



Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181617511	Tasarımda Yapay Zeka I			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
7	181617511	Tasarımda Yapay Zeka I	4	3	4	

Dersin Dili:

Türkçe

Dersin Düzeyi:

Fakülte

Dersin Staj Durumu:

Yok

Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

Dersin Türü:

Seçmeli

Dersin Amacı:

Bu dersin amacı, yapay zekâ kavramı araçları hakkındaki bilgiyi, algoritma yapılarını ve tasarım sürecinde dikkat edilmesi gereken etik çerçeveyi aktarmak. Üretken yapay zekânın tasarım pratiklerindeki rolünü hem teorik hem de uygulamalı olarak gerçekleştirilmesini sağlamaktır. Ayrıca statik ve deneysel tasarımlar yapılmasını sağlamak ve yapay zekâ araçlarıyla yaratıcı sürecin nasıl işlediğini şekillendiğini kavratmak da amaçlanmaktadır.

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Ders, yapay zekâ teknolojilerinin tasarım süreçlerine etkilerini, yaratıcı düşünceyle ilişkisini ve tasarımcı rolünü dönüştürme biçimlerini kapsar. Görsel iletişim tasarımında yapay zekâ araçlarının kullanım alanları, etik sınırları ve estetik karar süreçleri incelenir. Öğrenciler dönem boyunca çeşitli yapay zekâ tabanlı araçları deneyimleyerek, özgün tasarım fikirleri geliştirir ve görselleştirir.

Ön Koşulları:

Dersin Koordinatörü:

Yok

Dersi Veren:

Öğr. Gör. Merve Saylık merve.saylik@dpu.edu.tr

Dersin Yardımcıları:

Yok

Dersin Kaynakları

Ders Notları

Kaynakları

Dökümanlar

Ödevler

Sınavlar

- : 1. Casey Reas, Chandler McWilliams – Form+Code in Design, Art, and Architecture Joanna Zylinka – AI Art: Machine Visions and Warped Dreams
- : Şen, E., & Atiker, B. (2020). Grafik tasarım uygulamalarında yeni bir aktör: Yapay zekâ. International Journal of Social and Humanities Research (JSHSR), 7(63), 3946–3957. <https://doi.org/10.26450/jshsr.2250>
- : 3. Şen, E. (2022). İllüstrasyon alanında yapay zekâ uygulamaları. Art and Science of Beauty and Illustration, 22(3), 1320–1332. <https://doi.org/10.11616/asbi.1159662>
- : 4. Pamuklu, A. G., & Fındıkcı, M. B. (2023). Grafik tasarımın geleceği: Yapay zekâ ve insan. Art and Design Journal, 7(2), 177–191.
- : Jung, E. (2024). The Impact of Artificial Intelligence on the Graphic Design Job Market. .Zou, X., Zhang, W., & Zhao, N. (2025). From Fragment to One Piece: A Survey on AI-Driven Graphic Design. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2503.18641>
- : ang, Y., Ciancia, M., Wang, Z., & Gao, Z. (2024). What's Next? Exploring Utilization, Challenges, and Future Directions of AI-Generated Image Tools in Graphic Design. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2406.13436>
- : Hansen, S. M. (2023). A Model for Understanding the Evolving Role of Graphic Designers in the Era of Artificial Intelligence. Research Catalogue. <https://www.researchcatalogue.net/view/2156238/2156237>

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler	:	Eğitim Bilimleri	:
Mühendislik Bilimleri	:	Fen Bilimleri	:
Mühendislik Tasarımı	:	Sağlık Bilimleri	:
Sosyal Bilimler	:	Alan Bilgisi	: 100

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	Dersin içeriği, konuları, değerlendirme sistemi ve uygulama süreci hakkında bilgi verilmesi	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan kaynakların incelenmesi, temel kavramlarla ilgili not alınması	
2	Yapay zekâyâ giriş (tanımlar, kavramlar, tarihsel gelişim, üretken yz. sistemlerinin temelleri, telif, özgünlük ve etik, yapay zekânın kullanım alanları ve güvenlik) konularının ele alınması	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan kaynakların incelenmesi, temel kavramlarla ilgili not alınması	
3	Yapay zekâ modellerinin çalışma prensiplerinin ve istem girdilerinin üretim çıktılarıyla ilişkilerinin incelenmesi	Belirlenen kaynaklardaki örnek modellerin araştırılması	
4	Üretken yapay zekâ araçlarının arayüz tanıtımının yapılması ve temel komutlarla görsel üretim sürecinin başlatılması	Belirlenen araçların giriş ekranlarının incelenmesi	
5	Basit tasarım senaryoları üzerinde üretim denemeleri yapılması ve birinci tasarım çalışması konusunun belirlenmesi	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan örnek üretimlerin incelenmesi	
6	Birinci tasarım çalışması kapsamında görsel üretim sürecinin yürütülmesi ve elde edilen çıktıların değerlendirilmesi	Önceki haftanın çıktılarına yönelik notların hazırlanması	
7	Görsel üretim denemelerine devam edilmesi ve elde edilen sonuçlarla ilgili dönütlerin paylaşılması	Üretim örneklerinin Drive klasörüne yüklenmesi	
8	Görsel üretim denemeleri hakkında genel değerlendirmelerin yapılması ve ileri düzey denemelere geçilmesi	Belirlenen görsellerin karşılaştırmalı olarak incelenmesi	
9	İleri düzey istemlerle varyasyon ve kompozisyon geliştirme çalışmaları yapılması.	Etik ve telif konularında paylaşılan makalelerin okunması	
10	İkinci tasarım çalışması konusunun belirlenmesi ve etik, telif, stil kopyalama ve yapay zekâ önyargısı konularının incelenmesi	Kaynaklarda yer alan metin üretimi örneklerinin incelenmesi	
11	İkinci tasarımla ilgili kritiklerin yapılması, revizyonların paylaşılması ve görsel üretimin metinsel anlatımla bütünleştirilmesi	Güncellenmiş üretimlerin değerlendirilmesi	

Ders Konuları			
Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
12	İkinci tasarım çalışmasının tamamlanması, görsel düzenleme ve anlam bütünlüğü açısından gözden geçirilmesi	Belirlenen araçlarda yeni istem stratejilerinin denenmesi	
13	Üretilen tasarımlar üzerine genel değerlendirme yapılması ve çıktılar son revizyonlarının gerçekleştirilmesi	Önceki haftada elde edilen sonuçların gözden geçirilmesi	
14	Dönem genel değerlendirmesinin yapılması, tüm çalışmaların çıktıya hazır hale getirilmesi	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan örneklerin incelenmesi	

Dersin Öğrenme Çıktıları	
Sıra No	Açıklama
Ö01	Yapay zekânın tarihsel gelişimini, temel kavramlarını ve algoritmik düşünme mantığını bilir.
Ö02	Yapay zekânın tasarım sürecindeki rolünü, sınırlılıklarını ve etik konulardaki riskleri tanımlar.
Ö03	Üretken yapay zekâ sistemlerini (Midjourney, Gemini, ChatGPT vb.) açıklar.
Ö04	Yapay zekâ ile tasarım üretiminde etik ve telif hakkı ilkelerine uygun biçimde hareket etmeyi analiz eder.
Ö05	Temel düzeyde prompt hazırlayarak görsel üretimleri yapar.
Ö06	Özgün bir konuda yapay zekâ araçlarını kullanarak tasarım oluşturur.

Programın Öğrenme Çıktıları	
Sıra No	Açıklama
P14	Tasarım odaklı düşünme prensiplerine uygun olarak alanı ile ilgili bir projeyi planlama, uygulama ve sonuçlandırabilme, ayrıca fikir ve tasarımları çoklu ortam araçlarını etkin kullanarak sözlü ve yazılı biçimde sunabilecek tarzda düzenler.
P15	Tasarım problemlerinin çözümünde alanın gerektirdiği temel mesleki bilgileri kullanarak bir marka veya kurum için, ayırt edici ve sürdürülebilir ürünler tasarlar.
P03	Görsel iletişim tasarımı alanının tarihsel gelişimi, tasarım eğilimleri ve kültürel boyutlarını açıklar.
P13	Disiplinler arası yaklaşımlardan yararlanarak ürün (görsel iletişim tasarımı) tasarlar.
P10	Görsel iletişim tasarım ürünlerini (illüstrasyon, fotoğraf, tipografi, vb) biçim, içerik ve teknik açılarından eleştirel bir yaklaşımla analiz ederek işlevine uygun olarak düzenler.
P09	Tasarım ilkeleri doğrultusunda problemlerin çözümünün birden fazla yolu olabileceği anlayışından hareket ederek, esnek, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler gerçekleştirir.
P08	Gelişen teknolojik yenilikleri ile basılı mecraya ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımdaki rolünü açıklar.
P05	Tasarım sürecinde karşılaşılabilecek risk ve olgular ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği konularında yasal hak ve sorumluluklarını değerlendirir.
P07	Görsel iletişim tasarımı üretim süreçleri, baskı teknikleri ve dijital medya üretim standartlarını açıklar.
P11	Farklı baskı teknikleri ile dijital platformlara uygun estetik ve özgün çalışmalar gerçekleştirir.
P06	Renk kuramı, modelleri, yönetimi, türleri, psikolojik özellikleri, önemi ve kullanım alanlarını açıklar.
P17	Mesleğin gerektirdiği bilgi ve becerileri aktarmada girişimci ve yenilikçi bir yaklaşım bilinci ile hareket ederek grup, müşteri ve paydaşlarla etkili iletişim kurmak için süreci takip eder
P01	Görsel iletişim tasarımının temel ilke ve öğeleri, görsel algı kuramları ve kompozisyon oluşturma ilkelerini tanımlar.
P16	Alanı ile ilgili tasarım problemlerinin çözümüne yönelik çalışmaları bireysel veya grup ile birlikte düzenler.
P04	Görsel iletişim tasarımı alanının gerektirdiği hak, yükümlülük ve telif haklarına ilişkin gelişmeler ile insan hakları, sürdürülebilirlik, çevre sorunları, kamu hizmeti sürecindeki olguların evrensel ve toplumsal boyuttaki etkileri ile hukuki sonuçlarını yorumlar.
P12	Alanı ile ilgili hem teorik hem de uygulama çalışmalarını hazırlarken teknolojik araç gereç ve program (yapay zekâ, artırılmış gerçeklik vb.) kullanarak tasarımlar gerçekleştirir.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%20
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	1	%20
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
Toplam		%100

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	3	42
Ödevler	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	3	3
Uygulama	2	8	16
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			120
AKTS Kredisi			4

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları																
Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek																
	P01	P02	P03	P04	P06	P07	P08	P09	P10	P12	P13	P14	P15	P16	P17	

Tüm	2	1	1	2	2	3	3	3	3	3	1	2	1	3	2
Ö01			4				4			3					
Ö02				5				4	5	3				5	4
Ö03						5	5	3	4	5	3				3
Ö04				5					5						5
Ö05	5	3			4	5	5	5		5		4	3		
Ö06	5	4			5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3