



## Grafik Tasarımın Geleceği: Yapay Zekâ ve İnsan

Ayşegül Gürdal Pamuklu   
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Melike Bakar Fındıkcı   
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

### Bu makaleye atıf için (To cite this article):

Gürdal Pamuklu, A. & Bakar Fındıkcı, M. (2023). Grafik tasarımın geleceği: Yapay zekâ ve insan [The future of graphic design: Artificial intelligence and human]. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi) [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)]*, 7(2), 177-191.

### Makale Türü (Paper Type):

Araştırma (Research)

### Etik Kurul Adı, Onay Tarihi ve Sayısı (Ethics Committee Name, Approval Date and Number):

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu (Protokol NO. 2023/283) 2023/05 sayılı kararı.

### Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi):

Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi); bilimsel ve hakemli bir dergi olarak yılda iki kez yayınlanmaktadır. Bu dergide; bilim, eğitim, sanat veya teknoloji ile ilgili özgün kuramsal çalışmalar, literatür incelemeleri, araştırma raporları, sosyal konular, kitap incelemeleri ve araştırma makaleleri yayınlanmaktadır. Dergiye yayınlanmak üzere gönderilen makalelerin daha önce yayınlanmamış veya yayınlanmak üzere herhangi bir yere gönderilmemiş olması gerekmektedir. Bu makale araştırma, öğretim ve özel çalışma amaçları için kullanılabilir. Makalelerinin içeriğinden sadece yazarlar sorumludur. Kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine riayet edilmesi gerekmektedir. Yazarlar, araştırma ve yayın etiğine uyduklarını beyan ederler. Dergi, makalelerin telif hakkına sahiptir. Yayıncı, araştırma materyalinin kullanımı ile ilgili olarak doğrudan veya dolaylı olarak ortaya çıkan herhangi bir kayıp, eylem, talep, işlem, maliyet veya zarardan sorumlu değildir.

### Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal):

Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal) is published twice a year as a scientific and refereed and journal. In this journal, original theoretical works, literature reviews, research reports, social issues, psychological issues, curricula, learning environments, book reviews, and research articles related to science, education, art or technology are published. The articles submitted for publication must have not been published before or sent to be published anywhere. This article may be used for research, teaching, and private study purposes. Authors alone are responsible for the contents of their articles. Copyright regulations must be followed for the ideas and art works used. The authors declare that they adhere to research and publication ethics. The journal owns the copyright of the articles. The publisher shall not be liable for any loss, actions, claims, proceedings, demand, or costs or damages whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with or arising out of the use of the research material.



Bu eser, Creative Commons Atıf-GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
[This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.]

## Grafik Tasarımın Geleceği: Yapay Zekâ ve İnsan

Ayşegül Gürdal Pamuklu, Melike Bakar Fındıkcı

### Makale Bilgisi

#### Makale Tarihi

Gönderim Tarihi:  
07 Şubat 2023

Kabul Tarihi:  
28 Haziran 2023

#### Anahtar Kelimeler

Grafik tasarım  
Yapay zekâ  
Tasarımcı  
AI sistemleri

### Öz

Gelişen teknolojinin hızına yetişmenin zor olduğu günümüzde yapay zekâ ve grafik tasarım ilişkisi de giderek güçlenmektedir. Yapay zekâ, gelişmiş yazılım sistemi ile yeni görsel içerikler üreterek pek çok alanda olduğu gibi grafik tasarım alanında da kullanılmaya başlanmıştır. Bu kullanım avantaj ve dezavantajları beraberinde getirmektedir. Bu araştırma kapsamında yapay zekâ tasarım uygulamalarına tasarımcıların bakış açısı nedir? Gelecekte yapay zekâ uygulamaları tasarımcıları nasıl etkileyecektir? sorularının cevabı aranmıştır. Bu çerçevede araştırmada ölçme aracı olarak anket kullanılmıştır. Araştırmanın evreni grafik tasarımcılardan oluşmakta, örnekleme ise Ankara ve İstanbul illerinde bulunan nitelikli ajanslarda çalışan tasarımcılar ile sınırlanmıştır. Veri analizi SPSS programı ile yapılmıştır. Bu doğrultuda elde edilen sayısal verilerle bulgulara ulaşılmıştır.

## The Future of Graphic Design: Artificial Intelligence and Human

### Article Info

#### Article History

Received:  
07 February 2023

Accepted:  
28 June 2023

#### Key Words

Graphic design  
Artificial intelligence  
Designer  
AI systems

### Abstract

The relationship between artificial intelligence and graphic design is getting stronger day by day, where it is difficult to keep up with the speed of developing technology. Artificial intelligence has begun to be used in the field of graphic design, as in many other fields, by producing new visual content with an advanced software system. This use brings advantages and disadvantages. What is the perspective of designers on artificial intelligence design applications within the scope of this research? How will artificial intelligence applications affect designers in the future? sought answers to his questions. In this context, a questionnaire was used as a measurement tool in the research. The universe of the research consists of graphic designers, and the sample consists of designers working in qualified agencies in Ankara and Istanbul. Data analysis done with SPSS program. Findings reached with the numerical data obtained in this direction.

## Giriş

Yeni nesil bilgi ve iletişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte teknolojik gelişmeler hız kazanmıştır. Bu gelişmelerin en önemlisi yapay zekâ alanında gerçekleştirilmiştir. Hayatımızın her yerinde evde, ofiste kullandığımız akıllı robotlardan, telefonda kullandığımız uygulamalara kadar pek çok kolaylık sağlamaktadır. Ayrıca sürücüsüz arabalar, yüz tanıma, endüstriyel robotlar, füze güdümü, tümör saptama gibi pek çok farklı birimde de kullanıldığı görülmektedir.

Bazı bilim adamları yapay zekânın gelecekte çok daha gelişerek dünya için faydalı olacağı görüşünde olsa da bazıları için geleceğin belirsizliği olarak görülmekle birlikte tehlikeli bir hal alacağı da tartışmalar arasındadır. Kuşkusuz grafik tasarım alanında da yapay zekâ kullanımı hızla yaygınlık kazanmaktadır. Yapay zekâ, grafik tasarım alanında pek çok yapay zekâ tasarım uygulamaları ile tasarımcılara hizmet vermektedir. Bu bağlamda araştırmada yapay zekâ tasarım uygulamalarına tasarımcıların bakış açısı sorgulanmış ve gelecekte yapay zekâ tasarım uygulamalarının tasarımcıları nasıl etkileyeceği üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda ajanslarda çalışan grafik tasarımcılara anket uygulanmıştır. Anket verilerine göre bulgulara ulaşılarak sonuca varılmıştır. Araştırma yapılırken kaynak taraması yapılmış ve bu doğrultuda araştırmanın kavramsal kısmı oluşturulmuştur.

## Yapay Zekâ

Genel bir tanımla Yapay zekâ, insan davranışlarını simüle-taklit eden öğrenme, muhakeme etme, karar verme gibi davranışlar gösteren bir bilgi teknolojisidir. Bu sistemin temelinde insana ait bilişsel özellikleri taklit ederek insandan bağımsız bir şekilde hareket etme vardır.

Yapay zekâ, kendisine verilen algoritmaları analiz ederek çeşitli görsel çıktılar oluşturan işletim sistemidir. Disiplinler arası ve çok yönlü bir çalışma alanı sağlamaktadır. Matematik, bilgisayar bilimi, dil bilimi temelli multidisipliner bir yaklaşım, psikoloji, sanat, tasarım ve diğer alanlarda kullanılmaktadır (Rezk, 2023, s.2).

Yapay zekânın ne anlama geldiği konusunda hala bir fikir birliği yoktur. Konferanslarda, kitaplarda, dergilerde ve farklı mecralarda çok geniş bir anlamda yorumlanmaktadır (Wang, 2019, s.8). Yapay zekâ, makine öğrenimi, derin öğrenme, Sanal gerçeklik (VR), Arttırılmış gerçeklik (AR) ve Karma gerçeklik (MR) gibi gerçeklikler ile belirli bir aşamaya getirilmiştir. Makinelerin insanlar gibi düşünüp düşünemeyeceği yıllardır tartışma konusu olmuştur (Karaata, 2018, s.184).

Antik çağlardan beri, akıllı varlıklarla ilgili bir fikir yürütülmüştür. Çinli ve Mısırlı mühendisler otomatları yaratırken, eski Yunanlıların da robotlarla ilgili mitolojileri bulunmaktadır. Çağdaş yapay zekânın kökleri ise klasik düşünürlerin insan düşüncesini sembolik bir sistem olarak nitelendirme girişimlerinde görmek mümkündür (Rezk, 2023, s.2).

Alan Turing 1950’de akıllı makinelerin olasılığı hakkında yayınladığı “Computing Machinery and Intelligence”

isimli makalesi ile yapay zekânın ilk varsayımlarını sunmuştur. Imagine Game adını verdiği oyunda sorgucu rolündeki bir insan iki kişi ile yazışmaktadır. Erkek oyuncu sorgucu kişisine kendisinin kadın olduğuna dair ikna etmeye çalışmaktadır. Kadın oyuncu ise kendisinin kadın olduğunu savunacaktır. (Larson, 2021, s.9). Turing testi olarak da bilinen bu çalışma insan ve bilgisayar arasında iletişim esnasında makinenin insan gibi anlaşılıp anlaşılmayacağını test etmektedir. Bu test, yapay zekânın temelini oluşturmaktadır (Kocaman, 2021, s.3005).

1956 yılında yapılan Dartmouth Üniversitesi'ndeki bir konferansta bilgisayar bilimcisi John McCarthy resmi olarak "yapay zekâ" terimini önermiştir (Mijwel, 2016). 1996 yılında dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov ile IBM'in Deep Blue isimli yapay zekâ programı arasındaki satranç maçında Deep Blue galip gelmiştir. 1997 yılında yapılan rövanş maçında ise Deep Blue yine galip gelmiştir (<https://www.britannica.com/topic/Deep-Blue>). Daha sonraki süreçlerde yapay zekâ programları daha da geliştirilerek 1999 yılında Aibo isimli ilk robot köpek, 2000 yılında yürüyen ve merdiven çıkan ilk insansı robot ASIMO, 2002 yılında ilk otonom ev süpürgesi, 2004 yılında robotlar Mars'a ayak basmıştır, NASA 2010 yılında insansı-astronot robot Robotnaut 2'yi geliştirmiş, 2011 yılında Apple SIRI, 2014 yılında SoftBank tarafından geliştirilen müşteri hizmetlerinde kullanılan Pepper isimli robot, 2015 yılında Alpha GO yazılımı, 2016 yılında Tesla Semi, 2017 yılında yine Tesla'nın otonom arabaları, 2019 yılında Google'ın Gana'daki ilk Afrika Yapay Zekâ laboratuvarını açması gibi gelişmeler olmuştur (Jacob, 2019, Karabulut, 2021, s.1523).

Bu gelişmelerin yanı sıra bilgisayarların ucuzlayarak evlere, insanların ceplerine girmesiyle birlikte her yere yayılmıştır. Dünyayı saran ağ sayesinde hizmetleri bedava sunan Google gibi şirketler ve insanların bedava ağa yükledikleri bilgiler sayesinde oluşan dev veri kümeleri yapay zekânın kullanımına açık hale gelmiştir. Bu durum yapay öğrenme sistemlerini besleyerek popüler hale gelmesini sağlamıştır (Say, 2018, s.7).

Çoğu kişi için "yapay zekâ" kavramı robotları çağrıştırmaktadır. Bunun nedeni bilim kurgu alanındaki filmler ve kitaplarda geçen insan benzeri makinelerden kaynaklanmaktadır (Rezk, 2023, s.2). Bu durum, belki de son dönemlerin film sektöründe yapay zekâ görselleri ile yapılmış sahnelere sıklıkla rastlandığından kaynaklanmaktadır. Görsellerde gerçeklik algısını yormayan ama mekanikliği hissedilen sahneler bulunmaktadır. Ama sadece yapay zekâ ile yapılmış gerçeklik algısını zorlayan avatar örneğinde de olduğu gibi filmlerde mevcuttur. Böylece izleyici algısında yapay zekâ tasarımlarının, gelecekte makinaların tasarımcıların yapabileceği olanaklardan fazlasını yapabilir sorunsalı oluşmaktadır.

Yapay zekâ geliştirilen tekniklerle birlikte farklı dönemlerde sezgisel arama, oyun oynama, uzman sistemler, sinir ağları, veri madenciliği gibi araçları içermektedir. Buna ek olarak da son zamanlarda derin öğrenme sayılabilir. Bu tekniklerin farklı teorik temellere dayanması ve farklı problemleri çözmesi sebebiyle yapay zekâ içinde bilgi temsili, muhakeme, planlama, makine öğrenimi, görme, doğal dil işleme, robotik vb. gibi çeşitli alt alanlar oluşturulmuştur (Wang, 2019, s.7).

Yapay zekâ, işgücü verimliliğini arttırma, işgücü maliyetlerini düşürme ve yeni iş talepleri yaratmaktadır. Bunun yanı sıra insanların yaşam tarzlarını da değiştirmektedir. Yapay zekânın gelişiminden mühendislik, spor, tıp,

finansal sektör ve tasarım sektörlerinin büyük ölçüde etkilendiği görülmektedir (Jacob, 2019). Görüntü tanıma, yol tarifi, tıbbi destek, müşteriye göre ürün önerme gibi özellikleri ve daha fazlası ile insanlara sağladığı kolaylıklar saymakla bitmez (Say, 2018, s.7). Bu özellikler insan yaşamını kolaylaştırdığı gibi bazı riskleri de beraberinde getirir. Yapay zekâ ile sosyal medyada yapılan %68 beğeni oranına göre bir kullanıcının ırkını %95, cinsel yönelimini %88, siyasi parti tercihini %85 doğruluk oranında tahmin edebilmektedir. Aynı şekilde kişinin zekâ seviyesini, dinini, alkol ve sigara kullanıp kullanmadığını, ebeveynlerinin boşanıp boşanmadığını tespit etmek de mümkündür (Say, 2018, s.10).

Eğlence sektörü içerisinde yapay zekânın spotify gibi müzik sektörü ile Netflix gibi film sektöründe kullanıldığı görülmektedir. Değişen zevk ve tercihlere göre birçok insanın demografik özelliklerini analiz ederek bir sonraki tercihlerinde beğenileri çerçevesinde öneri sunduğu görülmektedir. Bu özelliği sayesinde kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır (Rezk, 2023, s.5).

## **Grafik Tasarım ve Yapay Zekâ İlişkisi**

Toplumun gelişmesi ve ilerlemesiyle birlikte insanların beğeni düzeyi ve estetik anlayışı da artmıştır. Grafik tasarım alanı da bu anlayışa hizmet vermek için sürekli yenilik yapmak, yaratıcı düşünceyi geliştirmek ve görsel estetik için biçimsel dil sembollerini kullanmak durumundadır (Lu and Huang, 2022, s.3). Bilgiyi hedef kitlesine iletme rolüne sahip olan grafik tasarım, estetik bir kaygı taşımanın yanı sıra mesajı doğru ifade etmekle de yükümlüdür.

1980'li yıllarda grafik tasarım alanında üretilen tasarımlar elde çizim yöntemiyle yapılmaktadır. 1990'ların başında bilgisayar teknolojilerinin hayata geçmesiyle birlikte grafik tasarım alanında da bilgisayar tabanlı tasarım dönemi başlamıştır (Hashemieh, 2020, s.1). Teknoloji geliştikçe grafik tasarım alanındaki ilerlemelerde aynı paralellikte devam etmiştir. Bununla birlikte gelinen son noktada yapay zekâ tasarım uygulamaları da grafik tasarım alanında kendine yer bulmuştur.

Günümüzde yapay zekâ, birçok işletme ve tasarım endüstrisi için daha da popüler hale gelmiştir. Grafik tasarım gibi çeşitli disiplinlerde kullanılmaya başlanması da kaçınılmazdır. Yapay zekâ tasarım uygulamaları ile birlikte grafik tasarımcıların toplumsal değerini de değiştirmiştir.

Grafik tasarım süreci yaratıcılık, bilgi, estetik gibi durumları içinde barındırmaktadır. Grafik tasarımcı tasarımlarını oluştururken bu bilgi ve deneyiminden faydalanmaktadır. Yapay zekâ tasarım uygulamaları ile grafik tasarımcı arasındaki fark bu noktada ortaya çıkmaktadır. Dergi, gazete gibi günlük, haftalık, aylık yayın süresi olan yayınlarda grid sistemi ile çalışıldığı için belirlenen tasarım şablonu üzerinde hızlı ve doğru veri girdisi oluşturmak önemli olabilir. Bu noktada yapay zekâ uygulamaları ile desteklemek işin hızlı ilerlemesi anlamında katkı sağlayabilir (Karaata, 2018, s.196-197).

Yapay zekâ tasarım uygulamaları, grafik tasarımcının tasarım sürecine dahil olmadan çeşitli yönlendirme ve kodlarla logo tasarımı, sayfa düzeni tasarımı, web tasarımı, afiş tasarımı, görüntü düzenleme yazılımları gibi tasarım ürünleri oluşturmasını sağlayan programlardır (Hashemieh, 2020, s.4, Karabulut, 2021, s.1530). Örneğin Wix bir yapay zekâ çözümü olarak kendi kendine web sitesi yapma özelliğine sahiptir. Kullanıcı tarafından oluşturulan içerik ile sayısız tasarım alternatifi oluşturmak mümkündür. Burada kullanıcı favori alternatiflerini seçebilmektedir. Tasarımcı olmayanlar için bile basitleştirilmiş yönlendirmeleri ile tasarım sürecini hızlandırmaktadır (Rezk, 2023, s.7).

Swanson'a (2019) göre, Yapay zekâ tasarım uygulamaları ne kadar yaygınlık kazanır ve kolay erişilebilir olursa, grafik tasarım alanının ve grafik tasarımcının toplum karşısındaki değerinin de daha az olma olasılığı artacaktır görüşünü savunmaktadır. Öte yandan, yapay zekâ tasarım uygulamaları tasarımcıların daha verimli çalışmalarını sağlarken zamandan tasarruf etmelerini de sağlamaktadır. Bazı araştırmacılar yapay zekâ tasarım uygulamalarının grafik tasarımcı için yardımcı bir uygulama olduğunu belirtmektedirler. Örneğin Google'ın Auto Draw uygulaması eskizleri otomatik olarak tanımlayarak tasarımcı için zamandan kazanım sağlamaktadır (Teixeira, 2017). Profesyonel tasarımcılar yapay zekâ tasarım uygulamalarını tasarım süreçlerini kolaylaştırmak ve daha geniş bir yelpazede yaratım süreçlerini tamamlamak adına kullanılmalıdır. Aynı zamanda tasarımcıların daha yüksek hedeflere ulaşmasını da sağlayacaktır (Jacob, 2019).

Grafik tasarım bağlamında yapay zekânın avantaj ve dezavantajları üzerinde durmak gerekirse, avantajları sonsuzdur. Avantajları arasında: hatalar azalır, rutin yapılan görevlerde insan görevlerini verimli bir şekilde otomatikleştirebilir, zamandan kazanım sağlar gibi sayılabilir. Dezavantajları ise: deneyimli tasarımcılar için çok fazla kaynak yoktur, en iyi kaynakların maliyeti fazladır, yaratıcı düşünme becerimizi olumsuz etkileyebilir, daha fazla tembelleşmeyi sağlar gibi özellikler sayılabilir (Rezk, 2023, s.9, 10).

Grafik tasarımın geleceği ne olacak? Sorusu sıklıkla karşımıza çıkmakta ve tartışılmaktadır. Bazılarına göre harika, bazılarına göre ise iyi olmayacak, bazıları da artık grafik tasarım olmayacak düşüncesindedirler. Ancak Fütürist Dr. Thomas Frey, TEDx konuşmasında 2030 yılına kadar 2 milyar iş alanının ortadan kalkacağını belirtmiştir. Bu sayı dünyadaki tüm işlerin yarısına tekabül etmektedir (Teixeira, 2017). 2030'a kadar grafik tasarım sektöründe iş kaybının olmayacağı öngörülse de bunu ilerleyen yapay zekâ uygulamalarının ve gelişmelerin şekillendireceği varsayılmaktadır.

## **Amaç**

Yapay zekânın sadece tasarım alanında değil hemen hemen her alanda gelişmekte olduğunu görülmektedir. Özellikle dünya genelinde yeni neslin bu ortamda doğarak bu teknoloji ile iç içe büyüdüğü gerçeği yapay zekânın gelecekte tasarım açısından duruşunun sorgulanması sorunsalını ortaya çıkarmıştır.

Bu araştırma kapsamında yapay zekâ tasarım uygulamalarına tasarımcıların bakış açısı nedir? Gelecekte yapay zekâ uygulamaları tasarımcıları nasıl etkileyecektir? sorularının cevabı aranmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda,

yapay zekanın tasarım alanındaki durumunu alanın içinde olan tasarımcılara sorarak araştırmak, sorunlarını belirlemek, belirlenen sorunların çözümü için öneriler sunmak ve bu bağlamda bir uygulama çalışması geliştirmek bu çalışmanın amacıdır.

## Yöntem

Araştırmada literatür taraması yapılarak alan ile ilgili bilgiler toplanmış, ölçme aracı olarak nicel araştırma yöntemlerinden anket kullanılmıştır. Araştırmanın evreni grafik tasarımcılardan oluşmakta, örnekleme ise Ankara ve İstanbul illerinde bulunan nitelikli ajanslarda çalışan tasarımcılar ile sınırlandırılmıştır. Veri analizi SPSS programı ile yapılmıştır. Bu doğrultuda elde edilen sayısal verilerle bulgulara ulaşılmıştır.

## Etik Kurul Adı, Onay Tarihi ve Sayısı

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu (Protokol NO. 2023/283) 2023/05 sayılı kararı.

## Bulgular

Araştırma rastgele katılımcılardan elde edilen veriler, IBM SPSS 20 programı yardımı ile analiz edilmiştir. 31 kadın 21 erkek toplamda 52 katılımcıdan oluşan verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1: Katılımcıların Cinsiyet Özellikleri

Cinsiyet	f	%
Kadın	31	59,6
Erkek	21	40,4
<b>Toplam</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

Tablo 1’de cinsiyet analizine göre, %59,6’sının kadın katılımcıların, %40,4’ünün erkek katılımcıların oluşturduğu görülmektedir.

Tablo 2. Katılımcıların Yaş Özellikleri

Yaşınız	f	%
18 – 24 arası	37	71,2
25 – 34 arası	7	13,5
35 – 44 arası	8	15,4
<b>Toplam</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

Ankette yer alan yaş maddelerini cevaplayanların %71,2’sini 18-24 arası, %13,5ini 25-34 arası, %15,4’ünü 35-44 arası oluşturmaktadır.

Tablo 3. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Herkes Tarafından Bilinir

	f	%
Hiç katılmıyorum	3	5,8
Katılmıyorum	10	19,2
Kısmen Katılıyorum	19	36,5
Katılıyorum	17	32,7
Tamamen katılıyorum	2	3,8
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları herkes tarafından bilinir” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %3,8’i tamamen katılıyorum, %32,7’si katılıyorum, %36,5’i kısmen katılıyorum, %19,2’si katılmıyorum, %5,8’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 4. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Tasarımlara Katkı Sağlamaktadır

	f	%
Hiç katılmıyorum	1	1,9
Katılmıyorum		
Kısmen Katılıyorum	10	19,2
Katılıyorum	23	44,2
Tamamen katılıyorum	17	32,7
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları tasarımlara katkı sağlamaktadır” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %32,7’si tamamen katılıyorum, %44,2’si katılıyorum, %19,2’si kısmen katılıyorum, %1,9’u hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 5. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Herkesin Kullanabileceği Kolaylıktadır.

	f	%
Hiç katılmıyorum	2	3,8
Katılmıyorum	6	11,5
Kısmen Katılıyorum	19	36,5
Katılıyorum	15	28,8
Tamamen katılıyorum	10	19,2
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları herkesin kullanabileceği kolaylıktadır” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %19,2’si tamamen katılıyorum, %28,8’i katılıyorum, %36,5’i kısmen katılıyorum, %11,5’i katılmıyorum, %3,8’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 5’te gösterilmiştir.



Tablo 6. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Alan Eğitimi Gerektirmemektedir.

	f	%
Hiç katılmıyorum	5	9,6
Katılmıyorum	7	13,5
Kısmen Katılıyorum	15	28,8
Katılıyorum	7	13,5
Tamamen katılıyorum	11	21,2
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları alan eğitimi gerektirmemektedir” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %21,2’si tamamen katılıyorum, %13,5’i katılıyorum, %28,8’i kısmen katılıyorum, %13,5’i katılmıyorum, %9,6’sı hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 7. Yapay Zekâ Tasarımları, İnsan Gücüyle Üretilen Tasarımlardan Daha İyidir.

	f	%
Hiç katılmıyorum	10	19,2
Katılmıyorum	19	36,5
Kısmen Katılıyorum	17	32,7
Katılıyorum	3	5,8
Tamamen katılıyorum	3	5,8
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarımları, insan gücüyle üretilen tasarımlardan daha iyidir” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %5,8’i tamamen katılıyorum, %5,8’i katılıyorum, %32,7’si kısmen katılıyorum, %36,5’i katılmıyorum, %19,2’si hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 8. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Tasarımcıya Yardımcı Tasarımcıdır.

	f	%
Hiç katılmıyorum		
Katılmıyorum	1	1,9
Kısmen Katılıyorum	11	21,2
Katılıyorum	27	51,9
Tamamen katılıyorum	13	25,0
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları tasarımcıya yardımcı tasarımcıdır” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %25,0’ı tamamen katılıyorum, %51,9’u katılıyorum, %21,2’si kısmen katılıyorum, %1,9’u katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 9. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Estetik Tasarımlar Üretmektedir.

	f	%
Hiç katılmıyorum	2	3,8
Katılmıyorum	3	5,8
Kısmen Katılıyorum	27	51,9
Katılıyorum	14	26,9
Tamamen katılıyorum	6	11,5
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları estetik tasarımlar üretmektedir” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %11,5’i tamamen katılıyorum, %26,9’u katılıyorum, %51,9’u kısmen katılıyorum, %5,8’i katılmıyorum, %3,8’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 10. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Yaratıcı Tasarımlar Üretmektedir.

	f	%
Hiç katılmıyorum	3	5,8
Katılmıyorum	4	7,7
Kısmen Katılıyorum	24	46,2
Katılıyorum	16	30,8
Tamamen katılıyorum	5	9,6
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları yaratıcı tasarımlar üretmektedir” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %9,6’sı tamamen katılıyorum, %30,8’i katılıyorum, %46,2’si kısmen katılıyorum, %7,7’si katılmıyorum, %5,8’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 10’da gösterilmiştir.

Tablo 11. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Zaman Açısından Tasarruf Sağlar.

	f	%
Hiç katılmıyorum	9	1,9
Katılmıyorum	1	1,9
Kısmen Katılıyorum	6	11,5
Katılıyorum	29	55,8
Tamamen katılıyorum	15	28,8
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları zaman açısından tasarruf sağlar” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %28,8’i tamamen katılıyorum, %55,8’i katılıyorum, %11,5’i kısmen katılıyorum, %1,9’u katılmıyorum, %1,9’u hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 12. Yapay Zekâ Tasarımlarının Maliyeti Yoktur.

	f	%
Hiç katılmıyorum	7	13,5
Katılmıyorum	14	26,9
Kısmen Katılıyorum	13	25,0
Katılıyorum	15	28,8
Tamamen katılıyorum	3	5,8
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarımlarının maliyeti yoktur” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %5,8’i tamamen katılıyorum, %28,8’i katılıyorum, %25,0’ı kısmen katılıyorum, %26,9’u katılmıyorum, %13,5’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 13. Tasarımcı Tarafından Üretilen Ürünler Daha Çok Tercih Edilir.

	f	%
Hiç katılmıyorum		
Katılmıyorum	9	17,3
Kısmen Katılıyorum	17	32,7
Katılıyorum	13	25,0
Tamamen katılıyorum	3	5,8
Toplam	52	100

“Tasarımcı tarafından üretilen ürünler daha çok tercih edilir” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %5,8’i tamamen katılıyorum, %25,0’ı katılıyorum, %32,7’si kısmen katılıyorum, %17,3’ü katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 13’te gösterilmiştir.

Tablo 14. Yapay Zekâ Uygulamaları Tasarımcının Tasarım Yeteneğini Azaltır.

	f	%
Hiç katılmıyorum	11	21,2
Katılmıyorum	12	23,1
Kısmen Katılıyorum	11	21,2
Katılıyorum	13	25,0
Tamamen katılıyorum	5	9,6
Toplam	52	100

“Yapay zekâ uygulamaları tasarımcının tasarım yeteneğini azaltır” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %9,6’sı tamamen katılıyorum, %25,0’ı katılıyorum, %21,2’si kısmen katılıyorum, %23,1’i katılmıyorum, %21,2’si hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 14’te gösterilmiştir.

Tablo 15. Yapay Zekâ Tasarım Uygulamaları Yaygınlaştıkça Tasarım Ve Reklam Ajanslarına Gerek Yoktur

	f	%
Hiç katılmıyorum	16	30,8
Katılmıyorum	15	28,8
Kısmen Katılıyorum	10	19,2
Katılıyorum	7	13,5
Tamamen katılıyorum	3	5,8
Toplam	52	100

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları yaygınlaştıkça tasarım ve reklam ajanslarına gerek yoktur” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %5,8’i tamamen katılıyorum, %13,5’i katılıyorum, %19,2’si kısmen katılıyorum, %28,8’i katılmıyorum, %30,8’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 15’te gösterilmiştir.

Tablo 16. Yapay Zekâ Geleceğin İnsansız Tasarımcısı Olacaktır

	f	%
Hiç katılmıyorum	7	13,5
Katılmıyorum	17	32,7
Kısmen Katılıyorum	10	19,2
Katılıyorum	9	17,3
Tamamen katılıyorum	9	17,3
Toplam	52	100

“Yapay zekâ geleceğin insansız tasarımcısı olacaktır” maddesini cevaplayan 52 katılımcının %17,3’ü tamamen katılıyorum, %17,3’ü katılıyorum, %19,2’si kısmen katılıyorum, %32,7’si katılmıyorum, %13,5’i hiç katılmıyorum yanıtını vermiştir. Verilerin frekans ve yüzdeleri Tablo 16’da gösterilmiştir.

## Sonuç

Araştırmada yapay zekâ ve grafik tasarım ilişkisi üzerinde durularak öncelikle bu alanda çalışmalar incelenmiş ve kaynak taraması gerçekleştirilmiştir. Daha sonra grafik tasarım alanında çalışan tasarımcılara 16 sorudan oluşan anket çalışması uygulanmıştır. Anket sonucuna göre, anket çalışmasına katılan tasarımcıların büyük çoğunluğunun kadın olduğu ve yine katılımcıların yaş aralığına bakıldığında ankete katılım sağlayan tasarımcıların 18-24 yaş aralığında olduğu görülmüştür.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları herkes tarafından bilinir” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %36,5 ile kısmen katılıyorum olmuştur. En az ise %3,8 ile tamamen katılıyorum olmuştur. Tasarımcıların yapay zekâ tasarım uygulamalarını tüm kişilerin değil bir bölümünün bildiğini varsaydıkları sonucuna varılmıştır. Bu anlamda grafik tasarım alanında yavaş bir şekilde yapay zekâ tasarım uygulamalarının kullanılmaya başladığı

düşünülmektedir.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları tasarımlara katkı sağlamaktadır” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %44,2 ile katılıyorum olmuştur. En az ise %1,9 ile hiç katılmıyorum olmuştur. Tasarımcıların yapay zekâ tasarım uygulamalarının tasarımlara yön verdiği sonucuna varılmıştır. Tasarımcılar için zamandan tasarruf etmek ve hızlı olmak adına tercih edildiği görülmektedir.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları herkesin kullanabileceği kolaylıktadır” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %36,5 ile kısmen katılıyorum olmuştur. En az ise %3,8 ile katılıyorum olmuştur. Tasarımcıların yapay zekâ tasarım uygulamalarını tüm kişilerin değil bir bölümünün kolaylıkla kullanabileceği sonucuna varılmıştır. Çok fazla tasarımcı tarafından henüz tecrübe edilmemiş olan bu uygulamalar bir ön yargı oluşturmaktadır.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları alan eğitimi gerektirmemektedir” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %28,8 ile kısmen katılıyorum olmuştur. En az ise %9,6 ile tamamen katılıyorum olmuştur. Tasarımcıların yapay zekâ tasarım uygulamaları kişilerin bir bölümü alan bilgisi olmadan kullanılabilirliğini savundukları sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ tasarımları, insan gücüyle üretilen tasarımlardan daha iyidir” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %36,5 ile katılmıyorum olmuştur. En az ise %5,8 ile katılıyorum ve tamamen katılıyorum olmuştur. Yapay zekâ tarafından üretilen tasarımların, tasarımcılar tarafından üretilen tasarımlardan daha iyi olmadığı sonucuna varılmıştır. Burada devreye yaratıcılık girmektedir. Yapay zekâ tasarım uygulamaları henüz tasarımcılar kadar yaratıcı değildir.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları tasarımcıya yardımcı tasarımcıdır” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %51,9 ile katılıyorum olmuştur. En az ise %1,9 ile hiç katılmıyorum olmuştur. Yapay zekâ tasarım uygulamaları tasarımcılara yardımcı bir program olduğu sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları estetik tasarımlar üretmektedir” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %51,9 ile kısmen katılıyorum olmuştur. En az ise %3,8 ile hiç katılmıyorum olmuştur. Yapay zekâ tasarım uygulamalarının estetik tasarımlar ürettiği konusunda kararsız kalındığı sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları yaratıcı tasarımlar üretmektedir” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %46,2 ile kısmen katılıyorum olmuştur. En az ise %5,8 ile hiç katılmıyorum olmuştur. Yapay zekâ tasarım uygulamalarının yaratıcı tasarımlar ürettiği konusunda kararsız kalındığı sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları zaman açısından tasarruf sağlar” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %55,8 ile katılıyorum olmuştur. En az ise %1,9 ile katılmıyorum ve hiç katılmıyorum olmuştur. Yapay zekâ tasarım uygulamalarının tasarım yaparken zaman kazandıracağı sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ tasarımlarının maliyeti yoktur” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %28,8 ile katılıyorum

olmuştur. En az ise %5,8 ile tamamen katılıyorum olmuştur. Yapay zekâ tasarımının kullanım maliyeti olmadığı görüşü fazla olsa da tasarımcıların verdiği katılıyorum ve katılmıyorum yanıtları birbirine çok yakın olduğu görülmektedir. Bazı yapay zekâ tasarım uygulamalarının ücretli olması tasarımcıları kararsızlığa sürüklemiş olabilir.

“Tasarımcı tarafından üretilen ürünler daha çok tercih edilir” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %32,7 ile kısmen katılıyorum olmuştur. En az ise %5,8 ile tamamen katılıyorum olmuştur. Tasarımcıların ürettiği ürünler, yapay zekâ tasarım uygulamaları tarafından üretilen ürünlerden tüm kişilerin değil bir bölümünün tercih ettiği sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ uygulamaları tasarımcının tasarım yeteneğini azaltır” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %25,0 ile katılıyorum olmuştur. En az ise %9,6 ile tamamen katılıyorum olmuştur. Yapay zekâ uygulamaları kullanan tasarımcıların yeteneklerinin azalacağı sonucuna varılmıştır. Ancak bu maddeye katılmıyorum görüşünü bildiren kişilerin sayısı katılıyorum sayısından çok olduğu görülmüştür.

“Yapay zekâ tasarım uygulamaları yaygınlaştıkça tasarım ve reklam ajanslarına gerek yoktur” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %30,8 ile hiç katılmıyorum olmuştur. En az ise %5,8 ile tamamen katılıyorum olmuştur. Yapay zekâ tasarım uygulamalarının yaygınlaşması tasarım ve reklam ajanslarının gerekliliğine etki etmeyeceği sonucuna varılmıştır.

“Yapay zekâ geleceğin insansız tasarımcısı olacaktır” maddesine tasarımcıların verdiği cevap %32,7 ile katılmıyorum olmuştur. En az ise %13,5 ile hiç katılmıyorum olmuştur. Tasarımcıların yapay zekâ geleceğin insansız tasarımcısı olmayacağı düşüncesine katılmadıkları saptanmıştır.

Bu araştırma ile yapay zekâ tasarım uygulamalarının grafik tasarımcılar üzerindeki etkisi irdelenmiştir. Grafik tasarım mesleğinin gelecekte kaybolma riskini taşıması üzerine tartışılmıştır. Yapay zekâ tasarım uygulamalarının grafik tasarım alanındaki tasarımcıları nasıl etkilediğine dair anketteki sorular üzerinden veriler değerlendirilmiştir. AI tasarım uygulamaları ilerleyen zamanlarda daha da gelişerek grafik tasarım alanı için önemli bir yardımcı durumuna gelecektir. Ayrıca sosyal hayatın şekillenmesinde daha çok rol oynayacağı düşünülmektedir.

## Kaynaklar

Hashemieh, Sama (2020). An Exploration of the Use of Artificial Intelligence in Graphic Design. IIE Vega School Design-Brand-Business, 1-46. (Online).

<https://iiespace.iie.ac.za/bitstream/handle/11622/571/Sama%20Hashemieh%20Research.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 19.05.2023 tarihinde erişim sağlandı.

Jacob, Cass (2019, May 5). Artificial Intelligence & Its Impact on the Design Industry. Just Creative. (Online).

<https://justcreative.com/artificial-intelligence-design/> 28.05.2023 tarihinde erişim sağlandı.

- Karaata, Ezgi (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. Online Journal of Art and Design. Volume 6, Issue 4, October 2018.
- Karabulut, Burak (Temmuz 2021). Yapay Zekâ Bağlamında Yaratıcılık ve Görsel Tasarımın Geleceği. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt/Volume: 20, Sayı/Issue: 79, 1517-1539.
- Kocaman, Şeref (2021). Grafik Tasarım Endüstrisinde Yapay Zekâ. Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR), 8(77), 3000-3015.
- Larson, Eric J. (2021). The Myth of Artificial Intelligence *Why Computers Can't Think the Way We Do*. The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge, Massachusetts • London, England.
- Lu, Lifang and Huang, Lu (2022). Exploration and Application of Graphic Design Language Based on Artificial Intelligence Visual Communication. Hindawi Wireless Communication and Mobile Computing. Volume 2022, 10 pages.
- Mijwel, Maad M. (2016). Yapay Zekâ Nedir?. (Online).  
[https://www.researchgate.net/publication/323292529\\_Yapay\\_Zekâ\\_Nedir](https://www.researchgate.net/publication/323292529_Yapay_Zekâ_Nedir) 04.06.2023 tarihinde erişim sağlandı.
- Rezk, Sara Mohammed M. (2023). The Role of Artificial Intelligence in Graphic Design. Journal of Art, Design&Music. Volume 2, Issue 1, 1- 12.
- Say, Cem (2018). 50 Soruda Yapay Zekâ. Bilim ve Gelecek Kitaplığı:1-3: İstanbul.
- Swanson, G. 2019. Refuturism. Dialectic: A Scholarly Journal of Thought Leadership, Education and Practice in the Discipline of Visual Communication Design, 2(2). (Online).  
<https://quod.lib.umich.edu/d/dialectic/14932326.0002.202?view=text;rgn=main> 28.05.2023 tarihinde erişim sağlandı.
- Teixeira, Fabricio (2017). Designer at Work&Co, Founder of UX Collective, (Online). <https://uxdesign.cc/how-ai-will-impact-your-routine-as-a-designer-2773a4b1728c> 28.05.2023 tarihinde erişim sağlandı.
- Wang, Pei (2019). On Defining Artificial Intelligence. Journal of Artificial General Intelligence. 10(2), 1-37.  
<https://www.britannica.com/topic/Deep-Blue> 21.05.2023 tarihinde erişim sağlandı.

## **Araştırmanın Etik İzni**


Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu (Protokol NO. 2023/283) 2023/05 sayılı kararı.

## **Araştırmacıların Katkı Oranı**

Tüm yazarlar ortak katkı sağlamıştır. Araştırmanın uygulanması, verilerin toplanması ve yazım aşamasında ortak bir çalışma sürdürülmüştür.

## **Çatışma Beyanı**


Bu araştırmanın yazarları, arasında herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını açıkça beyan eder.

**Yazar Bilgileri****Ayşegül Gürdal Pamuklu** <https://orcid.org/0000-0003-1782-7330>

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Bolu, Türkiye

İrtibat yazar e-posta (Contact e-mail):

*aysegulgurdal@gmail.com***Melike Bakar Fındıkcı** <https://orcid.org/0000-0002-0603-9788>

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Bolu, Türkiye