YAPAY ZEKÂ'NIN GRAFİK TASARIMA VE TASARIMCIYA ETKİSİ

Abdulkadir ÖZDEMİR[1]

Atıf/©: Özdemir, A. (2022). Yapay zekânın grafik tasarıma ve tasarımcıya etkisi. *Hitit Sosyal Bilimler Dergisi, 15*(2), 628-637. doi:10.17218/hititsbd.1205445

Özet: Zaman, insanlık tarihinin en büyük sorunlarından biridir. Ömürleri kısa olan insanlar daha fazla zamana ihtiyaç duymakta ve dolayısıyla ölümsüz olmayı arzulamaktadırlar. Bu nedenle, insanlar zamanı daha verimli kullanmak için yeni teknolojiler geliştirmekte ve makinelerin insanlar gibi düşünüp düşünemeyeceğini tartışmaktadırlar. Teknolojik gelişmelerin güçlü örneklerinden biri olan yapay zekâ, analitik çözümleme ve bilişsel yetenekler ile hayatımızın her alanına yerleşmektedir. Bu durum, sanat alanında da kendini göstermektedir. Son yıllarda, yapay zekâ, grafik tasarım sanatının yeni çalışma alanlarından biri olmuş ve logo, web tasarım gibi grafik sanatının her alanında kullanılarak tüketicilere yönelik hizmetler sunmaktadır. Yapay zekâ ile yapılan bu çalışmalar, grafik tasarım ürünlerine yönelik üretkenlik, özgünlük ve işlevselliği tasarım kriterleri açısından değerlendirerek bazı sorgulamaları ve sorunları ortaya çıkarmıştır. Bunun yanı sıra, sanatçılar ve müşteriler tarafından yapay zekâ ile ortaya konulan grafik tasarım çalışmaları tasarımcı kimliğini de sorgular hale getirmiştir. Bu çalışmada, yapay zekânın grafik tasarım ve tasarımcı üzerindeki etkisi incelenerek teknolojik açıdan kavramlar arasındaki bağlantı ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Yapay zekâ, grafik tasarım, tasarım uygulamaları*

The Effect of Artificial Intelligence on Graphic Design and Designer

Citation/©: Özdemir, A. (2022). The effect of artificial intelligence on graphic design and designer. *Hitit Journal of Social Sciences, 15*(2), 628-637. doi:10.17218/hititsbd.1205445

Abstract: Time is one of the biggest problems in human history. People with a short lifespan need more time and therefore desire to be immortal. Therefore, people develop new technologies to use time more efficiently and discuss whether machines can think like humans. Artificial intelligence, which is one of the strong examples of technological developments, pervades all areas of our lives with analytical analysis and cognitive abilities. This situation also shows itself in the field of art. In recent years, artificial intelligence has become one of the new working areas of graphic design art and provides services to consumers by using it in all areas of graphic art such as logo and web design. These studies with artificial intelligence have revealed some questions and problems by evaluating the productivity, originality and functionality of graphic design products in terms of design criteria. In addition, the graphic design works created with artificial intelligence by artists and customers have brought the designer identity into question. In this study, the effect of artificial intelligence on graphic design and designer is examined and the connection between the concepts in terms of technology is discussed.

Keywords: *Artificial intelligence, graphic design, design applications*

1.GİRİŞ

Akıl ve zekâ kullanabilen bir makine olur mu, makine düşünebilir mi? Turing (1950) çalışmasında makine zekâsını ve makinelerin düşünme yeteneğini araştırmış ve "taklit oyun" testini geliştirerek

Araştırma Makalesi / Research Article
Makale Geliş Tarihi / Submitted: 15.11.2022 Makale Kabul Tarihi / Accepted: 28.12.2022
[1]Dr. Öğr. Üyesi, Hitit Üniversitesi, Hitit Üniversitesi, İskilip MYO, Tasarım Bölümü, abdulkadirozdemir@hitit.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-3337-4274

Copyright © 2022 Hitit Sosyal Bilimler Dergisi - Hitit Journal of Social Sciences
This is an Open Access article distributed in accordance with the Creative Commons Attribution Non Commercial (CC BY-NC 4.0) license

makinelerin düşünüp düşünemeyeceğini savunmuştur. Bu düşünce, "yapay zekâ ile problem çözme, akıl yürütme, öğrenme ve algı gibi insan zekâsına dolayısı ile insana benzetilen ve onu taklit eden bir makine yapılabilir mi?" sorusuna akıllara getirmektedir. Son yıllarda birçok çalışma alanı ve meslek grubunda yapay zekâ kullanımı artmaya başlamıştır. Bu durum, yapay zekâya olan ilginin artmasına ve yapay zekâ ile ilgili çalışmaların ilerlemesine oldukça katkı sağlamıştır. Örneğin, işlemlerin kronolojik sırayla kaydedildiği halka açık bir defter olan Blockchain teknolojisi yapay zekânın kullanıldığı alanlardan birisidir (Arora, 2022, s.1).

Kuşkusuz grafik tasarım alanında yapay zekânın etkisinin görüldüğü alanlardan birisidir. Grafik tasarım üretkenliği, fikir, düşünce ve uygulamayı içinde barındıran bir sanat dalıdır. Üretmek, insan zekâsına özgü bir durum olduğundan, grafik tasarım çalışmaları bilgisayar ve internet kullanılarak yapıldığı için ister istemez karşımıza çıkmakta ve grafik tasarım alanın bir parçası haline gelmektedir. Bu durum, yapay zekâ uygulamalarının artmasına ve herhangi bir grafik tasarım tecrübesi olmayan bir tasarımcının araç gereksinimi duymadan yapay zekâ siteleri ile 'logo' ve web sitesi tasarlamasına imkan tanımaktadır. Ancak yapılan bu eserlerin tasarım kriterleri açısından fikir, üretkenlik ve özellikle özgünlüğü tartışma konusu olmaktadır (Karaşahinoğlu, 2020, ss.613-615). Bu nedenle yapay zekâ ve grafik tasarım sürecinin üretkenlik, özgünlük ve işlevsellik olgularına göre değerlendirilmesi oldukça önem kazanmaktadır.

Bu çalışmanın genel amacı, yapay zekânın sanatçılar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini inceleyerek yapay zekâ teknolojisinin yapmış olduğu sanat çalışmaları ya da tasarımlarının sanat açısından değerlendirmektedir.

Çalışmamız üç farklı bölümden oluşmaktadır. İkinci bölümde, yapay zekâ teknolojisinin kavramsal çerçevesi anlatılarak yapay zekânın grafik tasarım ve sanatçı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Son bölümde ise yapay zekâ uygulamasının sanat açısından değerlendirerek sanata ve sanatçıya katkıları incelenmiştir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Grafik Tasarım

Görmek konuşmaktan önce gelir. Çocuklar konuşmaya başlamadan görmeyi ve tanımayı öğrenirler (Burnett, 2007). Grafik tasarım farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Grafik tasarım, en geniş tanımıyla, afişler, el ilanları, billboardlar, ambalajlar, kitaplar, dergiler vb. yazılı ve görsel materyalleri tasarım kriterleri doğrultusunda tasarlayan ve çizen kişileri eğiten ve buna bağlı olarak yapılan tasarımlarda verilmek istenilen mesajı hedef kitleye iletme sanatıdır (Becer, 1993; İncearık, 2012, s.5). Yapılan tasarımın başarılı sayılabilmesi için tasarımcının hedef kitleye vermek istediği mesajı iletmesi ve hedef kitlenin de bu mesajı algılayabilmesi önem kazanmaktadır (Sezer, 2015, s.14).

Grafik tasarım, tipografi, illüstrasyon, karikatür, serigrafi, gravür, klişe, trio, afiş, bilboard, branda, pano, dizgi kitap, kitap kapağı, ambalaj, stand, web tasarımı, interaktif, animasyon 3d fotoğrafçılık, logo, antetli, zarf, kartvizit, fatura, dosya, pad, magnet, kalem, bardak vb. alanlarda sıklıkla kullanılmaktadır.

2.2. Yapay Zekâ (Artificial Intelligence)

Yapay zekâ (Artificial Intelligence, AI) ile ilgili literatürde farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Yapay zekâ, yapay sinir ağları, makine öğrenimi, veri madenciliği be benzeri teknolojilerin kullanılması ile gerçekleştirilen, bilgiyarların insan gibi düşünme ve öğrenme yeteneklerine sahip olmasıdır. Karabulut (2021) çalışmasında yapay zekâyı gerçekte olmayan düşünce ürünü olan insan zekâsına has, algılama, öğrenme, düşünme, fikir yürütme, sorun çözme, iletişim kurma ve karar

verme gibi fonksiyonları veya davranışları göstermesi beklenen yapay işletim sistemi olarak tanımlamaktadır (Karabulut, 2021, s.1519). Başka bir tanımlamada ise yapay zekâ sistemi, kendisine verilen algoritmaları analiz ederek tepki üretebilen ve bu tepkileri fiziksel olarak dışa vuran işletim sistemidir (Pirim, 2006, ss.81-82). Grafik tasarım açısından bakıldığında yapay zekâ insanlar ve hayvanlardan farklı olarak insan eliyle algoritmalarla oluşturulan makinelere yüklenen farklı bir zekâ türüdür (Arslan, 2020, ss.71-88).

20. yüzyılın başlarında Çek yazar ve filozof olan Karel Čapek, yapay zekâ kavramının kullanılmasına yol açan ilk yazarlardan birisidir. Čapek'in 1920 yılında yazdığı "R.U.R." (Rossum's Universal Robots) adlı oyununda, yapay zekâ kavramı ilk kez kullanılmıştır. Bu oyunda, "robot" olarak adlandırılan yapay zekâ varlıkları, insanların yerine çalışmak üzere tasarlandıkları anlatılmıştır. Čapek, bu oyununda yapay zekâ varlıklarının insanların yerini almasının, insanların hayatını değiştireceği ve insanların geleceğini belirleyeceği düşüncesini dile getirmiştir.

Gelişen teknolojiyle birlikte yapay zekâ uygulamaları da insanoğlunun gündelik hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Yapay zekâ halk arasında genellikle insan zekâsını taklit etmeyi amaçlayan bir takım teknolojik çözümleri içeren ve bu teknolojiler sayesinde makinelere öğrenme, karar verme, dil çözümleme gibi insan zekâsının yaptığı işleri yapabilme yetisi veren sistem olarak bilinmektedir (Russell ve Norvig, 2009, s.2). Yapay zekâ, günlük hayatta, örneğin veri analizi, öneri motorları, otomatik sürüş sistemleri, sağlık alanı, otomatik çeviri, ses tanıma, finansal piyasalar, santranç, askeri simülasyonlar, sosyal medya vb., çeşitli alanlarda kullanılmaktadır (McCorduck 2004, ss. 204-210)

Yapay zekâ araştırmaları, yapay yöntemlerle insanların düşünme kabiliyetlerini taklit etmeyi amaçlamaktadır. Ancak, yapay zekâ sistemlerinin insanların düşünme kabiliyetini tam olarak taklit edebildiği söylenememektedir. Çünkü, insanların kompleks düşünceleri oluşturma, yaratıcılık ve özgünlük gibi özellikleri hâlâ tam olarak anlaşılamamış ve bu nedenle de yapay zeka sistemlerinin bunları taklit etme yetenekleri de sınırlı kalmaktadır. Ayrıca, insanoğlu zekâsından bağımsız öğrenebilen ve kendi başına hareket edebilen bir yapay zekâ olgusuna doğru hızla yaklaşmakta ve bu alandaki çalışmalar sürekli olarak yeni yöntemler aramaya devam etmektedir. Bu yeni yöntem arayışlarının temelinde, insanın kâinatı ve tabiatı anlama gayretinde kendisine yardımcı olabilecek belki de kendisinden daha akıllı varlıklar, makineler meydana getirme düşüncesinin bulunmasıdır.

2.3. Yapay Zekâ, Sanat ve Sanatçı İlişkisi

Sanat tarihi ile teknolojik dönüşüm arasında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır. Sanatçılar, zaman içinde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte yeni teknikler ve malzemeler kullanarak sanat eserleri üretmeye başlamışlardır. Özellikle, bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte, sanatçılar bilgisayar desteğiyle üretilemeyen sanat eserlerini üretebilme imkânına sahip olmuşlardır (Kızılaslan ve İsmailoğlu, 2021, ss.105-126).

Bilgisayarların sanat alanında da kullanılmaya başlanması, sanat kavramını da kendi alanı içinde etkilemiş ve değiştirmiştir. Örneğin, dijital sanatın gelişimi sürecine baktığımızda, bilgisayarların gelişimiyle eş zamanlı olarak dijital sanatın da geliştiği görülmektedir. Bu, sanatçıların bilgisayar desteğiyle yeni türlerde sanat eserleri üretebilme imkânına sahip olmasına katkı sağlamıştır.

Yapay zekânın, sanat ve sanatçılar ile ilişkisi oldukça çeşitlidir ve yapay zekâ uygulamaları sanat alanında farklı şekillerde kullanılmaktadır. Sanatçılar tarafından yapay zekâ teknolojisini kullanarak yaratılan eserler, yapay zekâ teknolojisinin nasıl kullanılabileceğini gösterirken, aynı zamanda sanatçının yaratıcılığını da sergilemektedir. Yapay zekânın, sanat üzerindeki etkileri

farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, yapay zekâ uygulamaları kullanılarak sanat eserleri, resimler, müzik içerikleri üretilebilmekte ve bu eserlerin hedef kitle üzerindeki nasıl bir etki bıraktığı tahmin edilebilmektedir.

Amerikalı bir mühendis ve bilgisayar bilimcisi olan Edmund Berkeley, 1950'lerin sonlarında, bilgisayar yazılımı alanında önemli katkılarda bulunmuştur. Özellikle, "Giant Brains or Machines That Think" adlı kitabında, bilgisayar yazılımının geleceğine dair öngörülerde bulunmuş ve bu öngörülerin çoğu zaman gerçeğe uygun çıkmıştır. Ayrıca, Berkeley 1963 yılında "Computers and Automation" isimli ilk bilgisayar dergisini çıkararak bilgisayar teknolojisinin grafik tasarımı alanında kullanılmasında önemli bir rol oynamıştır.

Dijital sanat, sanatçıların teknolojik araçları, özellikle de bilgisayarları ve dijital görüntüleme yazılımlarını kullanarak yaratıcılıklarını ifade etme yollarını genişleterek 21. yüzyılın başından itibaren sanat dünyasında önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Dijital sanat, resim, heykel, video, ses gibi çeşitli türleri içermekte ve sanatçılara bu türlerin her biriyle ilgili yeni ifade biçimleri keşfetme imkânı verir. Örneğin, dijital görüntüleme yazılımları sayesinde, sanatçılar resimlerini çeşitli şekillerde işleyebilir, yeni çerçeveler oluşturabilir ve görüntüleri üzerinde değişiklikler yaparak yeni anlamlar yaratabilirler (Toptaş, 2022, ss.171-173). Benzer şekilde, dijital ses yazılımları sayesinde, sanatçılar seslerini işleyerek yeni müzikler yaratabilmekte veya mevcut müzikler üzerinde değişiklikler yaparak yeni yorumlar oluşturabilmektedirler. Sonuç olarak, dijital sanat, sanatçıların kendilerini ifade etme yollarını genişletmiş ve onlara yeni yaratıcılık imkânları sunmuştur.

Öte yandan, yapay zekâ sistemleri, sanatçıların eserlerini pazarlamaya yardımcı olmaktadır. Örneğin, bir yapay zekâ sistemi, sanatçıların eserlerini tüketicilere ulaştırma konusunda yardımcı olarak sanatçıların eserlerini daha geniş bir kitleye ulaştırmalarına imkân sağlamaktadır (Binbir, 2021, s.315). Ancak, yapay zekâ sistemlerinin sanatçılar üzerindeki etkileri, sadece olumlu yönde olmamaktadır. Örneğin, yapay zekâ sistemleri, sanatçıların eserlerini üretebilir ve bu sayede sanatçıların işlerini kaybetme riskini artırabilir. Bu nedenle, yapay zekâ sistemlerinin sanatçılar üzerindeki etkileri, olumlu ve olumsuz yönleriyle değerlendirilmelidir (Ünal ve Kılınç, 2020, ss.51-78).

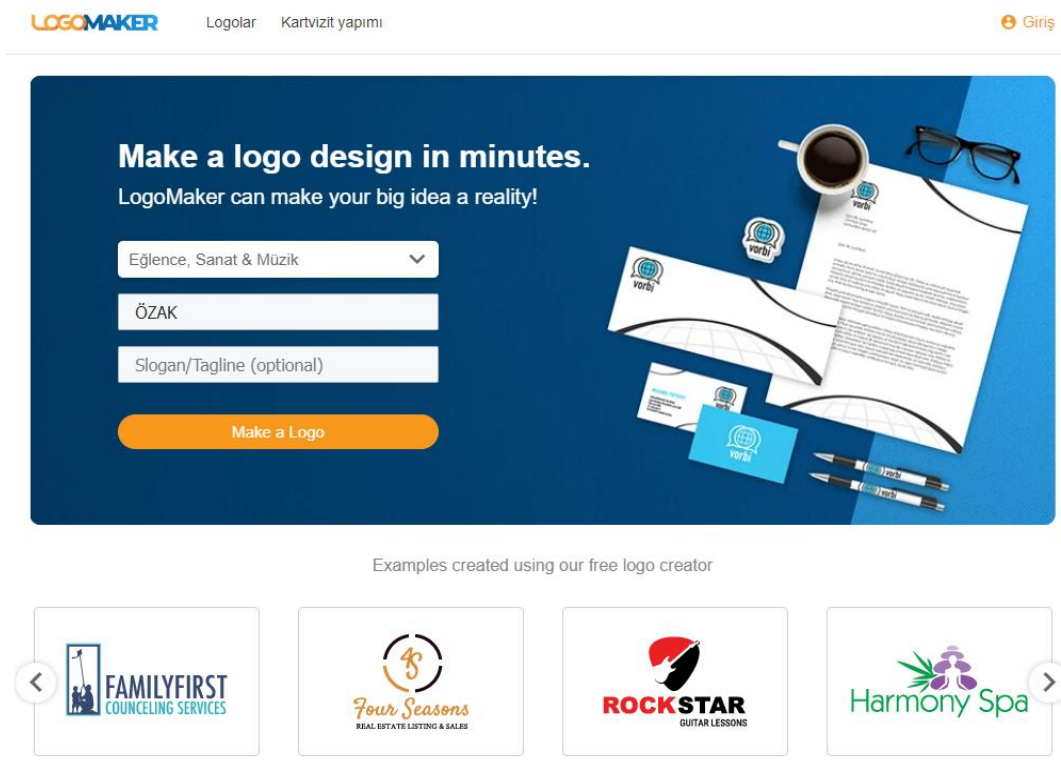
2.4. Yapay Zekâ ile Çalışan Grafik Tasarım Uygulamalarına Örnekler

Yapay zekâ ile çalışan birçok tasarım yazılımı bulunmaktadır. Yapay zekâ ile çalışırken bazı programlar için kod bilgisi gerekmektedir. Kod bilgisi olmadan çalışma yapılabilecek uygulama ve web siteleri de bulunmaktadır. Teknolojinin gelişimine bağlı olarak grafik tasarımının önemi artmış ve bu durum sanatçının teknoloji seçimi, hangi hızda ve nasıl üretmek istediğini olumlu yönde etkilemiştir (Sezer vd., 2022, s.392). İnsanlara her an bir şeyler satma isteği ve çabası firmalar için grafik tasarımı vazgeçilmez bir seviyeye taşımıştır. Grafik tasarım, insanların hayatında sıklıkla karşılaştıkları görsel öğeleri, afişleri, ambalajları, web sayfalarını vb. tasarım yapma işidir. Grafik tasarımın en önemli unsurlarından biri de 'logo' kavramıdır. Logo, bir kuruluşun veya bir markanın kimliğini ifade eden bir görsel semboldür ve bu nedenle de önemli bir tasarım öğesidir. Logo tasarımı hedef kitleyi etkilemesi açısından önem arz etmektedir. Çünkü, firmanın kurulduktan sonra hedef kitlesine kendini tanıtması, ürünlerini insanlara ulaştırması ve satabilmesi için logo tasarımı ve web sitesi olması gerekmektedir. Bu yönüyle logo önemli tanıtıcı ve bilgilendirici etkiye sahiptirler (Günay, 2021, s.1). Bu kadar önemli olan logoların yapay zekâ kullanılarak yapılması bir iş alanına dönüşmüştür. Bu bölümde, yapay zekâları kullanan uygulamaları ve web siteleri incelenmiştir. Bu bağlamda, logo tasarımı, uygulamaları ve internet siteleri örnek alınmıştır.

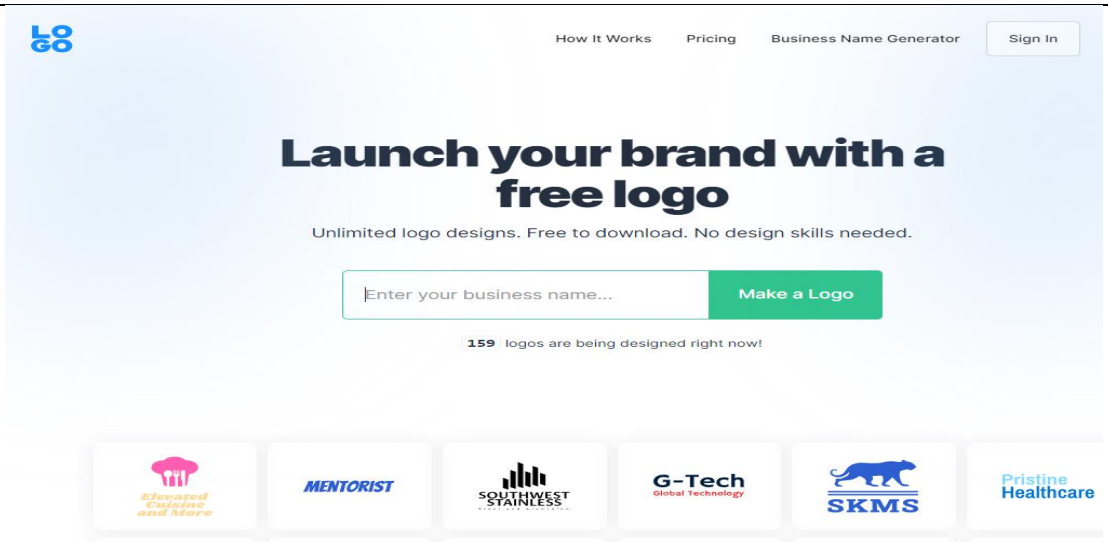
Uygulama çalışmamızda üç adet yapay zeka logo tasarım sitesinden logo tasarlamaları için örnek bir marka olarak ÖZAK ismini kullanan hayali bir firma üstünde örnek çalışma yapılmıştır. Uygulamaların logo oluşturmada birtakım kriterleri bulunmaktadır. Bunlardan bazıları, firma adını, yaptığı işi ve renk tercihini müşteriye bırakırken, bazıları firma adı ve yaptığı işi, bazıları ise hepsinin yanında birde tasarım yapma fırsatı sunmaktadır.



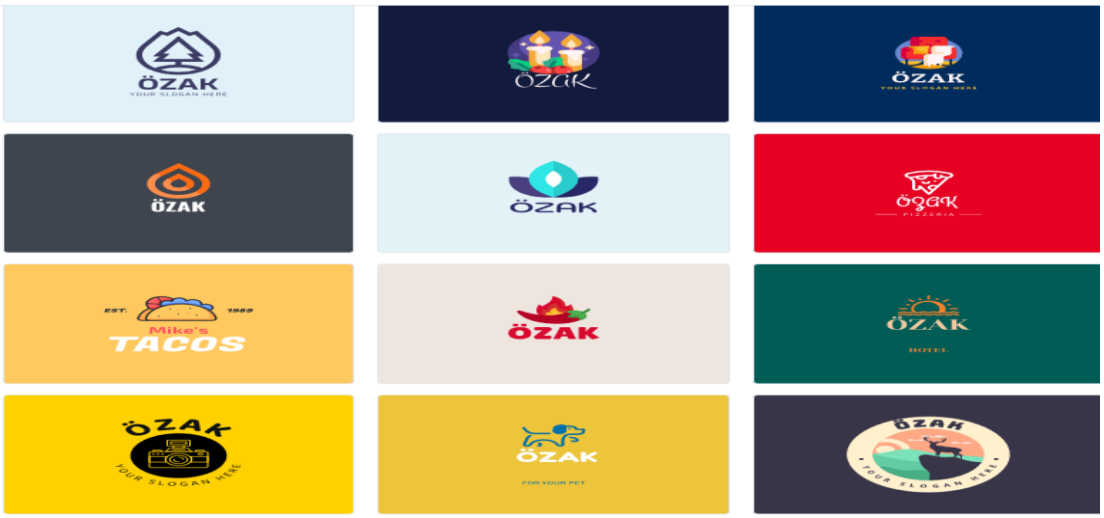
Görsel 1. https://logo-maker.freelogodesign.org/ (Ekran Görüntüsü)



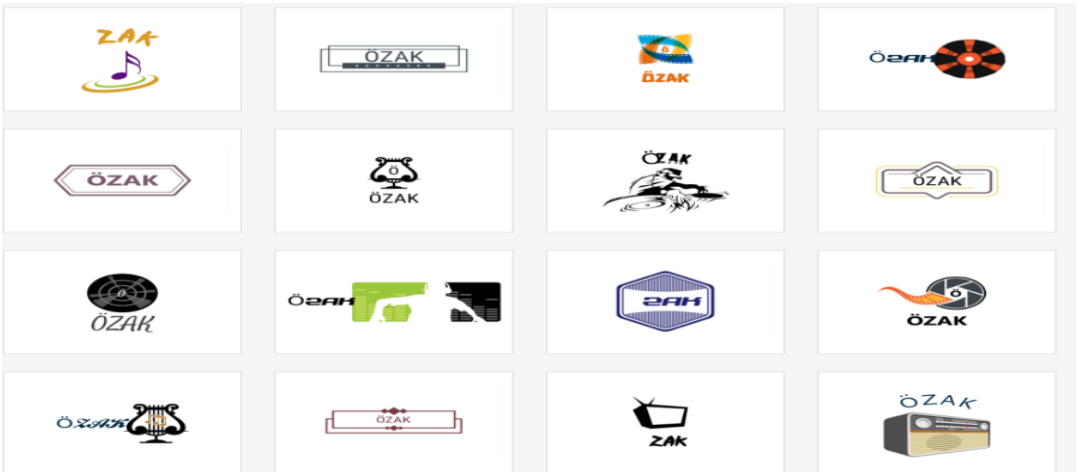
Görsel 2. https://www.logomaker.com/ (Ekran Görüntüsü)



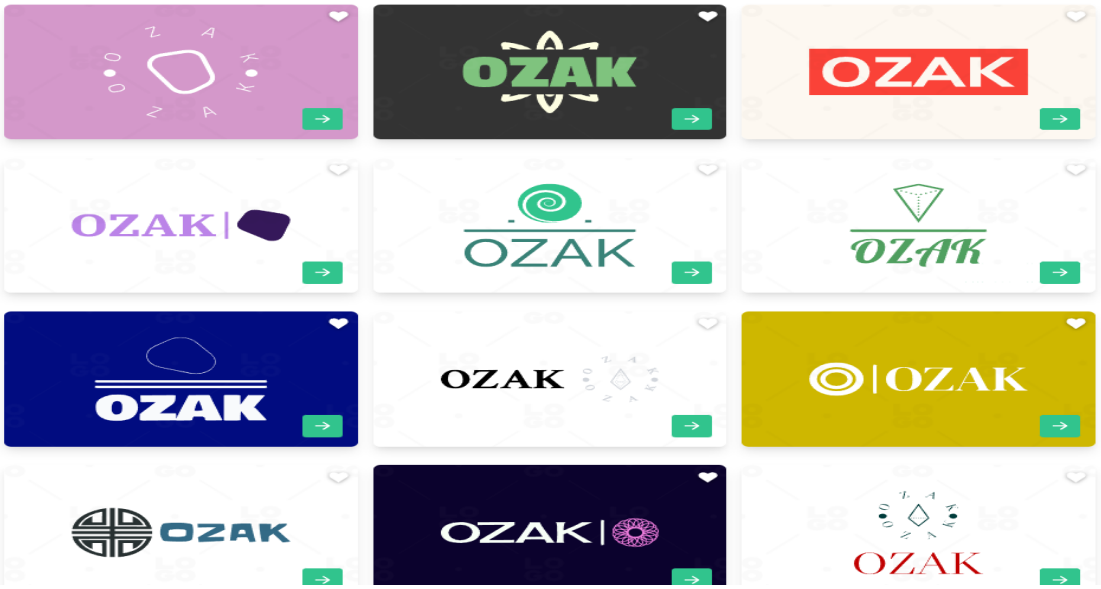
Görsel 3. https://logo.com/ (Ekran Görüntüsü)



Görsel 4. https://logo-maker.freelogodesign.org/ (Yapılan tasarıma ait ekran görüntüsü)



Görsel 5. https://www.logomaker.com/ (Yapılan Tasarımın Ekran Görüntüsü)



Görsel 6. https://logo.com/ (Yapılan Tasarımın Ekran Görüntüsü)

Ancak, görsellerdeki logolar incelendiğinde yapay zekâ kullanılarak yapılan logoların dikkat çekici, yeni ve şaşırtıcı gibi herhangi bir özellikleri bulunmamaktadır. Bir diğer ifadeyle, tasarlanan logonun hedef kitleye ve tasarım kriterlerine uymadığı (renk, bütünlük, perspektif, denge, simetri vb.) görülmektedir. Bunun yanında, oluşturulan logoların bir tarzı olmadığı için özgün de kabul edilememektedir. Sonuç olarak, yapay zekâ tasarımı yapan internet sitelerindeki logo tasarımı uygulamalarının gelişim aşamasında olduğu ve istekleri tam anlamıyla karşılayamadığı görülmektedir.

3. SONUÇ VE ÖNERİLER

Sanatçıların sürekli arayış içinde olması, teknoloji ve dijital sanat, yapay zekâ ile gelen yenilikler ve bu yeniliğin toplum üzerinde bıraktığı olumlu olumsuz etkileri hissetmesi insana özgü bir durumdur. Grafik tasarım sürecinin, yapay zekânın ilerlemesiyle birlikte hız kazanacağı kesindir. Grafik tasarım süreci bilgi gerektirdiği gibi doğal olarak estetiği ve estetik kaygıları da taşımaktadır. Tasarımcı, tasarımlarını bilgi birikimine dayalı olarak oluşturur ancak yapay zekâ buna sahip değildir.

Yazılımlar ve algoritmalar ile üretilen çalışmaların yapay zekânın etkisi ile tasarıma olan katkısı görülmektedir. Örneklerden ve uygulamalardan da anlaşılacağı gibi yapay zekâ temelli uygulamaların gelişim aşamasında olduğu ilerleyen zamanlarda daha farklı boyutlara ulaşacağını söyleyebiliriz.

Yapay zekâ ise bir tasarımcıdan çok ortak veya yardımcı tasarımcı olarak görülebilir. Yapay zekâ uygulamalarının bireyselleştirme, öğrenme, problem çözme ve benzersiz görsel ürünler üretme yeteneği gelişme aşamasında olduğu görülmekte bugünkü haliyle tasarımcıları desteklemektedir. Yapay zekâya sahip makinelerin yakın gelecekte grafik tasarımcıların yerini almayacağı varsayılmış ve yapay zekânın özellikle grafik tasarım alanında tasarım sektörüne olumlu katkılar sağlayabileceği sonucuna varılmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.
Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir.
Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.
Etik Onay: Bu makale, insan veya hayvanlar ile ilgili etik onay gerektiren herhangi bir araştırma içermemektedir.
Yazar Katkısı: Abdulkadir Özdemir (%100)

Peer-review: Externally peer-reviewed.
Conflict of Interest: The authors declare that there is no conflict of interest.
Funding: The authors received no financial support for the research, authorship and/or publication of this article.
Ethical Approval: This article does not contain any studies with human participants or animals performed by the authors.
Author Contributions: Abdulkadir Özdemir (100%)

KAYNAKÇA

Arora, S. (2022). What is Bitcoin mining: how does it work, proof of work, mining hardware and more. Erişim adresi: https://www.simplilearn.com/bitcoin-mining-explained-article#what_is_bitcoin

Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zeka ve uygulamaları. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 11*(1), 71-80. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1174773

Becer, E. (1993). *İletişim ve Grafik Tasarım.* Ankara: Dost Kitabevi

Binbir, S. (2021). Pazarlama çalışmalarında yapay zekâ kullanımı üzerine betimleyici bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi, 5*(3), 314-328. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1609107

Burnett, R. (2007). *İmgeler nasıl düşünür?* (G. Pusar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Günay, M. (2021). Çorum ili valilik ve kaymakamlıkların logo ve amblemlerinin tasarım ilke ve elemanları bağlamında incelenmesi. Atlas Journal, 7(39), 1562-1576. doi:10.31568/atlas.654

İncearık, M. (2012). *Grafik - tasarım rehberi*. İstanbul: Kod Lab.

Karaşahinoğlu, Ş. (2020). Yapay zekânın grafik tasarım alanında kullanım örneklerinin ve gelecekteki olası rolünün incelenmesi. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 10*(3), 612-626. doi: 10.48146/odusobiad.764387

Kızılaslan, N. ve İsmailoğlu, D.K. (2021). Teknolojinin ve dijitalleşmenin geleneksel Türk sanatlarına yansımaları. *İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi, 7*(1),105-126. doi:10.46641/medeniyetsanat.930735

McCorduck, P. (2004). *Machines who think: a personal inquiry into the history and prospect of artificial ıntelligence.* Massachusetts: AK Peters/CRC Press

Pirim, H. (2006). Yapay zeka. *Journal of Yasar University, 1*(1), 81-93. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/179113

Russell, S. ve Norvig, P. (2009). *Artificial intelligence a modern approach.* Boston: Pearson

Sezer, N., Gönüllü, A.B. ve Ergün, A.T. (2022). Logo tasarımının yapay zekâ ile üretimi. İdil, 91, 389–399. doi: 10.7816/idil-11-91-07

Sezer, S. (2015). Grafik tasarımın kitle iletişimindeki rolü. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

Toptaş, R. (2022). Türkiye'de dijital sanat, sanatçıları ve eserleri hakkında bir araştırma. Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergileri, 3(5), 170-186. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2685080

Turing, A.M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind, 59,* 433-460. doi: 10.1093/mind/LIX.236.433

Ünal, A. ve Kılınç, İ. (2020). Yapay zekâ işletme yönetimi ilişkisi üzerine bir değerlendirme. Yönetim Bilişim Sistemleri Dergisi, 6(1), 51-78. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1104518

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Erişim adresi: https://logo-maker.freelogodesign.org/

Görsel 2. Erişim adresi: https://www.logomaker.com/tr

Görsel 3. Erişim adresi: https://logo.com/

Görsel 4. Erişim adresi: https://logo-maker.freelogodesign.org/

Görsel 5. Erişim adresi: https://www.logomaker.com/tr

Görsel 6. Erişim adresi: https://logo.com/

SUMMARY

In recent years, the use of artificial intelligence has started to increase in many work areas and occupational groups. It has contributed greatly to the increase in interest in artificial intelligence and the progress of studies on artificial intelligence. Undoubtedly, graphic design productivity is an art branch that includes ideas, thoughts and applications. Producing is unique to human intelligence.

As technology develops and graphic design is done using computers, artificial intelligence applications inevitably appear and enter the field of graphic design. Artificial intelligence applications are increasing on the Internet and these applications are also encountered in the field of graphic design. It is possible to design a logo using artificial intelligence sites without the need for a graphic decoration. Without any design experience, he can design a website on artificial applications and sites and web pages, again without any tools "need for intelligence".

In this case, the idea, productivity and originality of these works in terms of design are the subject of discussion. When we look at the importance of productivity, functionality and originality of artificial intelligence only in the field of graphic design, artificial intelligence also shows itself in the field of production. We also see that artificial intelligence has started to be productive, although not fully. It is very important to evaluate this study in terms of productivity, originality and functionality in terms of artificial intelligence and graphic design process.

Accordingly, different concepts emerge. One is to understand human productivity and originality, and the other is the machine's attempt to generate ideas. Although artificial intelligence does not have education, research, knowledge and productivity, it is a thought-provoking development that it can do the work that requires these features with various algorithms. Artificial intelligence sites and applications can design in many areas related to graphic design such as logo and character design.

The rapid development of technology and artificial intelligence bring along many questions about originality, ideas, etc. about graphic design and designer. Is the designer of the graphic design works made by artificial intelligence sites and applications artificial intelligence, the person who wrote the code or the user? Another question is how it will be evaluated in terms of idea, graphic design process and criteria. In our article, it is aimed to evaluate the studies that emerged in the field of artificial intelligence in the field of graphic design in terms of basic design principles and graphic design criteria. In the study, the process that started since the development of artificial intelligence and its use in the field of art has made the identity of the designer questioned, apart from the graphic design studies revealed with artificial intelligence. It is aimed to determine how it affects the art of graphic design and the designer by examining it in terms of the design process. The aim of the article is to evaluate the studies in the field of artificial intelligence and graphic design, to examine the design process in terms of design, to make a situation analysis of graphic design and its designer with current and technological developments. Thus, this article examines the relationship of artificial intelligence with the art of graphic design and the artist, and the use of artificial intelligence in graphic design, how artificial intelligence affects the art of graphic design and the artist. This study is important because of the development of artificial intelligence, its impact and contribution to the art of graphic design and the artist, the increased interest in artificial intelligence and the fact that it will carry the future of art further. Artificial intelligence has become an area of interest in terms of art, and since the research is generally aimed at foreign countries, it is important for our country and to bring it to the literature.