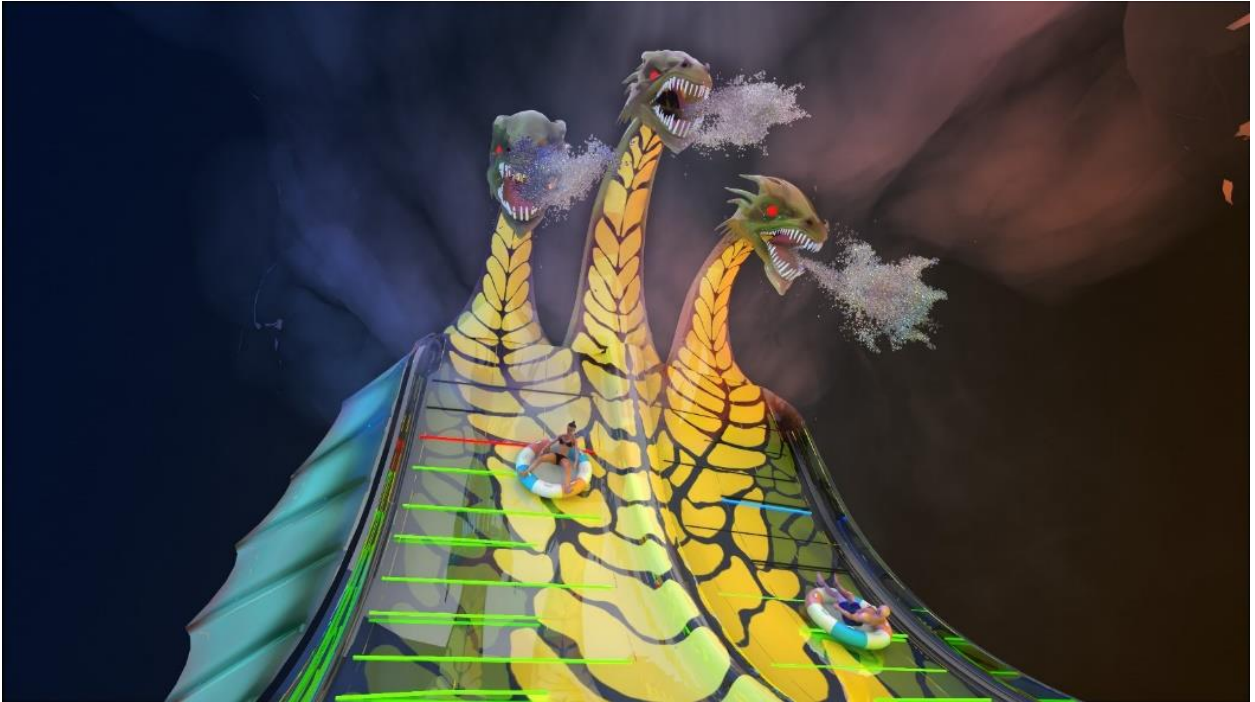
Hidra'nın Lerna bataklıklarında yaşayan çok başlı bir canavardır ve nefesi ölümcül derecede zehirli olduğu bilinmekteydi. Su kaydırağı tasarımıımızda Hidra'nın mitolojik öğeleri göz önüne alınarak tasarım çalışmaları yapılmıştır.

Proje kapsamında ilk olarak Hidra'nın gövdesi için iki kulvarlı kayma yolu tasarlanmıştır. Hidra'yı betimleyen gövde tasarlandıktan sonra hikayesini de destekleyecek bir kayma dinamiğine sahip olması gerektiği için rekabetçi ve adrenalin seviyesi yüksek bir kaydırak modeli üzerine yoğunlaşmıştır.

Kayma yüzeylerinin ve yüzey eğimlerinin iki kulvarın birbirinin simetriği olması kaydırağıdaki botlar arasında bir rekabet oluşturacak olup bu durumun kaydırağı tekrar tekrar kayılacak bir eğlence aracına dönüştürmesi ön görülmektedir. Ancak hidra kafalarının kesildikten sonra dahi aynı yerden iki kafa olarak çıkması sebebiyle konsept tasarım aşamasında iki farklı kulvardan kayan kullanıcıların birbiriyle yaptığı yarışın kaydırağın rekabetçilik seviyesi için yeterli olmayacağı, kullanıcılara daha farklı bir rekabet ortamı sunulması gerektiği düşünülmüştür. Bu noktada kaydırakta kullanılan sensörler, kullanıcının yüksekliğini ölçerek kayma davranışına interaktif bir boyut katmaktadır. Bu sensörler, gün içerisinde kullanıcıların yüksekliğini tespit edip ilgili LED ışıkları yakılacak ve bu yükseklikler günlük olarak kaydedilecektir. Kullanıcının kayma yolu yeşil, kırmızı ve mavi ışıklarla gösterilecektir. Yeşil ışıklar kullanıcının ulaştığı yükseklik boyunca sırasıyla yanıp sonra sönecektir. Eğer tespit edilen yükseklik, o gün için ulaşılan en yüksek değer ise ışığın rengi kırmızı olacaktır. Kırmızı ışık bir kullanıcı tarafından yakıldığında bir dizi aktivite devreye girecektir. İlk olarak, Hidra kafalarındaki gözler kırmızı rengi alacaktır. Hidra gözlerinin kırmızı yanması sonrası su patlatma silindirleri devreye giderecek ve Hidra kafalarından su püskürtülecektir. Gün içerisinde ulaşılan en yüksek seviyeyi kullanıcılara göstermek için Hidra gövdesinde yanan kırmızı ışık mavi renge dönecek ve gün boyu aktif kalacaktır.



Şekil 5: Rekor Seviyeye Ulaşamayan Kullanıcı (Yeşil Işık-Mavi Işık)

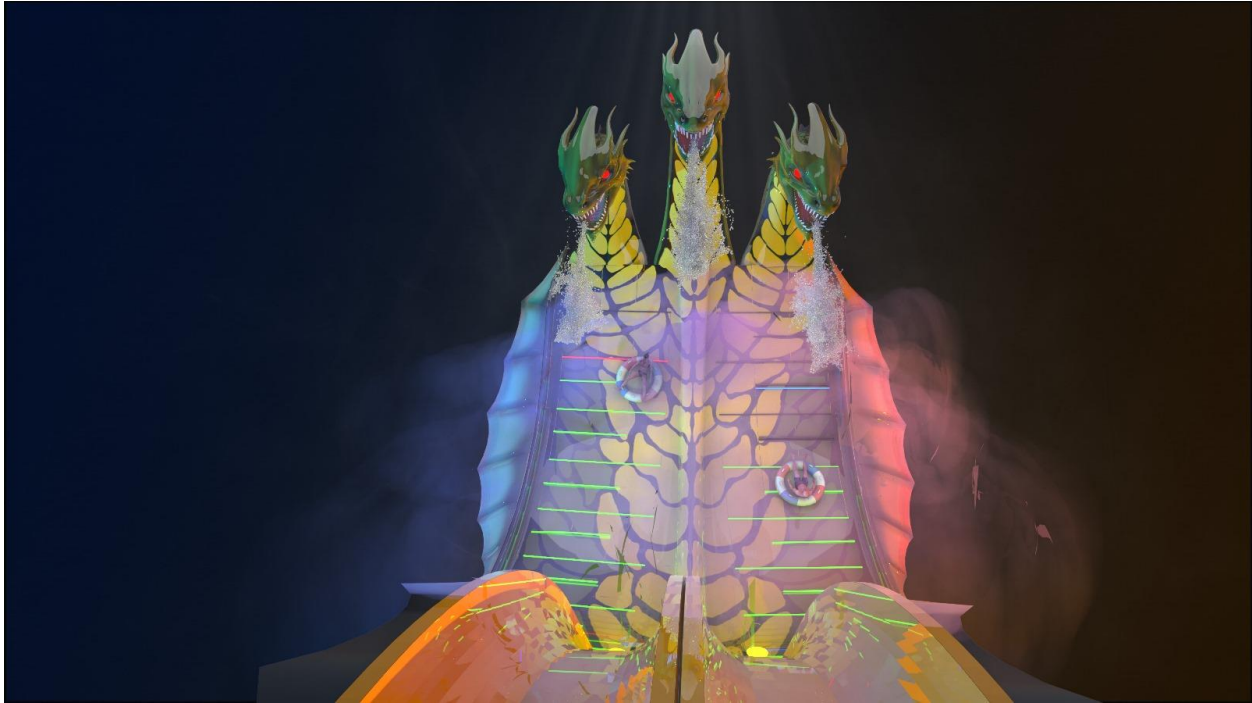


Şekil 3: Rekor Işığı Yakan Kullanıcı (Kırmızı Işık)

Diğer bir yandan Hidra'nın yaşam alanını kullanıcıya aktarabilmek adına kayma yoluna sisleme ve ses ekipmanı yerleştirilecektir. Bu sisleme ekipmanları ile kayma yolunda 50m³ yoğun sis oluşturacak ve sisteme entegre edilen ekipmanları sayesinde kullanıcı, kayma esnasında karşılaştığı ses efekti ile Lerna bataklık atmosferini hissedebilecektir. Tasarımı yapılan Hidra kaydırak ile kayma davranışına interaktif bir boyut kazandırarak geleneksel kaydıraklardan ayrılacak bir atmosfer yaratacaktır.

Bu çalışmalar Hidra'nın efsanevi dünyasının mitolojik öğelerine dikkat ederek tasarlanmıştır. Hidra'ya en yakın mesafeye ulaşan kullanıcıya Hidra kızgın gözlerle bakmaktığı için kırmızı renk seçilmiştir. Hidra'nın ağzına yerleştirilen su patlatma sistemi sayesinde, Hidra'ya yine en yakın mesafeye ulaşan kullanıcıya Hidra ağzından su püskürtmesi de Hidra'nın ölümcül nefesini temsil etmektedir. Ayrıca, oluşturulan sisli atmosferle Hidra'nın yaşam alanı tasvir edilmiştir.

Tüm bu detaylar, Hidra'nın mitolojik özelliklerini vurgulayarak kullanıcı deneyimini daha zengin ve etkileyici hale getirmeyi amaçlamaktadır. Kullanıcılar, bu detaylar sayesinde Hidra ile etkileşime geçtiklerinde, mitolojik atmosferin bir parçası haline gelecek ve efsanevi deneyimler yaşayacaklardır. Aynı zamanda kullanıcılar arasında rekabeti artıracak sosyal etkileşimi teşvik etmesi amaçlanmıştır.



Şekil 4: Kayma Kulvarında Sisleme Ekipmanları



3. Sonular

Proje kapsamında, su parklarına yeni bir unsur kazandırılmıştır. Bu unsur, kullanıcıya eğlence sunmanın yanında aynı zamanda unutulmaz bir deneyim yaşatmaktadır. Kullanılan temanın interaktif yapısı sayesinde ise ürünün kullanıcıda yarattığı farkındalık ve tekrar kayma hissi ürününün firmamıza katacağı rekabet gücü ve katma değeri eşsiz kılmaktadır. Firmanızın bu ürünü, sektörde imza kaydrağı olarak değerlendirilecektir.

4. Tartışma

Bu çalışmada, günümüz iş dünyasındaki rekabetin yoğunluğu içinde şirketlerin kendilerine özgü bir kimlik oluşturma ihtiyacı vurgulandı. Bu bağlamda, Polgün şirketinin Yunan mitolojisinden ilham alarak geliştirdiği Hidra isimli su kaydırak projesi ele alındı. Polgün'ün Hidra projesi, şirketin kurumsal kimliğini güçlendirmek ve rekabet avantajı sağlamak adına ne tür stratejileri benimsediğini düşündürmektedir. Yunan mitolojisinden esinlenerek tasarlanan su kaydırak, şirketin kendine özgü bir imaj oluşturmaya katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda, Polgün'ün sektördeki diğer şirketlere göre nasıl bir fark yarattığı burada değerlendirilebilir. Hidra, kullanıcıların su kaydırak deneyimini sadece eğlenceli bir aktivite olmanın ötesine taşıyarak, mitolojik bir atmosferle buluşturmaktadır. Kullanıcılar, Hidra'nın mitolojik unsurlarıyla etkileşime geçerken nasıl bir deneyim yaşadıklarını inceleyebiliriz. Bu etkileşim, müşteri sadakatini artırma ve şirketle duygusal bir bağ kurma açısından önemli olabilir. Ayrıca Hidra, tasarım ve teknolojik inovasyon açısından da dikkat çekmektedir. Mitolojik unsurların su kaydırak tasarımına entegre edilmesi, şirketin yaratıcı ve özgün bir yaklaşım benimsemesini göstermektedir. Bu tasarım yaklaşımının, Polgün'ü sektörde bir öncü haline getirip getirmediğini tartışabiliriz. Polgün'ün Hidra projesi, iş dünyasındaki rekabetin gölgesinde öne çıkmak ve kendine özgü bir kimlik oluşturmak adına ilginç bir adım olarak görülmektedir. Ancak, bu projenin şirketin genel stratejilerine ne kadar uygun olduğu, müşteri deneyimi ve rekabet avantajı sağlama potansiyeli gibi faktörleri ele alarak daha derin bir analiz yapılabilir.

Teşekkür

Projemizde emeği geçen tüm Polgün Waterparks & Attractions ekibine teşekkürlerimizi sunarız.



- [16] TEKSTİL YÜZEYLERİNİN MANİPÜLASYONU VE DİJİTAL TRANSFER BASKI DENEMELERİ
Manipulation Of Textile Surfaces And Trialling Of Digital Transfer Printing Feriha AKPINARLI * &
Fatma BULAT**
- [17] II. Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu (UPUES 2022) Tam Metin Kitabı