

DERS İZLENESİ

| Dersin Adı | Dersin Kodu | Dönem | Ders Saati / Hafta | | Kredi | ECTS |
|----------------------------|-------------------|---------------|--------------------|--------------------|-------------------------|-------|
| Yapay Zeka ve Dijital Etik | YMED412 | 6 | Teori 3 | Pratik - | 3 | 5 |
| Dersi Tipi | Zorunlu Ders | Bölüm Seçmeli | Fakülte Seçmeli | Üniversite Seçmeli | CoHE (YÖK) Zorunlu | Diğer |
| | - | - | √ | - | - | - |
| Dersin Seviyesi | Önlisans Derecesi | | Lisans Derecesi | | Yüksek Lisans / Doktora | |
| | - | | √ | | - | |

| | |
|---------------------|--------|
| Dersin Öğretim Dili | TÜRKÇE |
|---------------------|--------|

| Dersin Eğitmeni | Yrd. Doç. Dr. Ömer Yetkinel | E-mail : omer.yetkinel@arucad.edu.tr | |
|--------------------------|---|---|-------------------------|
| Dersin Amacı | Bu dersin temel amacı, öğrencilere dijital dünyadaki etik karmaşıklıkları, özellikle yapay zeka ve medya üretiminin kesişim noktasına odaklanarak yönetebilecekleri kritik bir çerçeveye kazandırmaktır. Öğrenciler; veri gizliliği, algoritmik önyargı ve dijital egemenlik gibi teorik etik felsefeleri ile bilgisayar laboratuvarı ortamında yapay zeka destekli yaratıcı araçların pratik kullanımı arasında bir köprü kuracaklardır. Dönem sonunda öğrenciler, sadece yapay zekanın sosyo-teknik etkilerini anlamakla kalmayacak, aynı zamanda gelişmekte olan etik standartlara, telif haklarına ve sorumlu yapay zeka uygulamalarına uygun dijital içerikler üretebilecek donanıma sahip olacaklardır. | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları | Bu dersin sonunda öğrenciler | Öğretim Yöntemleri: | Ölçme ve Değerlendirme: |
| | Yapay zeka teknolojilerinin (deepfake, algoritmik önyargı, üretken sanat vb.) dijital medyadaki etik yansımalarını analiz eder . | Anlatım ve Kavramsal Çerçeve | Vize Projesi |
| | Yapay zeka tarafından üretilen içeriklere ilişkin mevcut yasal çerçeveleri ve fikri mülkiyet haklarını değerlendirir . | Sınıf İçi Tartışmalar ve Örnek İncelemeleri | Vize Projesi |

| | | | |
|-----------------------|---|---|----------------------|
| | Veri gizliliğini ve güvenliğini koruyarak Mac laboratuvarı ortamında pratik yapay zeka iş akışlarını uygular . | Proje Tabanlı Öğrenme | Vize + Final Projesi |
| | "Kara kutu" algoritmalarının bilgi tüketimi ve dijital yankı odaları üzerindeki toplumsal etkilerini eleştirir . | Vaka Analizi ve Eleştirel Değerlendirme | Vize + Final Projesi |
| | Profesyonel dijital medya uygulamaları için kişisel bir "Etik Davranış Kuralları" rehberi geliştirir . | Sınıf İçi Tartışmalar ve Örnek İncelemeleri | Final Projesi |
| | Yaratıcı yapay zeka inovasyonu ile etik sorumluluk arasındaki dengeyi gösteren kapsamlı bir dijital medya projesi yürütür . | Proje Tabanlı Öğrenme | Final Projesi |
| | Eğitim veri setleri ve yapay zeka çıktıları içindeki potansiyel önyargıları tespit eder ve bunları azaltma stratejileri geliştirir . | Proje Tabanlı Öğrenme | Final Projesi |
| Dersin İçeriği | <p>Bu ders, dijital etiği hem teorik bir disiplin hem de medya üretiminde pratik bir gereklilik olarak ele almaktadır. Teorik oturumlarda etiğin tarihçesi, "dikkat ekonomisi", makine bilinci ve yazarlık tartışmaları işlenecektir. Bilgisayar laboratuvarında gerçekleştirilecek pratik bileşen ise; üretken yapay zeka araçları, veri görselleştirme yazılımları ve sentetik medyayı tespit etmeye yönelik denetim araçlarıyla uygulamalı deneyleri içermektedir. Öğrenciler; kendi yaratıcı çıktılarını "kırmızı ekip testi" (red-teaming) yöntemiyle test edecek, istem mühendisliğinin (prompt engineering) etiğini tartışacak ve yaratıcı endüstrilerde insan-yapay zeka iş birliğinin geleceğini keşfedeceklerdir.</p> | | |

| DERS İÇERİĞİ / PROGRAMI | | | |
|--------------------------------|--|---------------------------------|--|
| Hafta | Başlık | Uygulanış (Teori/Pratik) | Gerekli Okuma / Ön Hazırlık |
| 1 | Dijital etik dünyasına giriş ve laboratuvar ortamının kurulumu. | T | UNESCO Yapay Zeka Etiği Tavsiyesi |
| 2 | Klasik etik teorilerinin modern algoritmalara ve yapay zekaya uygulanması. | T | Felsefe.gen.tr - Etik Kuramlar Özeti |
| 3 | Veri gizliliği, dijital ayak izleri ve kişisel verilerin korunması. | T | KVKK Resmi Web Sitesi - Temel Kavramlar |
| 4 | Görsel araçlar üzerinden algoritmik önyargıların tespiti ve analizi. | T | Teyit.org - Algoritmik Önyargı Nedir? |
| 5 | Fikri mülkiyet hakları ve AI eğitim verisetlerindeki telif tartışmaları. | T | Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) Özet |
| 6 | Sentetik medya üretimi, deepfake teknolojisi ve içerik doğrulama atölyesi. | T | Teyit.org - Deepfake Rehberi |
| 7 | Dikkat ekonomisi ve sosyal medya arayüzlerindeki ikna edici tasarım etiği. | T | UNESCO Yapay Zeka Etiği Tavsiyesi |

| | | | |
|----|---|-----|--|
| 8 | Ara değerlendirme ve kişisel "Dijital Etik Manifestosu" taslak çalışması. | | |
| 9 | Büyük Dil Modelleri (LLM) kullanımı ve metin üretiminde etik sınırlar. | T | Yapay Zeka ve Yazarlık Tartışmaları (Makale) |
| 10 | Yapay zekanın çevresel maliyeti ve sürdürülebilir "Yeşil AI" yaklaşımları. | T | Yapay Zekanın Karbon Ayak İzi Araştırmaları |
| 11 | İnsan-makine iş birliğinin geleceği ve yaratıcı sektörlerdeki dönüşüm. | T | ILO - Yapay Zeka ve İstihdam Raporları |
| 12 | Dijital egemenlik, platform yönetişi ve küresel veri akışları. | T | Dijital Egemenlik ve Türkiye (Rapor) |
| 13 | Final projesi için prototipleme ve "tasarım yoluyla etik" uygulamaları. | T | Tasarım Odaklı Düşünme Rehberi |
| 14 | Proje iyileştirme, sunum hazırlığı ve etik etki raporlarının yazılması. | T | Akademik Yazım Kuralları ve Etik Bildirim |
| 15 | Uygulamalı proje demoları ve öğrencilerin final sunumlarını gerçekleştirmesi. | T | Etkili Sunum Teknikleri ve Görselleştirme |
| 16 | Projelerin akranlarca etik denetimi ve dönemin genel değerlendirmesi. | T | |
| 17 | Final Sınavları | T/P | |

| | |
|--|--|
| Gerekli Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar | <ul style="list-style-type: none">Şeker, Ş. E. (2021). Yapay zeka çağında yaşamak: Algoritmaların dünyasında insan kalmak. Cinius YayınlarıBinark, M. (Ed.). (2022). Dijital etik. Siyasal Kitabevi. |
| Tavsiye Edilen Ders Malzemeleri /Okumalar /Kitaplar | <ul style="list-style-type: none">Couldry, N., & Mejjias, U. A. (2022). Veri sömürgeciliği: İnsan hayatına el koyup kâra dönüştürme (S. Güneş, Çev.). Epsilon Yayınevi. (Orijinal çalışma 2019 yılında yayımlanmıştır).Fry, H. (2019). Algoritma dünyası: Algoritmalar hayatımızı nasıl şekillendiriyor? (E. Z. Karagülle, Çev.). Pegasus Yayınları. (Orijinal çalışma 2018 yılında yayımlanmıştır) |

| DEĞERLENDİRME | | |
|----------------------|------|-----------|
| Öğrenme Etkinlikleri | Sayı | Ağırlık % |
| Vize Sınavı | 1 | 40 |
| Kısa Sınav | - | - |
| Ödev | - | - |
| Proje | - | - |
| Alan Araştırması | - | - |

| | | |
|---|---|-----|
| Sunum / Seminer | - | - |
| Stüdyo Çalışması | - | - |
| Diğerleri (Yoklama) | - | - |
| Tartışma | - | - |
| Final Sınavı / Final Projesi /Tezin Final Notuna Katkısı | 1 | 60 |
| TOPLAM | | 100 |

| Sayı | Ders Öğrenme Çıktıları | Katkı seviyesi (1-en düşük/ 5- en yüksek) | | | | |
|------|--|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | İletişim alanının tarihsel gelişimini, temel kavram, kuram ve araştırma yöntemlerini bilir. | | | √ | | |
| 2 | Temel tasarımın ilke ve elemanlarını bilir. | | √ | | | |
| 3 | Yeni medya tarihi, kuram ve kuramcıları hakkında bilgi sahibi olur. | | | | √ | |
| 4 | Yeni medyanın yapısal, yönetsel ve teknik özelliklerini bilir. | | | | √ | |
| 5 | Dijital dünyadaki gelişmeleri ve format değişimlerini takip edebilir ve bunlara uyum sağlayarak oluşturulan multimedya prodüksiyonlarında uygulayabilir. | | | | | √ |
| 6 | Yeni medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibidir. | | | | | √ |
| 7 | Görsel kültürün çeşitli küresel biçimlerinde etkisi ve önemi hakkında bir anlayış oluşturabilir. | | | | √ | |
| 8 | Alana ilişkin yasa, yönetmelik, mevzuat ve mesleki etik değerler konusunda bilgi sahibidir. | | | | | √ |
| 9 | Yeni medya içeriklerini anlama ve eleştirel olarak analiz etme becerisine sahiptir. | | | | | √ |
| 10 | Dijital platformlar için verileri analiz ederek içerik üretime ve yönetme ile ilgili ortamları tasarlar, uygular ve geliştirir. | | | | √ | |
| 11 | Oluşturulan çalışmalarla çeşitli dijital platformlarda farklı küresel formlarda iletişim kurabilme ve pazarlayabilmeyi öğrenir. | | √ | | | |
| 12 | Yeni medya alanındaki araştırma yöntem ve tekniklerini kullanabilme becerisine sahiptir. | | | √ | | |
| 13 | Görsel tasarım konularında dijital platformları etkin biçimde kullanma becerisine sahiptir. | | | | √ | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|---|---|
| 14 | Yeni medya alanındaki iletileri eleştirel bakış açısıyla ele alma ve çözümleme yetkinliğine sahiptir. | | | | | √ |
| 15 | Proje aşamasında araştırma, planlama, uygulama ve raporlama yetkinliğine sahiptir. | | | | | √ |
| 16 | Yeni medya ürünlerini; yaratıcı düşünce, girişimcilik ve özgün bakış açısıyla geliştirme yetkinliğine sahiptir. | | | | √ | |
| 17 | Ürettiği eserlerin araştırma, tez, haber makaleleri, filmler web siteleri, fotoğraf denemeleri ve animasyonlar içeren kapsamlı bir dijital portfolyo haline getirme ve sunma yetkinliğine sahiptir. | | | | √ | |
| 18 | Yapay zekanın, yeni medya ekosistemine etkilerini değerlendirir; makine öğrenmesi, doğal dil işleme ve bilgisayarda görme vb. tekniklerini kullanarak yaratıcı içerik üretimi, dağıtımı ve etkileşim süreçlerini bilir, uygular ve analiz eder. | | | | | √ |
| 19 | Yapay zekayı çalışmalarına dahil ederken etik boyutları analiz etme becerisine ve etik davranma sorumluluğuna sahiptir. | | | | | √ |

| ECTS / ÖĞRENCİ İŞ YÜKÜ | | | | |
|--|------|-------|------|------------------|
| AKTİVİTE | SAYI | BİRİM | SAAT | TOPLAM (İŞ YÜKÜ) |
| Ders Öğretim saati (x hafta * toplam ders saati) | 15 | | 3 | 45 |
| Ön hazırlık ve bireysel çalışma | 15 | | 3 | 25 |
| Vize Sınavı | 1 | | 4 | 4 |
| Kısa Sınav | - | | - | - |
| Ödev | - | | - | - |
| Proje | 2 | | 3 | 30 |
| Alan Araştırması | 1 | | 3 | 10 |
| Sunum / Seminer | 1 | | 3 | 20 |
| Stüdyo Çalışması | - | | - | - |
| Final Sınavı / Final Projesi / Tez | - | | - | - |
| Diğer | - | | - | - |
| Toplam İş Yüğü | | | | 136 |
| Toplam İş yükü / 25 | | | | 5 |
| ECTS | | | | 5 |

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGS)
Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları (SKA)

| | | |
|---|--|---|
|  | SDG 1: Yoksulluğa Son | |
|  | SDG 2: Açlığa Son | |
|  | SDG 3: Sağlık ve Kaliteli Yaşam | |
|  | SDG 4: Nitelikli Eğitim | √ |
|  | SDG 5: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği | √ |
|  | SDG 6: Temiz Su ve Sanitasyon | |
|  | SDG 7: Erişilebilir ve Temiz Enerji | |
|  | SDG 8: İnsana Yakışır İş ve Ekonomik Büyüme | √ |
|  | SDG 9: Sanayi, Yenilikçilik ve Altyapı | √ |
|  | SDG 10: Eşitsizliklerin Azaltılması | √ |
|  | SDG 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar | |
|  | SDG 12: Sorumlu Üretim ve Tüketim | |
|  | SDG 13: İklim Eylemi | √ |
|  | SDG 14: Sudaki Yaşam | |
|  | SDG 15: Karasal Yaşam | |
|  | SDG 16: Barış Adalet ve Güçlü Kurumlar | √ |
|  | SDG 17: Amaçlar İçin Ortaklıklar | √ |

DERS İLE İLGİLİ ETİK KURALLAR

Yasal İntihal Uyarısı

Tespit edilen ve tespit edilmeyen intihal, herhangi bir zamanda ciddi bir suçtur ve diploma ile gelecekteki profesyonel yaşamınız üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olabilir.

Kaynaklarınızı iyice tanımladığınızdan ve tanıdığınızdan emin olursanız, doğrudan kaynaklarınızdan kelime kelime olarak alınan görsel örneklerden, tasarımlardan veya notlardan kopyalamazsanız intihalden kaçınmak kolaydır.

Maksimum alıntı limiti %20'yi geçemez. Yapay zeka destekli alıntılar da bu orana dahildir. Aksi kanıtlandığı takdirde öğrenci dersten kalır.

DEĞERLENDİRME DETAYLARI VE DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ:

Final Notları, yukarıda belirtilen Ders Öğrenme etkinlikleri ve Final sınavı değerlendirme detaylarına göre belirlenir ve Üniversite tarafından belirlenen Eğitim ve Sınav Yönetmeliğine uygun olarak belirlenir.

Derse %70 katılım zorunludur. Raporlar %70'in içerisine dahildir. %70'ten az devamlılığı olan öğrenci devamsızlıktan kalır.

Ödev ve Proje Geç Teslim Koşulları

Tam kredi alabilmek için sınıftaki çalışmalar zamanında teslim edilmelidir. Geç teslim, yalnızca özel durumlarda (kaza, aile acil durumları, gibi) tam puan alabilir. Herhangi bir acil durum nedeniyle proje için son tarih vermeyeceğinizi düşünüyorsanız, lütfen MS Teams aracılığıyla en kısa sürede eğitmenle iletişime geçin.

| | |
|------------|---------------|
| HAZIRLAYAN | Ömer Yetkinel |
|------------|---------------|

| | |
|------------|------------|
| GÜNCELLEME | 20.03.2026 |
|------------|------------|

| | |
|------|--|
| ONAY | |
|------|--|