



Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181618507	Tasarımda Yapay Zeka II			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
8	181618507	Tasarımda Yapay Zeka II	4	3	4	

Dersin Dili:

Türkçe

Dersin Düzeyi:

Fakülte

Dersin Staj Durumu:

Yok

Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

Dersin Türü:

Seçmeli

Dersin Amacı:

Ders, üretken yapay zekâ teknolojilerinin hareketli görsel ve üç boyutlu uygulamalarda kullanımını kavratmayı amaçlar. Öğrencilerin güncel yapay zekâ araçlarını kullanarak animasyon benzeri kısa hareketli üretimler ve 3B model çalışmalarını geliştirmeleri, bu süreçte ileri düzey üretim becerilerini kazanmaları 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 görselleştirme çalışmaları yapar.

Ön Koşulları:

Dersin Koordinatörü:

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

Dersi Veren:

Öğr. Gör. MERVE SAYLIK

Dersin Yardımcıları:

Yok

Dersin Kaynakları

Ders Notları

Kaynakları

Dökümanlar

Ödevler

Sınavlar

- : Casey Reas, Chandler McWilliams – Form+Code in Design, Art, and Architecture 2. Joanna Zylinka – AI Art: Machine Visions and Warped Dreams
- : 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>
- : 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>
- : Tang, 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>
- : Şen, E. (2022). İllüstrasyon Alanında Yapay Zekâ Uygulamaları. 11. Pamuklu, A. G., & Fındıkcı, M. B. (2023). Grafik Tasarımın Geleceği: Yapay Zekâ ve İnsan.

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 ders izlencesinin incelenmesi	
2	Yapay zekâ destekli hareketli görsel üretiminin temel ilkelerinin incelenmesi	Belirlenen kaynaklarda yer alan örnek animasyonların izlenmesi	
3	Hareketli görsellerde zaman, ritim ve anlatım ilişkilerinin değerlendirilmesi	Belirlenen kaynaklardaki örneklerin araştırılması	
4	Üretken yapay zekâ araçlarıyla hareketli görsel oluşturma tekniklerinin tanıtılması	Kullanılacak araçların arayüz ve komut yapılarının incelenmesi	
5	Birinci tasarım çalışması konusunun belirlenmesi ve hareketli görsel üretim sürecine başlanması	Daha önce incelenen örneklerden esin alınarak fikir notlarının hazırlanması	
6	Görsel üretim sürecinin yürütülmesi ve elde edilen sonuçların değerlendirilmesi	Çalışmaların ders yürütücüsü tarafından paylaşılan drive klasörüne yüklenmesi	
7	Görsel üretimlerin geliştirilmesi, renk ve kompozisyon dengelerinin incelenmesi	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan örneklerle karşılaştırma yapılması	
8	Birinci tasarım çalışmasının tamamlanması ve program çıktısı haline getirilmesi	Görsel düzenlemelerin ve varyasyonların tamamlanması	
9	3B model üretimi için yapay zekâ destekli araçların tanıtılması ve örneklerin incelenmesi	Belirlenen araçların kullanım videolarının ve örnek çalışmalarının incelenmesi	
10	İkinci tasarım çalışması konusunun belirlenmesi ve modelleme sürecine başlanması	Konu fikirlerinin hazırlanması, örnek modellerin analiz edilmesi	
11	İkinci tasarım çalışmasının tamamlanması, biçim ve anlam ilişkilerinin değerlendirilmesi	Modelin son revizyonlarının yapılması	
12	İkinci tasarım çalışmasının tamamlanması, biçim ve anlam ilişkilerinin değerlendirilmesi	Modelin son revizyonlarının yapılması	
13	Üretilen tasarımlar üzerine genel değerlendirme yapılması ve çıktılarının son düzenlemelerinin gerçekleştirilmesi	Tasarım çıktılarının gözden geçirilmesi	
14	Dönem genel değerlendirmesinin yapılması ve tüm çalışmaların çıktıya hazır hale getirilmesi	Ders yürütücüsü tarafından paylaşılan örneklerin incelenmesi	

Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No Açıklama

- Ö01 Yapay zekâ ile hareketli içerik ve üç boyutlu görsel üretim araçlarını bilir.
- Ö02 Belirli bir görsel amaç doğrultusunda uygun aracı seçerek içerik üretir.
- Ö03 Görsel çıktılarda biçim, doku, hareket ve süreklilik ilişkilerini uygun biçimde uygular.
- Ö04 Üretim sürecini planlar, geliştirir ve geri bildirimlere göre değerlendirir.
- Ö05 Üretken yapay zekâ ile yaratıcı iş birliği ile özgün 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 tasarımı 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 mecra 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.

