**ESOGÜ GÖRSEL SANATLAR BÖLÜMÜ**

**DERS BİLGİ FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | **Dersin Kodu** |
| YAPAY ZEKÂ VE SANAT UYGULAMALARI II | 141216027 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Yarıyıl** | **Haftalık Ders Saati** | **AKTS** |
| **Teorik** | **Uygulama** |
| 6 | 4 | 2 | 8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Temel Eğitim**  | **Sanat**  | **Tasarım** | **Sosyal Bilimler** |
|  | 6 | 2 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Dili** | **Dersin Seviyesi** | **Dersin Türü** |
| Türkçe | Lisans | Seçmeli |

|  |  |
| --- | --- |
| **Önkoşul Dersleri** | Yok |
| **Dersin Amacı** | ‘Yapay zekâ ve etik, telif hakları, ulusal yapay zekâ stratejileri, yapay zekâ ve güvenlik, araştırmada ve eğitimde yapay zekâ’ konularını hem teorik hem de uygulamalı olarak kavrayabilme. Yapay zekânın sanatta yeni araçsal kullanım alanlarını keşfedebilme ve yapay zekâ araçları ile sanatsal yaratıcılığı arttırabilme. Yapay zekâ uygulamalarını çoklu (bir arada) kullanabilme becerisi kazanma ve belirli bir kavram bağlamında yapay zekâ üretimlerinin proje bazlı grup çalışması olarak gerçekleştirilmesi. |
| **Dersin Kısa İçeriği** | Yapay zekânın bilim ve sanatta uygulama alanlarının tarihsel gelişimi, ‘chat’/sohbet uygulamalarını, sunum ve görsel oluşturma araçlarını, metin ve büyük dil modellerini, ses ve müzik oluşturma uygulamalarını, avatar karakterleri yaratma ve çizgi roman estetiğinde hikâyeleştirme araçlarını, hareketli görüntü, video, animasyon ve üç boyutlu modelleme uygulamalarını tanıyarak yapay zekâ araçlarını kullanma pratiklerinin geliştirilmesi. Yapay zekâ sanatçılarını ve çalışmalarını inceleme ve yorumlama. Böylece bir kavram çerçevesinde yapay zekâ üretimlerini, sanatsal yaratıcılığı ve estetik duyumsamayı gözeterek özgün bir şekilde gerçekleştirebilme.  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dersin Öğrenim Çıktıları** | **Katkı Sağladığı PÇ/PÇ’ler** | **Öğretim Yöntemleri \*** | **Ölçme Yöntemleri \*\*** |
| **1** | Yapay zekâ hakkındaki teknolojik gelişmelerin takip edilmesi ve ‘deepfake’ (derin sahtelik) gibi sahte bilgi kanallarından ve manipülatif düzenlemelerden uzak durarak ‘Yapay Zekâ Etiğini ve Güvenliğini’ esas alan üretimlerde bulunulur.  | PÇ3, PÇ4, PÇ5 | 1, 2, 4, 5, 6, 11, 13 | A, F, J, K  |
| **2** | Yapay zekânın geleceğine, eğitimde yapay zekânın yerine ve geleceğin mesleklerine dair konular hakkında vizyon sahibi olunur ve yapay zekâ araştırma ve öğrenme pratikleri geliştirilir. | PÇ3, PÇ4, PÇ5 | 1, 2, 5, 6, 11, 12, 13 | A, F, J, K |
| **3** | Dijital ve yapay zekâ teknolojileri eşliğinde Web 2.0 ve Web 3.0 teknoloji uygulamalarının sanattaki çoklu kullanım alanları keşfedilerek, sanatsal yaratıcılık ve üretkenlik sergilenir. | PÇ3, PÇ4, PÇ5, PÇ6 | 1, 2, 5, 6, 7, 11, 13 | A, J, K |
| **4** | Yapay zekânın sanattaki yeni araçsal dilinin disiplinlerarası boyutu sayesinde sanat uygulamaları olarak metinsel, görsel, hareketli görüntü ve ağsal yapay zekâ çevirileri yapılarak sanat mecralarındaki dönüşümler ve yenilikler kavranır.  | PÇ6, PÇ7, PÇ8, PÇ9 | 2, 6, 10, 11,14 | A, J, K |

|  |  |
| --- | --- |
| **Temel Ders kitabı** | Arielli, E. (2022). ‘Chapter 3: Techno-animism and the Pygmalion Effect‘. in Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design. Manovich, L. & Arielli, E.Kaku, M. (2021). Geleceğin Fiziği. (Çev: Yasemin Saraç ve Oymak Hüseyin Oymak), Ankara: ODTÜ Yayıncılık Kaku, M. (2020). Zihnin Geleceği. (Çev: Emre Kumral), Ankara: ODTÜ Yayıncılık.Lovelock, J. (2021). Novasen: Yaklaşan Hiperzekâ Çağı. (Çev: Ebru Kılıç), İstanbul: Kolektif Kitap.Rutsky, R. L. (1999). High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman. London: the University of Minnesota Press. |
| **Yardımcı Kaynaklar** | Aşağıda örnek gösterilen kaynaklara benzer yapay zekâ ve dijital teknolojiler hakkında yazılan spesifik kitaplar, tezler, makaleler ve sosyal bilimler, fen bilimleri bağlamında libgen.is, archive.org, aaaaarg.fail, academia.edu, arxiv.org, books.google.com gibi konu kapsamındaki web tabanlı kaynaklar ile yapay zekâ ve robot araştırmaları yapan, yapay zekâ üretimleri gerçekleştiren başlıca sanatçıların yer aldığı https://aiartists.org/ web sitesi.Artut, S. (2019). Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları. İnsan ve İnsan Sayı. 22, s. 767-783. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/articlefile/845090>)Berardi, F. B. (2014). Gelecekten Sonra. (Çev: Osman Şişman ve Sinem Özer), İstanbul: Otonom Yayıncılık.Berardi, F. B. (2012). Ruh İş Başında: Yabancılaşmadan Otonomiye. (Çev: Fırat Genç), İstanbul: Metis Yayınları. Braidotti, R. (2017). Göçebe Özneler. (Çev: Öznur Karakaş), İstanbul: Kolektif Kitap. Bradiotti, R. (2018). İnsan Sonrası. (Çev: Öznür Karakaş), İstanbul: Kolektif Kitap.Bradiotti, R. (2021). İnsan Sonrası Bilgi. (Çev: Seyran Sam& Eda Çaça), İstanbul: Kolektif Kitap.Clough, P. T. (2008). The Affective Turn: Political Economy, Biomedia and Bodies. Los Angeles, London, New Delhi, and Singapore: SAGE Publications, Theory, 360 Culture & Society Vol. 25 (1): 1-22, Downloaded from http://tcs.sagepub.com at SAN FRANCISCO STATE UNIV on March 19, 2008.Ed: Ertan, E. (2015). Dijital Sonrası Tarihçeler. (Çev: Hande Eagle, Nafiz Akşehirlioğlu, Yiğit Adam), İstanbul: Akbank Sanat.Mazzone, M. & Elgammal, A. (2019). Essay Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. Arts Vol. 8 (1), 26, s. 1-9. Downloaded fromhttps://www.academia.edu/38407528/Art\_Creativity\_and\_the\_Potential\_of\_ Artificial\_IntelligenceRabinow, P. (1992). ‘Artificiality and Enlightment: From Sociobiology to Biosociality.’ in Incorporations, p. 234-252. Ed: Jonathan Crary and Sanford Kwinter. New York: Zone Books.Rose, N. (2007). The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power and Subjectivity in the Twenty-first Century. New Jersey: Princeton University Press.Thacker, E. (2004). Biomedia. Minneapolis: University of Minnesota Press. Thacker, E. (2005). The Global Genome, Biotechnology, Politics and Culture. Cambridge, MA: MIT Press. |
| **Derste Gerekli Araç ve Gereçler** | Bilgisayar, projeksiyon, internet, mobil araçlar, Adobe Photoshop Üretken YZ, Adobe Firefly, Midjourney, DALL-E, DeepDream, RunwayML gibi ücretli veya Kling AI, Krea AI, Imagen 3, ImagineArt, Poe, Copilot, Suno, Wondershare, Invideo, Adobe Express, ElevenLabs gibi ücretsiz yapay zekâ uygulamaları. |

|  |
| --- |
| **Dersin Haftalık Planı** |
| **1** | Tanışma: Ders İçeriği |
| **2** | Blog ve Websitesi, İçerik Oluşturma |
| **3** | Sanal Asistanlar: Büyük Dil Modelleri ile Doğal Dil İşleme |
| **4** | Chatbot (Sohbet Botu) Oluşturma, Doğru ‘Prompt’ (Komut) Kullanma Pratiklerini Geliştirme |
| **5** | Görüntü İşleme, Ses Tanıma |
| **6** | Görsel ve Çizim Araçları, Üretken Dolgu Uygulamaları |
| **7** | Ses ve Müzik Araçları |
| **8** | Ara Sınavlar |
| **9** | Google, Microsoft, Adobe, Nvidia Yapay Zekâ Uygulamaları |
| **10** | Avatar Oluşturma, Kişisel Avatarlar ile Canlı Yayın Yapma ve Avatarları Videolaştırma |
| **11** | Çizgi Roman Oluşturma ve Hikâyeleştirme Araçları  |
| **12** | Üç boyutlu modelleme ve Üç Boyutlu Sanal Mekânlar Oluşturma Uygulamaları |
| **13** | Hareketli Görüntü, Video, Sunu Araçları |
| **14** | Video Çekimlerini Animasyonlara Dönüştürme Uygulamaları |
| **15** | Yapay Zekâ ile Araştırma Yapma, Konu Özeti Çıkarma, Soru Oluşturma, Dil Çevirileri Yapma gibi Öğrenim Pratikleri Geliştirme |
| **16,17** | Yarıyıl Sonu Sınavları |

|  |
| --- |
| **Dersin İş Yükünün Hesaplanması** |
| **Etkinlikler** | **Sayısı** | **Süresi (Saat)** | **Toplam İş Yükü (saat)** |
| Ders Süresi (haftalık toplam ders saati) | 14 | 6 | 84 |
| Ders Dışı çalışma süresi (literatür tarama) | 2 | 22 | 44 |
| Ders Dışı çalışma süresi (okuma, izleme) | 3 | 19 | 57 |
| Ders Dışı çalışma süresi (malzeme araştırma) | 1 | 20 | 20 |
| Ders Dışı çalışma süresi (uygulama) | 1 | 26 | 26 |
|  |  |  |  |
| Proje Sunum Hazırlık süresi | 1 | 2 | 2 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Ara sınav | 1 | 1 | 1 |
| Ara Sınav hazırlık | 1 | 1 | 1 |
| Yarıyıl sonu sınavı | 1 | 1 | 1 |
| Yarıyıl sonu sınavı hazırlık | 1 | 1 | 1 |
|  | **Toplam iş yükü** | **237** |
|  | **Toplam iş yükü / 30** | **7,9** |
|  | **Dersin AKTS Kredisi** | **8** |

|  |
| --- |
| **Değerlendirme** |
| **Yarıyıl içi Etkinlikleri** | **%** |
| Ara Sınav | 40 |
| Ödev |  |
| **Yarıyıl Sonu Sınavı** | 60 |
| **Toplam** | 100 |

|  |
| --- |
| **DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ**(5: Çok yüksek, 4:Yüksek,3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,) |
| **NO** | **PROGRAM ÇIKTISI** | **Katkı** |
| **1** | Görsel sanatların temel kavram, eleman ve ilkelerini kavrama |  |
| **2** | Görsel sanatların tarihçesine ilişkin bilgi edinme ve kullanma |  |
| **3** | Görsel sanatlara ilişkin literatürü tarama ve kullanma becerisine sahip olarak edindiği bilgiyi eleştirel bir yaklaşımla değerlendirme | 4 |
| **4** | Görsel sanatlar alanına yönelik bilimsel, felsefi, kültürel ve teknolojik bilgi edinme ve ilgili gelişmeleri takip etme becerisi kazanma | 4 |
| **5** | Görsel sanatların farklı alanlarında, farklı malzeme, teknik ve teknolojiler hakkında edindiği bilgiyi sanat pratiklerinin üretim süreçlerinde deneyimleme | 4 |
| **6** | Disiplinlerarası çalışma bilgi ve becerisi edinerek teorik ya da uygulamalı süreçlerde sanat pratiklerine aktarma | 4 |
| **7** | Anlatım ve sunum becerilerini geliştirme; uygun sunumlar yapabilmek için çeşitli tekniklerle ve programlarla sanatsal sürecin farklı aşamalarını ifade edebilme | 3 |
| **8** | Karşılaşılan problemlere yönelik alternatif çözüm yolları üreterek deneysel üretimler gerçekleştirme becerisi geliştirme | 3 |
| **9** | Edindiği kuramsal ve uygulamalı bilgi ve becerilerle bireysel ya da işbirliği içinde yaratıcı, yenilikçi ve özgün sanatsal projeler yürütme ve sergileme | 3 |
| **10** | Kendi sanat pratiklerine eleştirel bir bakış açısı geliştirebilme ve yapılan eleştirileri dikkate alabilme |  |
| **11** | Sanatsal pratiklerin üretim ve sergileme süreçlerinde etik kurallara dikkat etme |  |

|  |
| --- |
| **DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ** |
| **Yürütücü**  | Dr. Arş. Gör. Şeyma Nâlân EKİCE |  |  |  |
| **İmza** |  |  |  |  |

02/01/2025