

Film Tasarımı ve Yönetimi Bölümü (TR)

Derslerin Yapay Zekâ (AI) Uyumluluğu

Değerlendirme ölçütü: Yapay zekâ destekli etkinliklerin ders içeriği, öğrenme faaliyetleri ve/veya öğrenme çıktıları içindeki ağırlığı %20'nin altında kalan dersler “Kısmen Evet” olarak değerlendirilmiştir. “Kısmen Evet”, yapay zekânın derste kullanılmadığı anlamına gelmez; kullanımın sınırlı ve destekleyici düzeyde olduğunu ifade eder.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
1. Sınıf	FLM 101	Sinemaya Giriş	Z	Evet (kısmen)	Film dili ve temel sinema kavramlarının örneklenmesi, sahne/sekans çözümlemeleri ve görsel anlatım alternatiflerinin tartışılmasında kullanılmıştır.
	FLM 103	Film Tasarımına Giriş	Z	Evet	Fikir geliştirme, görsel referans üretme, storyboard/konsept taslağı oluşturma ve yaratıcı kararların karşılaştırılmasında kullanılmıştır.
	FLM 105	Fotoğrafa Giriş	Z	Evet	Kadraj, kompozisyon, ışık ve görsel düzenleme ilkelerinin analizinde; çekim öncesi fikir ve referans geliştirmede kullanılmıştır.
	FLM 107	Sanat Tarihi	Z	Evet (kısmen)	Sanat eserleri ve dönemler arasında karşılaştırma, görsel üslup analizi ve kaynak destekli araştırma çalışmalarında kullanılmıştır.
	FLM 102	Sinema Tarihi	Z	Evet (kısmen)	Sinema dönemleri, akımlar ve filmler üzerine karşılaştırmalı araştırma, kronoloji oluşturma ve kaynak doğrulama çalışmalarında kullanılmıştır.
	FLM 104	Film Yapım Teknikleri	Z	Evet	Çekim planlama, teknik ışık akışı, ekipman seçimi, prodüksiyon hazırlığı ve çekim senaryolarının simülasyonunda kullanılmıştır.
	FLM 106	İleri Fotoğraf Atölyesi	Z	Evet	İleri görsel üretim, fotoğraf düzenleme, alternatif kompozisyon geliştirme ve üretim sonuçlarının eleştirel değerlendirilmesinde kullanılmıştır.
	FLM 108	Film Sanatı	Z	Evet	Biçim, anlatı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses unsurlarının film çözümlemelerinde karşılaştırmalı olarak kullanılmasına destek olmuştur.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
2. Sınıf	FLM 201	Senaryo Yazımı	Z	Evet	Fikir, karakter, çatışma, olay örgüsü ve diyalog geliştirme; alternatif sahne ve senaryo taslaklarının eleştirel değerlendirilmesinde kullanılmıştır.
	FLM 203	Film Kuramı	Z	Evet (kısmen)	Kuramsal yaklaşımların karşılaştırılması, kavram haritalama, film örneklerinin farklı kuramsal çerçevelerle analiz edilmesi ve kaynak doğrulamada kullanılmıştır.
	FLM 205	Sinematografi	Z	Evet	Kamera, lens, kadraj, hareket, ışık ve renk kararlarının ön görselleştirilmesi ve farklı çekim seçeneklerinin karşılaştırılmasında kullanılmıştır.
	FLM 207	Kurgu ve Post Prodüksiyon	Z	Evet	Kurgu alternatifleri, otomatik transkripsiyon, görüntü/ses düzenleme, renk ve post-prodüksiyon iş akışlarında destekleyici araç olarak kullanılmıştır.
	FLM 202	Senaryo Atölyesi	Z	Evet (kısmen)	Senaryo taslaklarının geliştirilmesi, alternatif anlatı ve karakter seçeneklerinin üretilmesi, geri bildirim ve yeniden yazım süreçlerinde kullanılmıştır.
	FLM 204	Sinemada Güncel Eğilimler	Z	Evet	Üretken AI, sanal prodüksiyon ve güncel dijital sinema pratiklerinin araştırılması ve sektörel dönüşümlerin tartışılmasında kullanılmıştır.
	FLM 206	Ses Tasarımı	Z	Evet	Ses analizi, transkripsiyon, ses temizleme, efekt/müzik fikirleri geliştirme ve ses dramaturjisi alternatiflerinin değerlendirilmesinde kullanılmıştır.
3. Sınıf	FLM 301	Dünya Sineması	Z	Evet (kısmen)	Farklı ülke sinemaları, dönemler ve estetik yaklaşımlar arasında karşılaştırmalı analiz ve kaynak destekli araştırmalarda kullanılmıştır.
	FLM 303	Işık Tasarımı	Z	Evet	Işık şemalarının ön görselleştirilmesi, farklı ışık atmosferlerinin karşılaştırılması ve çekim öncesi teknik/estetik planlamada kullanılmıştır.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
	FLM 305	Belgesel Sinema	Z	Evet	Araştırma, transkripsiyon, arşiv tarama desteği, tema çıkarımı ve belgeselde gerçeklik, temsil ve etik sorunlarının tartışılmasında kullanılmıştır.
	FLM 302	Türk Sineması	Z	Evet (kısmen)	Türk sinemasının dönemleri, yönetmenleri ve filmleri üzerine karşılaştırmalı analiz, araştırma ve kaynak doğrulama çalışmalarında kullanılmıştır.
	FLM 304	Dijital Sanat	Z	Evet	Üretken görsel, hareketli görüntü ve deneysel dijital üretim süreçlerinde; insan-AI ortak yaratıcılığı ve etik sorunların tartışılmasında kullanılmıştır.
4. Sınıf	FLM 401	Mezuniyet Projesi	Z	Evet	Araştırma, fikir geliştirme, ön görselleştirme, prodüksiyon planlama ve post-prodüksiyon aşamalarında kontrollü ve etik biçimde destekleyici araç olarak kullanılmıştır.
	FLM 403	Proje Geliştirme	Z	Evet	Proje fikri, logline, sinopsis, tretman, görsel dosya, sunum ve hedef kitle geliştirme süreçlerinde destekleyici araç olarak kullanılmıştır.
	FLM 405	Film Yapımcılığı	Z	Evet	Bütçe, takvim, risk analizi, dağıtım/pazarlama araştırması ve yapım planlarının hazırlanması ile sektörel veri analizinde kullanılmıştır.
	FLM 402	Dönem Stajı	Z	Hayır	Dersin temel amacı öğrencinin gerçek bir iş ortamında mesleki deneyim kazanması ve sektör uygulamalarını yerinde gözlemlemesidir; AI doğrudan temel öğrenme çıktısı değildir.
Seçmeli	GSF 301	Transmedya	S	Evet	Farklı platformlara yayılan anlatı evrenlerinin tasarlanması, içerik varyasyonları ve kullanıcı deneyimi senaryolarının geliştirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 302	Film Türleri	S	Evet	Türsel özelliklerin karşılaştırılması, film örneklerinin sınıflandırılması ve tür kalıplarının eleştirel analizinde kullanılmıştır.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
	GSF 303	Dijital Oyun ve Kültür	S	Evet	Oyun kültürü, oyuncu pratikleri ve dijital kültür örneklerinin analizi; güncel AI uygulamalarının oyun kültürüne etkisinin tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 304	Video Sanatı	S	Evet	Deneyisel görsel fikir, hareketli görüntü ve üretken görsel üretimi ile insan-AI ortak yaratıcılığının eleştirel değerlendirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 305	Podcast Yayıncılığı	S	Evet	Konu araştırması, metin taslağı, transkripsiyon, ses temizleme ve bölüm planlama süreçlerinde kullanılmıştır.
	GSF 306	Video Oyunları ve Sinema	S	Evet	Sinema ve oyun anlatılarının karşılaştırılması, etkileşimli anlatı örnekleri ve AI tabanlı oyun/sinema uygulamalarının incelenmesinde kullanılmıştır.
	GSF 307	Deneyisel Film ve Video	S	Evet	Deneyisel fikir geliştirme, görsel varyasyon üretme ve geleneksel olmayan hareketli görüntü pratiklerinin araştırılmasında kullanılmıştır.
	GSF 308	Sinema ve Üretken Yapay Zekâ	S	Evet	Ders doğrudan üretken AI araçlarının senaryo, görsel, ses ve hareketli görüntü üretimindeki olanakları, sınırları ve etik kullanımına odaklanmıştır.
	GSF 309	Fotoğraf ve Görsel Anlatı	S	Evet	Görsel hikâye geliştirme, kompozisyon alternatifleri, referans üretimi ve fotoğraf serilerinin analizinde kullanılmıştır.
	GSF 310	Görsel İşitsel Estetik	S	Evet	Görüntü-ses ilişkisi, estetik tercihlerin karşılaştırılması ve farklı görsel-işitsel düzenlemelerin analizinde kullanılmıştır.
	GSF 311	Mitoloji	S	Evet	Mitolojik anlatı, karakter ve motiflerin araştırılması; farklı kültürel kaynakların karşılaştırılması ve çağdaş uyarlama fikirlerinde kullanılmıştır.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
	GSF 312	Sanat Felsefesi	S	Evet	Estetik ve sanat felsefesi kavramlarının karşılaştırılması, argüman analizi ve AI üretimlerinin sanat/yaratıcılık bağlamında tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 314	Sinema Felsefesi	S	Evet	Film-felsefe ilişkisi, kavramsal çözümleme ve AI üretimli görüntülerin imaj, gerçeklik ve düşünce bağlamında tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 315	Animasyon	S	Evet	Karakter/çevre taslağı, storyboard, hareket referansı ve animasyon üretim süreçlerinde destekleyici üretken AI araçları kullanılmıştır.
	GSF 317	Medya Arkeolojisi	S	Evet	Eski ve yeni medya teknolojilerinin karşılaştırılması, arşiv araştırması ve AI teknolojilerinin medya tarihi içindeki konumunun tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 319	Oyunlaştırma ve Ciddi Oyunlar	S	Evet	Oyun mekaniği, senaryo, kullanıcı profili ve prototip fikirlerinin geliştirilmesi ile kişiselleştirilmiş deneyimlerin tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 323	İleri Kurgu Teknikleri	S	Evet	AI destekli kurgu, transkripsiyon, görüntü/ses eşleme ve post-produksiyon araçlarının ileri kurgu iş akışlarında kullanımı değerlendirilmiştir.
	GSF 324	Kısa Film Yapımı	S	Evet	Fikirden post-produksiyona kısa film geliştirme sürecinde araştırma, ön görselleştirme, planlama ve üretim desteği amacıyla kullanılmıştır.
	GSF 325	Deneme Film	S	Evet	Çağrışımsal anlatı, metin-görüntü ilişkisi ve deneysel görsel/işitsel malzeme üretiminde eleştirel ve yaratıcı destek aracı olarak kullanılmıştır.
	GSF 326	Yaratıcı Yazarlık	S	Evet	Fikir, karakter, anlatıcı, sahne ve metin varyasyonları geliştirme ile yeniden yazım ve geri bildirim süreçlerinde kullanılmıştır.
	GSF 327	Film Biçimi	S	Evet	Biçimsel öğelerin karşılaştırılması, sahne/sekans analizi ve alternatif biçimsel düzenlemelerin tartışılmasında kullanılmıştır.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekeçe
	GSF 328	İzleyici Araştırmaları	S	Evet	Anket/veri düzenleme, nitel veri kodlama desteği, izleyici eğilimlerinin analizi ve araştırma etiğinin tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 401	Görsel Kültür	S	Evet (kısmen)	Görsel temsil, imge dolaşımı ve AI üretimli görsellerin kültürel, ideolojik ve etik açıdan analizinde kullanılmıştır.
	GSF 402	Oyuncu Yönetimi	S	Evet (kısmen)	Karakter çözümleme, prova senaryoları, sahne amaçları ve yönetmen-oyuncu iletişimine yönelik hazırlık çalışmalarında kullanılmıştır.
	GSF 403	Güncel Film Yapım Pratikleri	S	Evet	Sanal prodüksiyon, otomasyon ve AI destekli güncel yapım/post-prodüksiyon iş akışlarının araştırılması ve uygulanmasında kullanılmıştır.
	GSF 404	Görsel Efekt Uygulamaları	S	Evet	Maskeleme, rotoskopi, görüntü iyileştirme, compositing ve üretken görsel efekt iş akışlarında AI destekli araçlar kullanılmıştır.
	GSF 405	Film Müziği ve Ses Dramaturjisi	S	Evet	Müzik/ses referansı geliştirme, ses analizi ve farklı dramaturjik ses-müzik seçeneklerinin karşılaştırılmasında kullanılmıştır.
	GSF 406	Film Uyarlamaları	S	Evet	Kaynak metin ile film arasındaki dönüşümlerin analizi, alternatif uyarlama yaklaşımları ve sahneleme fikirlerinin geliştirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 407	Film Estetiği	S	Evet (kısmen)	Estetik kavramların film örnekleri üzerinden analizi ve AI üretimli görüntülerin özgünlük, üslup ve estetik değer bağlamında tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 408	Çağdaş Sanatta Güncel Yaklaşımlar	S	Evet	Güncel sanat pratikleri ve AI temelli üretimlerin araştırılması; yaratıcılık, özgünlük ve etik tartışmalarında kullanılmıştır.
	GSF 409	Auteur Sineması: Filmlerim	S	Evet	Auteur yaklaşımının film çözümlemelerinde kullanılması, kişisel üslup ve filmografi üzerine karşılaştırmalı analizlerde kullanılmıştır.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
	GSF 410	Deneysel Hareketli Görüntü	S	Evet	Üretken hareketli görüntü, görsel dönüşüm ve deneysel kompozisyon süreçlerinde AI araçları yaratıcı ve eleştirel biçimde kullanılmıştır.
	GSF 411	Sinemada Telif Hakları	S	Evet (kısmen)	AI üretimli içeriklerde eser sahipliği, telif, lisans, veri kullanımı ve hukuki/etik sorumlulukların araştırılmasında kullanılmıştır.
	GSF 412	Ekosinema	S	Evet	Film ve çevre ilişkisi, ekolojik temsil ve AI kullanımının enerji/çevresel etkileri üzerine araştırma ve tartışmalarda kullanılmıştır.
	GSF 413	Sinema ve Görsel Sanatlar	S	Evet	Sinema ile farklı görsel sanatlar arasındaki ilişkilerin analizi ve disiplinlerarası görsel üretim fikirlerinin geliştirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 414	Çağdaş Sanat	S	Evet	Çağdaş sanat örneklerinin araştırılması ve AI üretimli sanatın özgünlük, sanatçı rolü ve etik bağlamlarında değerlendirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 415	Sanat Yönetimi	S	Evet	Görsel dünya, mekân, renk, kostüm ve nesne referanslarının geliştirilmesi; moodboard ve konsept ön görselleştirmede kullanılmıştır.
	GSF 416	Sinema ve Mimarlık	S	Evet	Sinemasal mekân ve mimari temsil analizleri, mekân alternatiflerinin görselleştirilmesi ve kavramsal taslakların geliştirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 417	Sürdürülebilir Film Üretimi	S	Evet (kısmen)	Sürdürülebilir yapım planlama, kaynak/enerji kullanımının değerlendirilmesi ve çevresel etkiyi azaltmaya yönelik alternatiflerin geliştirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 418	Film Eleştirisi	S	Evet	Film çözümleme, eleştirel argüman geliştirme, farklı yorumların karşılaştırılması ve AI çıktılarındaki hata/önyargıların sorgulanmasında kullanılmıştır.

Sınıf	Kod	Ders	Tür	AI Uyumu	Kısa Gerekçe
	GSF 419	Sinema ve Toplumsal Cinsiyet	S	Evet (kısmen)	AI üretimli ve sinemasal temsiller toplumsal cinsiyet, kalıp yargı, önyargı ve temsil politikaları açısından karşılaştırmalı incelenmiştir.
	GSF 420	Film ve Medya Etiği	S	Evet (kısmen)	AI kullanımında şeffaflık, telif, mahremiyet, deepfake, önyargı ve sorumlu üretim konuları film ve medya etiği bağlamında ele alınmıştır.
	GSF 421	Sinema ve İdeoloji	S	Evet (kısmen)	Film ve AI üretimli içeriklerde ideolojik temsil, söylem, önyargı ve güç ilişkilerinin analizinde kullanılmıştır.
	GSF 422	Politik Sinema	S	Evet (kısmen)	Politik filmlerin tarihsel ve söylemsel analizi ile AI üretimli içeriklerde propaganda, temsil ve dezenformasyon sorunlarının tartışılmasında kullanılmıştır.
	GSF 423	Genişleyen Sinema	S	Evet	Ekran dışı, mekânsal, etkileşimli ve çoklu ortam uygulamalarında üretken AI olanaklarının araştırılması ve prototip fikirlerinde kullanılmıştır.
	GSF 424	Dijital Hikâye Anlatımı	S	Evet	Etkileşimli/dijital anlatı yapıları, karakter ve içerik varyasyonları ile kişiselleştirilmiş hikâye deneyimlerinin geliştirilmesinde kullanılmıştır.
	GSF 425	Ekran Kültürleri	S	Evet	Algoritmalar, AI üretimli içerikler ve platform kültürlerinin ekran deneyimi, temsil ve izleyici pratikleri üzerindeki etkisinin analizinde kullanılmıştır.
	GSF 429	Film Kültürü	S	Evet (kısmen)	Film izleme, dolaşım, eleştiri ve fandom pratiklerinin araştırılması; AI ve platform teknolojilerinin film kültürüne etkisinin tartışılmasında kullanılmıştır.