

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Yapay Zekâ ile Tasarlamak: Sanat, Makineler ve Yaratıcı Gelecekler	VCD 228	Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	6
Akademik Birim:	Görsel İletişim Tasarım					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	- -					
Dersin Amacı:	Bu ders, sanat, makineler ve yapay zekâ arasındaki tarihsel, güncel ve geleceğe dönük ilişkileri inceler. Öğrencilerin insan-makine benzetmelerini, makine bilişselliğini, yaratıcı teknolojilerin evrimini ve yapay zekânın dönüştürücü kültürel, estetik ve toplumsal bir özne olarak potansiyelini eleştirel biçimde analiz etmelerini teşvik eder. Ders, sanat, teknoloji ve insan yaratıcılığı arasındaki etkileşimi kavramak ve bu etkileşimlerin kültürel tahayyülü ve tasarım geleceklerini nasıl yeniden şekillendirdiğini anlamak için disiplinlerarası beceriler kazandırmayı amaçlar.					
Dersin İçeriği:	Ders, makinelerin—ve özellikle yakın dönemde yapay zekânın—insan yaşamına, kültürel üretime ve sanatsal pratiğe girişine ilişkin kapsamlı bir çerçeve sunar. İnsan ve makine arasındaki benzetmeleri, sanatsal biçimlerin dönüşümünü, makine ajansını, yaratıcı YZ pratiklerini, Maslow’dan esinlenen kendini gerçekleştirme modellerini ve YZ yaratıcılığına dair güncel tartışmaları ele alır. Öğrenciler, kuramsal perspektifleri, tarihsel örnekleri ve ortaya çıkan teknolojileri inceleyerek sanatın insanlar ile akıllı makineler arasındaki evrilen ilişkiye nasıl katkı sunduğunu tartışır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	1- Sanat, makineler ve yapay zekânın tarihsel gelişimini ve bu ilişkileri tanımlayan değişen kavramları anlar. 2- Sanat, makine ve insan arasındaki bağlantıları toplumsal, tarihsel ve kültürel bağlamlarda analiz eder. 3- Güncel durumu değerlendirir ve sanat-makine-YZ ilişkilerinin geleceğine dair bilinçli öngörülerde bulunur. 4- Yaratıcılığı desteklemek ve insan yaratıcılığı ile yaşam kalitesini geliştirmek için yenilikçi, dijital ve YZ temelli araçları etkin biçimde kullanır					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Sanat, Makine ve YZ Tarihleri 2. İnsan-Makine Bilişi Kavramları 3. Yaratıcı Teknolojiler ve YZ Uygulamaları 4. Sanat ve Makine Yaratıcılığının Gelecekleri Bu modüller, tarihsel ve kavramsal çerçeveleri ortaya çıkan yaratıcı teknolojilerle ilişkilendirilerek kuramsal keşfi uygulamalı analizle birleştirir. Odaklı okumalar, tartışmalar ve yönlendirilmiş alıştırma yoluyla öğrenciler insan-makine ilişkilerini eleştirel biçimde inceler ve YZ destekli yaratıcı yöntemleri dener; böylece sanatsal ve teknolojik pratiklerin birlikte nasıl evrildiğine dair sağlam bir kavrayış geliştirirler.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Dersin tanıtımı; dersin genel çerçevesi; temel kavramlar (sanat, makine, YZ)	Ders izlencesi
2	Tarihöncesi sanat; ritüel nesneler; erken dönem sanatsal üretimlerin işlevleri	Gombrich, The Story of Art, pp. 1-22
3	Sanat ve mitoloji; arketipler; yapay yaşam mitleri; otomatlar	Adrienne Mayor, Gods and Robots (Ch. 1-2)
4	İnsan evrimi ve bilinç; sembolik düşünme; zihin-beden gelişimi	Max Tegmark, Life 3.0 (Introduction + Ch. 1)
5	Sanatı tanımlamak; zanaat-sanat ayrımı; sanatsal anlamın tarihsel dönüşümleri	Noël Carroll, Philosophy of Art: A Contemporary Introduction (selected

		chapters)
6	Makine gelişimi; makinelerde bilişsellik; insan-makine karşılaştırması	Margaret Boden, Artificial Intelligence: A Very Short Introduction (selected sections)
7	Ara Sınav	
8	Sanata makine müdahalesi; makineleşmiş estetik; yaratıcı makineler	Philip Galanter, “What Is Generative Art?” (article)
9	Makine işlevleri ve insan beklentileri; bilgi karşılaştırması; Tekinsiz Vadi	Masahiro Mori, “The Uncanny Valley”
10	Kendini gerçekleştirme kuramları; Maslow ve çağdaş yorumları	Abraham Maslow, Motivation and Personality (selected sections)
11	Makinenin kendini gerçekleştirmesi; ortaya çıkan hiyerarşiler; makine gelişiminde sanatın rolü	Nick Bostrom, Superintelligence (selected sections)
12	Kendini gerçekleştirmede sanat; sanat öğrenimi; sanat öğretilmiş makineler	Sherry Turkle, The Second Self (selected pages)
13	YZ uygulamaları ve yaratıcılık; fikir üretimi; YZ destekli sanatsal ifade	Lev Manovich, “AI Aesthetics” (article)
14	Yeni sanat biçimleri ve tartışmalar; makinenin yaratıcı öznesi üzerine değerlendirmeler	Course review materials

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

- Gombrich, Ernst. The Story of Art. Phaidon Press, latest edition.
- Carroll, Noël. Philosophy of Art: A Contemporary Introduction. Routledge, 1999.
- Tegmark, Max. Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence. Penguin, 2017.
- Boden, Margaret. Artificial Intelligence: A Very Short Introduction. Oxford University Press, 2018.
- Bostrom, Nick. Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies. Oxford University Press, 2014.

Ek Kaynaklar

- Mayor, Adrienne. Gods and Robots: Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology. Princeton University Press, 2018.
- Manovich, Lev. “AI Aesthetics.” (Online essay, 2019).
- Galanter, Philip. “What Is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory.” GA2003 Conference, 2003.
- Mori, Masahiro. “The Uncanny Valley.” Energy, 1970; English trans. 2012.
- Turkle, Sherry. The Second Self: Computers and the Human Spirit. MIT Press, 2005.

DİĞER KAYNAKLAR

--

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Uygulama	4	10
Proje	4	50
Sunum/Jüri	4	20
Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo)	1	10

kritiđi, workshop vb.)		
Total:	27	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	4	56
Uygulama	4	2	8
Proje	4	12	48
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	7	28
Diđer Uygulamalara Hazırlık	1	10	10
Toplam İş Yüğü (saat):			150

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1											
OC2											
OC3											
OC4											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek