



Grafik Tasarımda Yapay Zekâ Desteği Kullanımına Yönelik Öğrenci Görüşleri

Student Opinions on The Use of Artificial Intelligence Support in Graphic Design

Umut YAĞCI¹

Öz

Araştırma, yapay zekânın eğitim süreçlerinde ve özellikle grafik tasarım alanında kullanımını ele almaktadır. Bu araştırmada amaç, görsel sanatlar eğitiminde grafik ana sanat öğrencilerinin grafik dersinde tasarım yaparken destek olarak kullandıkları yapay zekâ uygulamalarına yönelik öğrenci görüşlerini belirlemektir. Grafik tasarım öğrencilerinin yapay zekâ uygulamalarına yönelik görüşlerine bakıldığında; öğrencilerin yapay zekâ teknolojilerini tasarım süreçlerinde giderek daha fazla kullandığı ve bu teknolojilerin tasarımcılara yeni ve yenilikçi yaklaşımlar sunarak işlerini kolaylaştırdığı ifade etmektedirler. Ayrıca yapay zekâ uygulamalarını tasarım sürecinde ilham almak, iş yükünü azaltarak zaman kazanmak ve tasarım becerilerini geliştirmek amacıyla düzenli olarak kullandıkları görülmektedir. Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin yapay zekâ uygulamalarının pratiklik ve verimlilik sağlaması gibi özellikleri takdir ettiklerini ancak kısmen de olsa yaratıcılığı köreltebileceği ve tek tip tasarımlara yol açabileceği kaygısı taşıdıklarını göstermektedir. Ayrıca, öğrencilerin yapay zekâ desteğinin derslerinin tamamında alınması konusunda temkinli oldukları ve bu teknolojinin bilinçli bir şekilde kullanılması gerektiği görüşünü benimsedikleri bulgularına ulaşılmıştır. Sonuç olarak; araştırmada yapay zekâ destekli uygulamaların grafik tasarım alanında önemli bir rol oynadığı ve öğrencilerin bu teknolojiyi etkili bir şekilde kullanabilmesi için bilinçli bir yaklaşımın önemli olduğu görülmüştür. Yapay zekâ kullanımının öğrenciler arasında oldukça yaygın olduğu, tasarım yaparken yapay zekâ destekli uygulamalarını ilham aldığı, daha hızlı gelişim sağladıkları ve iş yükünü önemli ölçüde azalttıkları bir araç olarak gördükleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Sanat, Yapay Zekâ, Öğrenci Görüşleri, Grafik Tasarım, Tasarım Teknolojisi

Abstract

The research addresses the use of artificial intelligence in educational processes and especially in the field of graphic design. The aim of this research is to determine students' opinions about the artificial intelligence applications that graphic arts students use as support while designing in the graphics course in visual arts education. Looking at the opinions of graphic design students about artificial intelligence applications; They state that students are increasingly using artificial intelligence technologies in their design processes and that these technologies make their work easier by offering new and innovative approaches to designers. In addition, it is seen that they regularly use artificial intelligence applications to get inspiration during the design process, save time by reducing workload, and improve their design skills. The findings show that students appreciate the practicality and efficiency of artificial intelligence applications, but they are concerned that they may, at least partially, dull creativity and lead to uniform designs. In addition, it was found that students were cautious about taking artificial intelligence support in all of their courses and adopted the view that this technology should be used consciously. In conclusion; The research shows that artificial intelligence-supported applications play an important role in the field of graphic design and that a conscious approach is important for students to use this technology effectively. It has been concluded that the use of artificial intelligence is quite common among students, that they see artificial intelligence-supported applications as a tool that inspires them when designing, enables faster development and significantly reduces the workload.

Keywords: Graphic Art, Artificial Intelligence, Student Opinions, Graphic Design, Design Technology

¹ Dr., Yenisehir Bilim ve Sanat Merkezi, umutyagci@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-6687-0103>

Makale Türü/Article Type: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received Date: 10.06.2024 – Kabul Tarihi/Accepted Date: 16.07.2024

Atıf İçin/For Cite: YAĞCI U., "Grafik Tasarımda Yapay Zekâ Desteği Kullanımına Yönelik Öğrenci Görüşleri", *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 2024;23(92):1569-1581

<https://doi.org/10.17755/esosder.1499011>

Lisans: [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission: Dicle Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu

Başkanlığı'nın 24/04/2024-11 tarih kararı ile uygun bulunmuştur/ Approved by the decision of Dicle University Social and Human Sciences Ethics Committee dated 24/04/2024-11.

1. GİRİŞ

Eğitim süreçleri içinde yapay zekâ, eğitim ve öğretim, adaptasyon, sentez, öz düzenleme ve kullanım gibi insan tarafından gerçekleştirilen süreçlere katılabilen bilgi işleme sistemleri olarak tanımlanmaktadır (Güzey vd., 2023). Yapay zekâ ve eğitim ilişkisi son yıllarda gelişerek yapay zekâ ürünlerinin eğitim öğretim süreçlerine dâhil edilmesini hızlandırdı. Akıllı makineler ve sistemlerle destekli eğitim öğretim süreçlerine yönelik tartışmalar sürse de bu teknolojinin hızla gelişerek ilerleyeceği uzmanların ortak görüşleridir (Korkmaz ve Polat, 2023). Bu bağlamda yapay zekânın; bilgisayarlara, insana yakın işlevleri yerine getirme yeteneği kazandırdığı görülmektedir. Eğitimde yeni teknolojilerin benimsenmesi ve kullanılmasıyla birlikte eğitim sektöründe yapay zekâdan yoğun bir şekilde faydalanılacağı söylenebilir (Chen vd., 2020). Eğitim öğretim süreçlerinde yararlanılacak yapay zekâ sistemlerinin nasıl tasarlandığı, nasıl çalıştığı ve geliştiğini denetlemek için koruma önlemleri ve insan gözetiminin süreç boyunca devam etmesinin önemli olduğu söylenebilir (Nguyen ve Ngo, 2023). Yapay zekâ grafik tasarım dersi bağlamında tasarım sürecinin desteklenmesi ve gelişmiş görsellerle desteklenmesi gibi durumlarda fayda sağlayacağı gibi iş yükünü hafifletme ve iş gücünü daha etkili kullanabilme konusunda da etkili sonuçlar sunabilir. Yapay zekâ teknolojileri eğitim alanındaki uygulanmaları her geçen gün artarken, derste verimliliği ve öğrencilerin öğrenme deneyimini geliştirmektedir (Huang vd., 2021).

Grafik tasarım öğrencilerinin tasarım süreçlerinde yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin kullanımını giderek artmaktadır. Geleneksel tasarım yöntemleriyle birlikte YZ'nin tasarımlarda kullanımını, öğrencilere yeni ve yenilikçi yaklaşımlar sunmaktadır. Ancak, bu teknolojilerin kullanımıyla ilgili öğrencilerin görüşleri ve deneyimleri içeren araştırmalar sınırlıdır. Bu araştırmada, grafik ana sanat öğrencilerinin tasarım süreçlerinde YZ desteği kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmektedir.

1.1. Grafik Tasarımda Yapay Zekâ Kullanımı

Yapay zekâ, grafik endüstrisindeki işleri devralma korkusu yaratırken, diğer taraftan işleri kolaylaştırmıştır. Günümüzde grafik ve yapay zekâ arasındaki ilişkinin büyük oranda arttığı, uygulamalarının yaygın olarak kullanıldığı gözlenmektedir. Tasarımcıların tasarım sürecini yüksek yaratıcılıkla ve hızlı bir şekilde tamamlamaları hayati önem taşımaktadır. Bu nedenle, tasarım ve teknoloji arasındaki ilişkiyi anlamak, tasarımcıların daha verimli olmalarına yardımcı olmaktadır. Yerel tasarım yöntemleri ile yapay zekâ odaklı tasarım yöntemleri arasındaki fark, istenen tasarımı elde etmek için kullanılan süreç ve araçlardır. Bugün, yapay zekâ sayesinde tasarım geçmişi olmayan herhangi bir kişi bir logo veya web sitesi oluşturabilir (Sindhura & Abdul, 2021).

Tasarımcıların yaptığı çalışmalarda zaman zaman yardımcı gereksinimi duyulur. Tasarımcılar işin yaratıcı kısmıyla uğraşırken, yapay zekâ iş yükünü hafifleterek çalışmalarında da vakit ve hız avantajı sağlamaktadır. Bu durum tasarımcılara hatalarını kontrol edebilme imkânı da vermektedir (Teixeira, 2017).

Yapay zekânın gelişimi teknolojilerin konumunda ve rolünde de değişiklikler yapmaktadır. Bu alanlardan biri de grafik tasarım alanıdır. Makine öğrenmesinin temeli olan algoritmik sistemler grafik tasarımda da yeni çıktılar üretmektedir. Algoritmalar herhangi bir problemi çözüme ulaştırmak için uygulanması gereken adımları sistematik, düzenli, açık ve

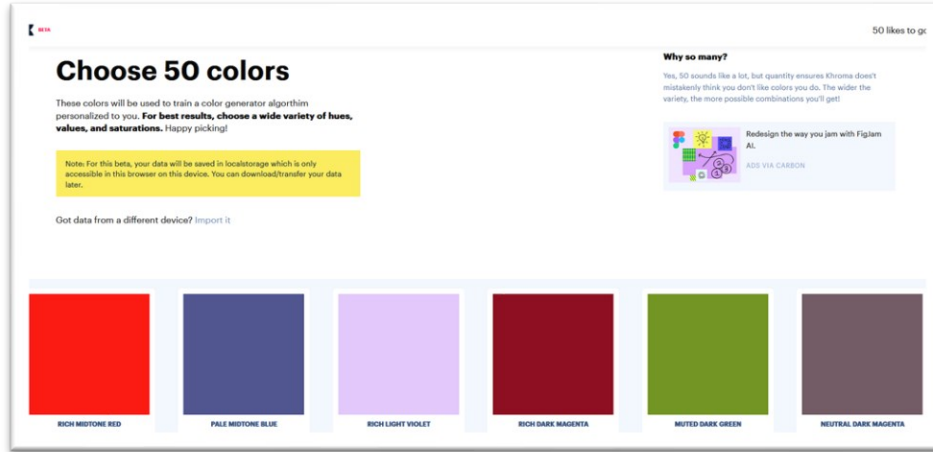
sıralı bir biçimde ifade edilmesidir. Teknolojinin gelişimiyle beraber grafik tasarım bilgisayarlar da devam etmekte ve buna bağlı olarak da yapay zekâ tasarım araçları kaçınılmaz olarak grafik tasarım sektöründe yer almaktadır. Grafik tasarımda yapay zekâyı tarif edersek herhangi bir grafik tasarımcının tasarım sürecine dahil olmadan yapay zekâ kodlarını kullanarak logo, mizanpaj, web sitesi, ambalaj tasarımı, film posterleri gibi tasarım çıktıları oluşturan uygulamalar bütünü olduğunu ifade etmek mümkündür (Karaata, 2018).

Grafik tasarım alanında yapay zekâ kullanımı yaygınlaşmakta ve bazı tasarım problemlerini kolaylıkla çözüme kavuşturabilmektedir. Yapay zekâ tasarımcıların yaptığı birçok çalışmada bulunan hamaliye işlerde özellikle devreye girmektedir. Çalışılan işlerin % 20'si hamaliye türü işlerden oluşmaktadır. Yapay zekâ bu işleri otomatikleştirerek tasarımcıya kolaylık sağlamaktadır. Adobe, AutoDesk, Google, Microsoft gibi yazılım firmaları bu sorunları gidermek için çalışmaktadır (Karaşahinoğlu, 2020).

1.2. Grafik Tasarımda Yapay Zekâ Kullanan Bazı Web Araçları

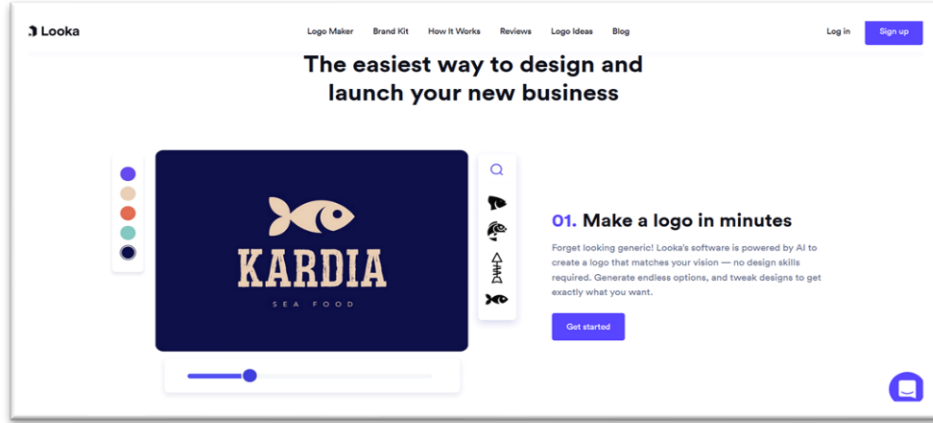
Yapay zekâ uygulamalarında, algoritmalar tekrarlanarak makinelerin öğrenmesi prensibiyle, sanal mağazalar için web siteleri, banner yapımları ve logo tasarımları yapabilecek basit yazılımlar bulunmaktadır. Grafik tasarım için kullanılan bazı yapay zekâ siteleri şunlardır:

Khroma.com: Grafik tasarımcılar için büyük kolaylık sağlayan renk seçim sitesidir. Bir dizi renk seçerek (50 adet) yapay zekâ algoritması ile analiz edip bizim beğenebileceğimiz renkleri oluştururken beğenmediklerimizi engellemek için sinir ağı destekli bir algoritma sayesinde bize en uygun olanları sunmaktadır (Khroma, 2020).



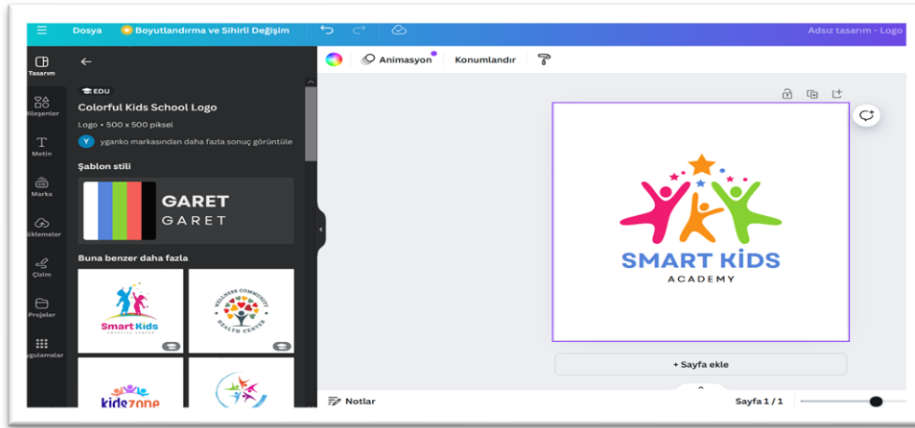
Görsel 1: Khroma Arayüzü

Looka, Tailor Brands ve Wix Logo Maker web araçları yapay zekâ algoritmaya dayalı çalışma prensibiyle yaptığı tasarımlarda, firmaların isminden esinlenerek ihtiyaçlarına göre en iyi stilleri ve renkleri belirledikten sonra birden fazla logo tasarımı yapabilmektedir. Belirlenen logolara ince ayarlar yaparak kurumsal kimlik çalışmasını tamamlayabilmektedir (Das, 2020).



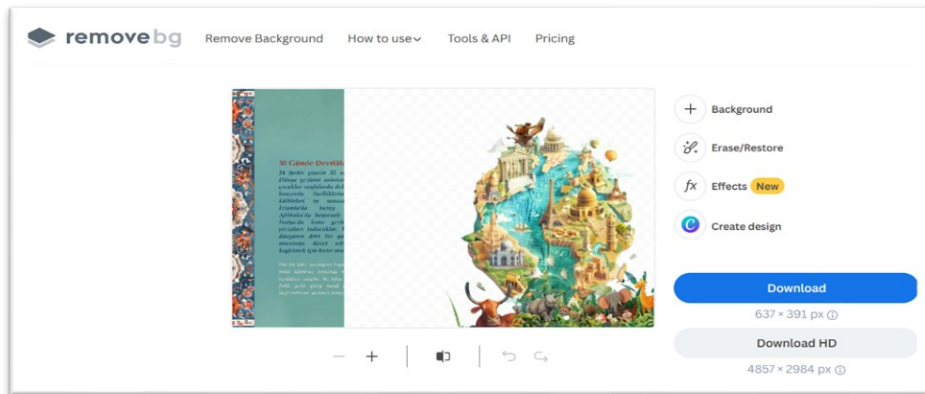
Görsel 2: Looka Arayüzü

Canva: Kullanıcıların sosyal medya grafikleri, sunumları, posterleri ve diğer görsel içerikleri oluşturmasına olanak tanıyan yapay zekâ destekli bir grafik tasarım platformudur. Web'de ve mobilde kullanılabilir ve milyonlarca resim, yazı tipi, şablon ve illüstrasyonu entegre eder.



Görsel 3: Canva Logo Düzenleme Arayüzü

Remove.bg: Yardımcı grafik tasarımcı görevini üstlenerek fotoğrafların arka planlarını oldukça pratik bir şekilde kaldırmaktadır.



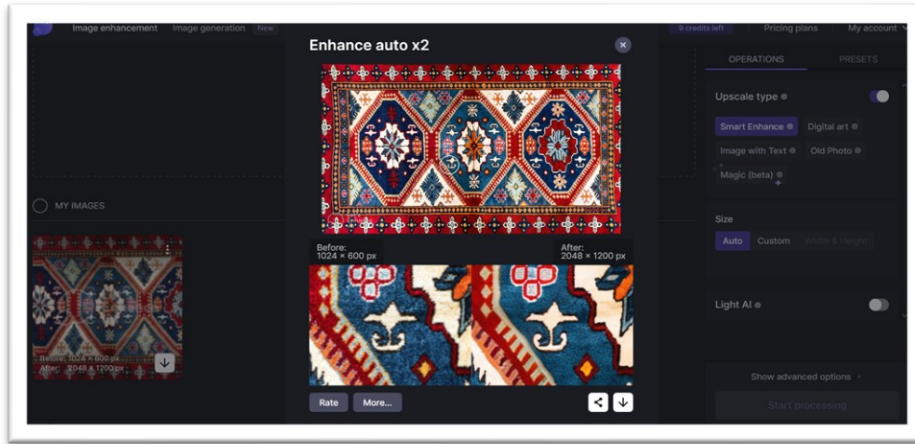
Görsel 4: Remove.bg Arkaplan Düzenleme Arayüzü

Fontjoy.com: Yapay zekâ ile çalışan bu uygulama da tasarımcılara yazı karakteri önerilerinde bulunmaktadır.



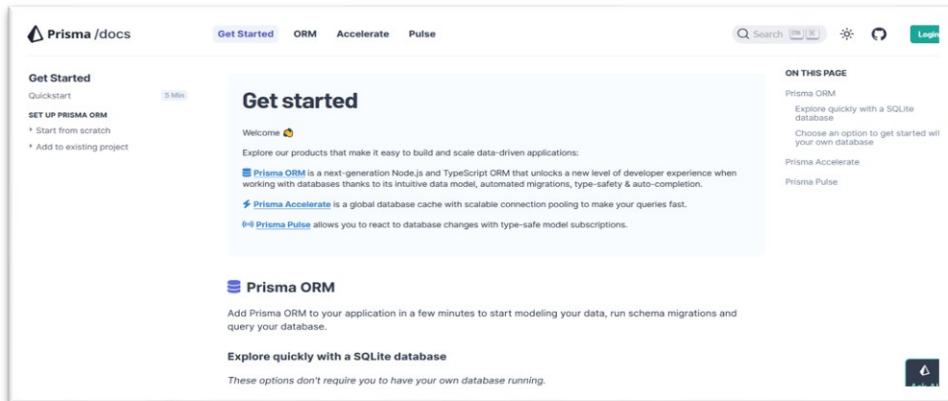
Görsel 5: Fontjoy Font Öneri Arayüzü

Letsenhance.io: Görsellerin kalitesini yükselten bir yapay zekâ uygulamasıdır.



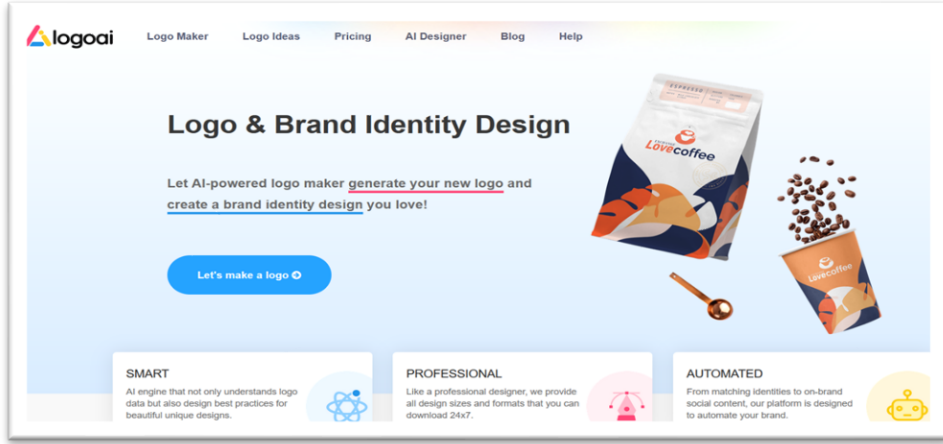
Görsel 6: Letsenhance Arayüzü

Prisma: Yapay sinir ağları ve yapay zekâ kullanarak fotoğraflara çeşitli sanatsal efektler veren bir fotoğraf düzenleme uygulamasıdır.



Görsel 7: Prisma Arayüzü

Logoai, Brandmark: Yapay zekâ temelli logo tasarım uygulamasıdır.



Görsel 8: Logoai Arayüzü

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada amaç, görsel sanatlar eğitiminde grafik ana sanat öğrencilerinin grafik alanında tasarım yaparken destek olarak kullanılan yapay zekâ uygulamalarına yönelik öğrenci görüşlerini belirlemektir.

1.4. Araştırmanın Önemi

Grafik ana sanat öğrencilerinin tasarım süreçlerinde yapay zekâ desteği kullanımına yönelik görüşlerini araştırmak, birkaç nedenle önemlidir:

Teknolojinin Etkisi: Grafik tasarım alanında yapay zekânın giderek daha fazla kullanılmasıyla birlikte, öğrencilerin bu teknolojiye yönelik tutumları ve deneyimleri, gelecekteki tasarım uygulamalarını şekillendirebilir. Bu nedenle, öğrencilerin YZ'yi tasarım süreçlerinde nasıl algıladığı ve kullanmayı nasıl değerlendirdiği, disiplinin geleceğini etkileyebilir.

Eğitim Süreçleri ve Stratejileri: Öğrencilerin YZ'yi tasarım eğitimlerinde nasıl kullanabilecekleri ve bu teknolojiyi etkin bir şekilde benimsemeleri için hangi stratejilerin gerektiği, eğitim kurumları ve öğretmenler için önemlidir. Öğrencilerin görüşlerini anlamak, daha etkili eğitim yöntemleri ve müfredat geliştirmeye olanak tanır.

Yaratıcılık ve İnovasyon: Yapay zekâ teknolojileri, tasarım süreçlerinde yeni ve yenilikçi yaklaşımların keşfedilmesine olanak tanır. Öğrencilerin YZ'nin yaratıcılıklarını nasıl etkilediği ve inovasyon süreçlerine nasıl katkıda bulunduğu konusundaki görüşleri, disiplinin ileriye dönük gelişimini belirleyebilir.

1.5. Sınırlılık

Bu araştırma, Diyarbakır ilindeki Dicle Üniversitesi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında okuyan grafik ana sanat 2. ve 3. sınıf öğrencileri ve bu öğrencilere yönelik hazırlanan öğrenci görüşme formu ve bu görüşme formunda yer alan 7 soru ile sınırlıdır.

2. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın yönteminden, modelinden, evren ve örneklemeden, verilerin toplanmasından, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanmasından bahsedilmiştir.

2.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup, verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ve literatür tarama yönteminden yararlanılmıştır. Öğrenci görüşleri içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Diyarbakır'da güzel sanatlar eğitimi veren kurumlarda resim-iş eğitimi anabilim dalında grafik tasarım eğitimi alan öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklem ise grafik ana sanat 2. sınıf ve 3. sınıf öğrencileridir. Araştırmaya katılan öğrenciler 21 kişiden oluşmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Görsel sanatlar eğitiminde öğrencilerin grafik dersinde yaptıkları tasarımda kullandıkları yapay zekâ uygulamalarına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla aşağıdaki sorular hazırlanmıştır.

Tablo 1. Grafik Tasarımda Yapay Zekâ Uygulamalarına Yönelik Öğrenci Görüşme Formu Görüşme Soruları

1. Grafik tasarımda yapay zekâ uygulamalarını hangi sıklıkta kullanıyorsun?
2. Grafik tasarım sürecinde yapay zekâ uygulamalarını hangi amaçla kullanıyorsun?
3. Yapay zekâ uygulamalarında ilgin çeken neler var? Beğendiğin ve beğenmediğin yönler neler?
4. Bütün derslerde yapay zekâ uygulamaları ile çalışırım diyebilir misin? Neden?
5. Grafik tasarımda yapay zekâ ile uygulama yapmak sana neler kazandırıyor?
6. Tasarım sürecinde yapay zekâ desteği almayı öğrenci arkadaşlarına tavsiye eder misin? Neden?
7. Yapay zekâ uygulamaları ile ilgili eklemek istediğin görüşlerin varsa yazabilir misin?

2.4. Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması

Araştırmada yer alan 21 öğrencinin, görüşme formundaki 7 soru ile ilgili görüşleri içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiş ve tablolastırılarak yorumlanmıştır.

3. BULGULAR ve YORUM

Öğrencilerin Yapay Zekâ Uygulamalarına Yönelik Görüşlerine Ait Bulgular

Grafik Ana sanat öğrencilerinin derste yapay zekâ uygulamalarını kullanmalarına yönelik görüşlerinin neler olduğu ile ilgili bulgulara yer verilerek öğrenci görüşme formunda

yer alan 7 soru ve bu sorulara yönelik 21 öğrencinin görüşleri içerik analizi yapılarak soruların çözümlenmesi aşağıda sırasıyla sunulmuştur.

1. Grafik tasarımda yapay zekâ uygulamalarını hangi sıklıkta kullanıyorsun?

Tablo 2. Görüşme Formu 1. Soru

Grafik tasarımda yapay zekâ uygulamalarının kullanım sıklığı	f
Kullanmıyorum	4
Nadiren	4
Ara Sıra	3
Düzenli	10
Toplam	21

Tablo 2 incelendiğinde çalışma grubunun yapay zekânın kullanım sıklığına ilişkin çeşitli zaman aralıklarında kullandıkları görülmüştür. Katılımcıların önemli bir kısmı (f=10) yapay zekâ uygulamalarının grafik tasarım sürecinde düzenli olarak kullandıklarına yönelik görüş ifade etmiştir. Öğrencilerin bir kısmı ise ara sıra (f=4) ve nadiren de olsa (f=3) yapay zekâ desteği aldıkları görülmüştür. Küçük bir kısım ise (f=4) diğer sorularda cevapları belirtilen bazı sebeplerden dolayı kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Bulgulara göre grafik sanat alanında tasarım yapan öğrenciler arasında yapay zekâ desteği oldukça fazla rağbet görmektedir.

2. Grafik tasarım sürecinde yapay zekâ uygulamalarını hangi amaçla kullanıyorsun?

Tablo 3. Görüşme Formu 2. Soru

Tasarım sürecinde yapay zekâ uygulamalarının kullanım amacı	f
Kullanmıyorum	4
İlham almak	11
İşleri kolaylaştırmak ve iş yükünü azaltmak	7
Telifsiz görsel elde etmek	2
Zamandan tasarruf etmek	2
Tasarım alanında geliştirmek	2
Toplam	21

Tabloya göre öğrenciler grafik tasarım sürecinde yapay zekâ destekli uygulamaları (f=11) oldukça yüksek oranda ilham almak için kullandıklarını belirtmiştir. Bu bulguyu (f=7) yüksek oranda uygulamaların tasarımlarında işleri kolaylaştırması ve iş yükünü azaltması görüşü takip etmiştir. Öğrencilerin bir kısmı telifsiz görsel elde etmek, zamandan tasarruf etmek ve tasarım alanında kendini geliştirmek amacıyla kullandıklarını belirtmişlerdir. Elde edilen bulgulara göre yapay zekâ araçlarının kullanım amacının daha çok tasarım yaparken ilham almak ve pratik kullanım olduğu görülmektedir. Bunun sonucunda tasarımlarını oluştururken bir yandan kendilerini geliştirerek öğrenciler daha hızlı sonuca ulaşabilmektedirler.

3. Yapay zekâ uygulamalarında ilgini çeken neler var? Beğendiğin ve beğenmediğin yönler neler?

Tablo 4. Görüşme Formu 3. Soru

Yapay Zekâ Uygulamalarının Beğenilen ve Beğenilmeyen Özellikleri	f
Beğenilen Özellikler	
Pratik çalışma imkânı sunması	9
Fikir ve ilham vermesi	6
Güzel işler çıkarması, Üretken olması	6
İş yükünü azaltarak zaman kazandırması	3
Beğenilmeyen Özellikler	
Yaratıcılığı köreltmesi, tembelleştirmesi	6
Yeterince gelişmemesi, Tatmin edici sonuçların çıkmaması	3
Hayatın her alanına girmesi tedirgin edici	2
Toplam	35

Öğrenci görüşlerine göre yapay zekâ destekli uygulamaların en beğenilen özelliği (f=9) Pratik bir çalışma imkânı sunması olmuştur. Daha sonra ise (f=6) fikir ve ilham vermesi ile güzel işler çıkarmaya destek olarak üretkenliği sağlaması beğenilen özellikleri olmuştur. Bunu (f=3) iş yükünü azaltarak zaman kazandırması görüşü takip etmiştir.

En çok beğenilmeyen özelliği olarak (f=6) öğrencilerin yapay zekânın yaratıcılığı köreltmesi ve tembelleştirmesi endişesi taşıdığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bunu (f=3) yeterince gelişmemesi, Tatmin edici sonuçların çıkmaması, (f=2) hayatın her alanına girmesi tedirgin edici olduğu görüşleri izlemiştir.

4. Bütün derslerde yapay zekâ uygulamaları ile çalışırım diyebilir misin? Neden?

Tablo 5. Görüşme Formu 4. Soru

Farklı ders ve alanlarda yapay zekâ uygulamaların kullanılması	f
Evet	9
Hayır	14
Fikir ve ilham verir, dersler daha iyi öğrenilir	6
Yapay zekâ hayatımızın bir parçası. Zaman kazandırır ve işimizi kolaylaştırır	4
Kendi fikir ve hayal gücümüzle çalışmamız gerekmektedir	8
Yapay zekâ uygulamaları tembelleştirmekte ve tek tip tasarlamaktadır	3
Toplam	44

Öğrenci görüşlerine göre (f=6) yapay zekâ hayatın bir parçası haline gelmiş, zaman kazandırarak işleri kolaylaştırır. Öğrencilerin grafik tasarımda yapay zekâ destekli uygulamalara karşı olumlu görüşlerine karşın bütün derslerde bu tür uygulamaları kullanma

konusunda (f=9) oranında evet, (f=14) oranında ise hayır görüşü baskın çıkmıştır. Bulgulara göre öğrenciler, grafik tasarım dışındaki alanlarda yapay zekâ kullanımına temkinli yaklaşmaktadırlar. Bunun sebebi ise kendi fikir ve hayal gücümüzle çalışmamız gerektiği (f=8), bilinçli yaklaşılmazsa yapay zekâ uygulamalarının insanı tembelleştirebileceği ve tek tip tasarım ortaya çıkmasına neden olabileceği görüşüdür (f=3).

5. Grafik tasarımda yapay zekâ desteği ile uygulama yapmak sana neler kazandırıyor?

Tablo 6. Görüşme Formu 5. Soru

Yapay zekâ desteği ile çalışmanın kazanımı	f
Kullanmıyorum, kazanımı yok	2
İş yükünü azaltarak zaman kazandırmakta Pratik çalışma imkânı sağlar	14
Fikir ve ilham verir, hayal gücünü geliştirir	10
Tasarımın daha güzel olmasına katkı sağlamaktadır	4
Tasarım sürecinde kaygıyı gidererek güven verir	2
Sürecin eğlenceli geçmesini sağlayarak farklı deneyimler sunar	1
Toplam	33

Öğrencilerin büyük çoğunluğunun (f=14) grafik tasarım sürecinde yapay zekâ destekli çalışmanın çalışmalarında iş yükünü azaltarak zaman kazandırdığı, Pratik çalışma imkânı verdiği bulgusuna ulaşılmıştır. Tasarım yaparken fikir ve ilham vererek hayal gücünü geliştirdiği görüşü de ön plana çıkmıştır (f=10). Öğrencilerin bir kısmı ise yapay zekânın tasarımlarının güzel olmasına katkı sağladığını (f=4), tasarım sürecinin kaygıdan uzak (f=2) eğlenceli bir şekilde geçmesini sağladığını belirtmişlerdir (f=1). Çok düşük bir oranla (f=2) kullanılmadığı ifade edilmiştir.

6. Tasarım sürecinde yapay zekâ desteği almayı öğrenci arkadaşlarına tavsiye eder misin? Neden?

Tablo 7. Görüşme Formu 6. Soru

Yapay zekâ uygulamalarının çevreye tavsiye edilmesi	f
Evet	16
Hayır	5
Tasarım sürecini kolaylaştırarak eğlenceli hale getirir, farklı bakış açısı sunar	13
Tasarımları sadece hayal gücünü kullanarak yapmalıyız	7
Yapay zekâ hakkında bilgi sahibi değilim	1
Toplam	21

Öğrenciler, yapay zekâ uygulamalarını oldukça yüksek oranda (f=16) arkadaşlarına tavsiye etmek istediklerini, düşük oranda ise (f=5) tavsiye etmediklerini belirtmişlerdir. Tavsiye etmelerini sebebinin ise (f=13) yapay zekâ uygulamalarının tasarım sürecini kolaylaştırarak eğlenceli hale getirdiği ve farklı bakış açısı sunduğu bulgusu olduğu görülmüştür. Yapay zekâ

desteđi alma konusunda çekince yaşıyan öğrenciler ise tasarımları sadece hayal gücünü kullanarak yapmak istedikleri (f=7), bir kişinin ise konu hakkında bilgi sahibi olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (f=1).

7. Yapay zekâ uygulamaları ile ilgili eklemek istediđin görüşlerin varsa yazabilir misin?

Tablo 8. Görüşme Formu 7.Soru

Yapay zekâ uygulamaları ile ilgili görüşler	f
Eklemek istediđim görüşüm yok	8
Yapay zekâ ile üretilenler birbirine çok benzer. Geliştirilmeli	3
Yapay zekâ uygulamaları yaratıcılığı köreltmeden belirli çerçevede kullanılmalı	5
Yapay zekâ yenilikçi ve güzel imkânlar sunuyor. Kullanışlı ve pratik	5
Bilinçli bir şekilde etik kurallara uyularak kullanıldığında fayda sağlar	2
Devlet destekli ücretsiz olmalı	1
Derse entegre olması ve bütün derslerde kullanılması gerekmektedir	1
Toplam	25

Öğrencilere eklemek istedikleri bir görüşün olup olmadığı sorulmuş, görüş belirtmeyen öğrencilerin dışında (f=8), temkinli yaklaşanların yapay zekâ uygulamalarının yaratıcılığı köreltmeden belirli çerçevede kullanılması gerektiđini (f=5), yapay zekâ ile üretilenlerin birbirine çok benzer olduđu, geliştirilmesi gerektiđi (f=3) ve etik kurallara uyarak bilinçli bir şekilde kullandıktan sonra fayda sağlayacağını (f=2) belirtmişlerdir. Ayrıca yapay zekânın tasarımlarda kullanışlı ve pratik olduđu, yenilikçi ve güzel imkânlar sunduđu (f=5). Devlet destekli ücretsiz olması gerektiđi (f=1), bütün derslerde kullanılması gerektiđi görüşleri (f=1) olduđu bulguları elde edilmiştir.

Bir araştırmaya göre; grafik tasarım derslerinde, bilgisayar destekli tasarım programlarının kullanılabilmesi çok önemlidir. Öğrenci ne kadar yetenekli olursa olsun, tasarım programlarını kullanabildiđi düzeyde kendini ifade edebilecek ve geliştirecektir (Sakman, S. 2015, s.71). Yapay zekâ destekli uygulamaların grafik tasarım alanında öğrencinin kendini geliştirmesine imkân tanıyan ve ilham almaya yarayan bir tasarım aracı olduđu düşünülebilir. Nitekim bir araştırmada (Güneş, D., & Yağcı Turan, M.M., 2022) eğitim ortamındaki kişilerin, analitik düşünme becerilerinin ve mesleki nitelik bakımından kendini geliştirmelerinin temel esin kaynađı hiç şüphesiz hızlı bir şekilde gelişen teknolojik temelli dönüşümler olduđu belirtilmektedir. Bunu destekleyecek nitelikte açıklama yapan Sarıca'ya göre (2023) her geçen gün, yapay zekânın tasarım alanında kullanımı daha fazla kabul görmektedir.

Tablo 9. Grafik Tasarımda Yapay Zekâ Uygulamalarına Yönelik Görüşler

	f	
	en az	en çok
1. Grafik tasarımda yapay zekâ uygulamalarını sıklıkla kullanır	4	10
2. Yapay zekâ uygulamalarını ilham almak için kullanır	4	11
3. Yapay zekâ uygulamaları ilgisini çeker	11	24
4. Yapay zekâ uygulamalarını birçok alanda kullanır	9	14
5. Grafik tasarımda yapay zekâ ile uygulama yapmak önemlidir	2	31
6. Tasarım sürecinde yapay zekâ desteği almayı tavsiye eder	5	16

4. SONUÇ TARTIŞMA

Öğrencilerin tasarım yaparken yapay zekâ desteği almaları, öğrencilerde özgüveni artırarak, çalışmalarında pratiklik sağladığı ve daha etkili tasarımlar ortaya koyabildikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Buna göre eğitim alanında teknolojinin imkânlarını kullanabilme becerisi ölçüsünde öğrenciler kendini geliştirebilmekte ve daha kaliteli tasarımlar ortaya çıkarabilmektedirler. Öğrenci görüşlerine bakıldığında elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin tasarım yaparken yapay zekâ destekli uygulamalarını ilham aldığı, gelişim sağladığı ve iş yükünü önemli ölçüde azalttığı bir araç olarak gördükleri sonucuna ulaşabiliriz.

Öğrenci görüşlerine göre yapay zekâ kullanımının öğrenciler arasında oldukça yaygın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. En sık kullanılan tasarım programları olan Adobe, Canva, Figma gibi programlar yapay zekâ eklentileri ile güncellenmekte, yapay zekâ tasarım için bir donanım halini almaktadır. Hatta tasarım yarışmalarında, yapay zekânın bir tasarım alt dalı olarak listelendiği ve yapay zekâ kullanımını vurgulayan yarışmalar düzenlendiği görülmektedir. Zamanla yapay zekâ ile tasarım yeni bir uzmanlık alanı haline alabilecektir.

Sonuç olarak yapay zekâ destekli uygulamaların kullanımının zamanla her alanda kaçınılmaz ve gerekli olacağı ortadadır. Bu uygulamaların kullanımından bazı endişelerden dolayı kaçınmak yerine bilinçli ve verimli bir şekilde faydalanılması gerekliliği ve ancak bu şekilde kullanıcının fayda sağlayacağı görülmüştür.

5. ÖNERİLER

Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin yaptıkları tasarımlarda özgünlüğü, hayal gücünü ve üretkenliği korumak için yapay zekâ uygulamalarını sadece sayısal iş yükünü azaltma ve ilham alma amacıyla kullanmaları önerilmektedir. Öğrencilerin verimli bir tasarım süreci geçirmesi için yapay zekâ desteği kullanımı öncesinde konu hakkında uzmanlar tarafından bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Yapay zekâ desteğinin farklı alanlarda kullanılması bağlamında araştırmaların yapılması, bu uygulamaların çeşitli alanlar üzerinde etkisinin karşılaştırılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Chen, L., Chen, P. & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. IEEE Access, 8(8), 75264-75278.
- Das, S. (2020). Transforming advertisement and graphic design through AI. Search Engine Watch.
- Güneş, D., & Yağcı Turan, M.M. (2022). Investigation of visual arts teachers' perceptions towards EBA (Educational Information Network). Inonu University Journal of the Faculty of Education. 23(3), 1461-1481. DOI: 10.17679/inuefd.1142125
- Güzey, C., Çakır, O., Athar, M. H. & Yurdaöz, E. (2023). Eğitimde Yapay Zekâ Üzerine Gerçekleştirilmiş Araştırmalardaki Eğilimlerin İncelenmesi. Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi, 5(1), 67-78.
- Huang, J., Saleh, S. & Liu, Y. (2021). A Review on Artificial Intelligence in Education. Academic Journal of Interdisciplinary Studies, 10(206).
- Karavaşinoğlu, Ş. (2020). Yapay Zekânın Grafik Tasarım Alanında Kullanım Örneklerinin ve Gelecekteki Olası Rolünün İncelenmesi. ODÜ Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 10 (3), 612-626.
- Karaata, E. (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. Online Journal of Art and Design, 6(4),183-198.
- Khroma, (2020). Design With Colors You Love. <http://khroma.co> adresinden alındı
- Korkmaz, M. S. & Polat, S. (2023, August). Yapay Zekânın Eğitimdeki Etkisinin İncelenmesi Üzerine Bir Alan Araştırması. In International Conference on Recent and Innovative Results in Engineering and Technology (pp. 49-54).
- Nguyen, A., Ngo, H. N., Hong, Y., Dang, B. & Nguyen, B. P. T. (2023). Ethical Principles for Artificial Intelligence in Education. Education and Information Technologies, 28(4), 4221-4241.
- Sakman, S. (2015). Resim-iş eğitimi programında okutulan anasanat atölye grafik dersine yönelik öğrenci görüşleri (Doctoral dissertation, Necmettin Erbakan University (Turkey)).
- Sarica, S. (2023). Yapay Zekâ Uygulamalarının Deneysel Tasarım Atölyesi Derslerine Entegrasyonu: Öğrenci Bakış Açısıyla Değerlendirme Öz.
- Sindhura, S., & Abdul , A. (2021). Virtues and Shortcomings of Artificial Intelligence in Graphic Design Arena. AEME Publication, (Erişim: Academia)., 825-833
- Teixeira, F. (2017). How AI has started to impact our work as designers. UxColective.