

GELECEĞİN ÖĞRENME EKOSİSTEMLERİ

BİLGİ, TOPLUM VE DÖNÜŞÜM

SOSYAL BİLİMLER SEMPOZYUMU
VE KARMA SERGİSİ

FUTURE LEARNING ECOSYSTEMS

KNOWLEDGE, SOCIETY AND
TRANSFORMATION

SOCIAL SCIENCES SYMPOSIUM
AND GROUP EXHIBITION



Bildiri Özetleri Kitapçığı Abstract Proceedings Book



| 05-06 Ekim / October 2026

ISBN: 978-625-90026-9-9

Geleceğın Öğrenme Ekosistemi Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu

05-06 Ekim 2026
Çevrim içi

Editörler

Prof. Dr. Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Doç. Dr. Sezgin Savaş

Dizgi

Öğr. Gör. İrem Fulya Özkan

Yayım Tarihi

07 Ekim 2026

KURULLAR

Akademik Düzenleme ve Organizasyon Kurulu

Öğr. Gör. Dr. İrem Fulya Özkan | İmtiyaz Sahibi
Prof. Dr. Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Prof. Birsen Çeken
Prof. Dr. Aslı Albayrak
Prof. İsmet Çavuşoğlu
Prof. Ayşegül Türk
Doç. Dr. Sezgin Savaş
Doç. Merve Ersan
Öğr. Gör. Dr. Belgin İpek
Dr. Öğretim Üyesi Sonia Lotfi
Dr. Öğretim Üyesi Ayla Acar
Öğr. Gör. Mustafa İpek
Öğr. Gör. Yeliz Bilir

Editörler

Prof. Dr. Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Doç. Dr. Sezgin Savaş

Sempozyum Yürütme Kurulu

Prof. Dr. Aysun Cancat
Prof. Dr. Nuri Sezer
Prof. Dr. Metin Kuş
Dr. Öğretim Üyesi Erdem Çağla
Dr. Öğretim Üyesi Çağdaş Topçu
Dr. Öğretim Üyesi Ceren İren
Dr. Öğretim Üyesi Başak Lale
Arş. Gör. Dr. Ayten Bengisu Cansever Bayhan
Arş. Gör. Hatice Çoban
Arş. Gör. Ezginaz Kara
Arş. Gör. Okan Kırbacı
Arş. Gör. Mustafa Dallı
Arş. Gör. Eliz Mutlu Tekay

Yayın Yeri

Türkiye – Çevrim içi
(www.stakongre.org)

Yayın Tarihi

06 Ekim 2026

ISBN

978-625-90026-9-9

BOARDS

Academic Organization and Executive Committee

Lecturer Dr. İrem Fulya Özkan | Publisher
Professor Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Professor Birsen Çeken
Professor Aslı Albayrak
Professor İsmet Çavuşoğlu
Professor Ayşegül Türk
Associate Professor Sezgin Savaş
Associate Professor Merve Ersan
Lecturer Dr. Belgin İpek
Assistant Professor Sonia Lotfi
Assistant Professor Ayla Acar
Lecturer Mustafa İpek
Lecturer Yeliz Bilir

Editorler

Professor Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Associate Professor Sezgin Savaş

Symposium Executive Board

Professor Aysun Cancat
Professor Nuri Sezer
Professor Metin Kuş
Assistant Professor Erdem Çağla
Assistant Professor Çağdaş Topçu
Assistant Professor Ceren İren
Assistant Professor Başak Lale
Research Assistant Dr. Ayten Bengisu Cansever Bayhan
Research Assistant Hatice Çoban
Research Assistant Ezginaz Kara
Research Assistant Okan Kırbacı
Research Assistant Mustafa Dallı
Research Assistant Eliz Mutlu Tekay

Place of Publication

Türkiye – Online
(www.stakongre.org)

Date of Publication

06 October 2026

ISBN

978-625-90026-9-9

KURULLAR

Bilimsel Danışma ve Hakem Kurulu

Prof. Dr. Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Prof. Birsen Çeken
Prof. Ayşegül Türk
Prof. Dr. Metin Kuş
Prof. Dr. Aysun Cançat
Prof. Dr. Nuri Sezer
Prof. Dr. Erol Kılıç
Prof. Dr. Akif Kazımov
Prof. Dr. Mansur Caferiv
Doç. Dr. Baxtiyar Yusufov
Doç. Dr. Sezgin Savaş
Doç. Merve Ersan
Doç. Semih Delil
Doç. Dr. Aydın Zor
Doç. Dr. Sabire Soytok
Dr. Öğretim Üyesi Sonia Lotfi
Dr. Öğretim Üyesi Emel Çirişoğlu
Dr. Öğretim Üyesi Gökçe Uzgören
Dr. Öğretim Üyesi Burhan Şohoğlu
Dr. Öğretim Üyesi Ayla Acar
Dr. Öğretim Üyesi Ece Candemir
Dr. Öğretim Üyesi Sanam Aeinfar
Dr. Öğretim Üyesi Pervin Heidari
Dr. Büşra Kılıç
Dr. Öğretim Üyesi Deniz Özeskici
Dr. Öğretim Üyesi Sema Özeskici
Dr. Öğretim Üyesi Ozan Küçükusta
Dr. Öğretim Üyesi Eda Türkay
Dr. Öğretim Üyesi Başak Lale
Dr. Öğretim Üyesi Ayşe Seray Engin
Öğr. Gör. Dr. Cihan Aybay
Öğr. Gör. Dr. Sinem İnnap

BOARDS

Scientific Advisory and Review Board

Professor Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp
Professor Birsen Çeken
Professor Ayşegül Türk
Professor Metin Kuş
Professor Aysun Cançat
Professor Nuri Sezer
Professor Erol Kılıç
Professor Akif Kazımov
Professor Mansur Caferiv
Associate Professor Baxtiyar Yusufov
Associate Professor Sezgin Savaş
Associate Professor Merve Ersan
Associate Professor Semih Delil
Associate Professor Aydın Zor
Associate Professor Sabire Soytok
Assistant Professor Sonia Lotfi
Assistant Professor Emel Çirişoğlu
Assistant Professor Gökçe Uzgören
Assistant Professor Burhan Şohoğlu
Assistant Professor Ayla Acar
Assistant Professor Ece Candemir
Assistant Professor Sanam Aeinfar
Assistant Professor Pervin Heidari
Dr. Büşra Kılıç
Assistant Professor Deniz Özeskici
Assistant Professor Sema Özeskici
Assistant Professor Ozan Küçükusta
Assistant Professor Eda Türkay
Assistant Professor Başak Lale
Assistant Professor Ayşe Seray Engin
Lecturer Cihan Aybay
Lecturer Sinem İnnap

SUNUŞ

Gençlik ve İklim Eylemi Öğrenci Sempozyumu, iklim değişikliği karşısında genç araştırmacıların bilgi üretme, eleştirel düşünme ve çözüm geliştirme kapasitelerini akademik bir paylaşım ortamında görünür kılmayı amaçlamaktadır. COP31 çerçevesinde gerçekleştirilen sempozyum, lisans ve lisansüstü öğrenciler ile öğretim üyelerini bir araya getirerek iklim eylemini farklı disiplinlerin kesişiminde tartışmaya açmaktadır.

İklim krizi; çevresel etkilerinin yanı sıra toplumsal, ekonomik, kültürel ve mekânsal sonuçlarıyla kapsamlı bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Bu nedenle iklim eylemine yönelik çalışmaların bilimsel veriye dayalı, disiplinlerarası ve eleştirel yaklaşımlarla geliştirilmesi gerekmektedir. Sempozyum kapsamında sunulan çalışmaların, sürdürülebilirlik, çevresel iletişim, tasarım, mimarlık, sanat, kent, teknoloji ve toplumsal farkındalık gibi farklı başlıklar üzerinden bu ortak probleme katkı sunması hedeflenmektedir.

Etkinliğin öğrenci odaklı yapısı, genç araştırmacıların akademik üretim süreçlerine aktif katılımını destekleyen bir zemin oluşturmaktadır. Bildiri sunumları aracılığıyla araştırma sorularının paylaşılması, yönetsel yaklaşımların tartışılması ve farklı disiplinlerden gelen görüşlerin karşılaştırılması mümkün hale gelmektedir. Böylece sempozyum, tamamlanmış araştırmaların sunulduğu bir etkinlik olmanın ötesinde, yeni araştırma sorularının ve iş birliklerinin gelişebileceği bir akademik etkileşim alanı olarak yapılandırılmaktadır.

İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve STA Kongre çatısı altında düzenlenen Gençlik ve İklim Eylemi Öğrenci Sempozyumu'nun, gençlerin iklim politikaları ve sürdürülebilir gelecek tartışmalarındaki akademik görünürlüğüne güçlendirmesi ve iklim eylemine ilişkin disiplinlerarası bilgi üretimine katkı sağlaması beklenmektedir.

Bu etkinliğe bilimsel çalışmalarıyla katkı sunan tüm öğrencilerimize, akademisyenlerimize, değerlendirme ve organizasyon süreçlerinde görev alan kurul üyelerimize teşekkür eder, sempozyumun yeni araştırmalara, akademik iş birliklerine ve sürdürülebilir bir gelecek için geliştirilecek nitelikli çalışmalara zemin hazırlamasını dileriz.

Akademik Düzenleme ve Organizasyon Kurulu

PREFACE

The Youth and Climate Action Student Symposium aims to make visible, within an academic platform, the capacities of young researchers to produce knowledge, think critically, and develop solutions in response to climate change. Organized within the framework of COP31, the symposium brings together undergraduate and graduate students with faculty members and opens climate action to discussion at the intersection of different disciplines.

The climate crisis constitutes a broad field of inquiry through its environmental, social, economic, cultural, and spatial consequences. Accordingly, studies addressing climate action need to be developed through evidence-based, interdisciplinary, and critical approaches. The papers presented within the symposium are expected to contribute to this shared problem through diverse themes including sustainability, environmental communication, design, architecture, art, urban studies, technology, and social awareness.

The student-centered structure of the event provides a platform that supports the active participation of young researchers in academic knowledge production. Through paper presentations, research questions can be shared, methodological approaches can be discussed, and perspectives from different disciplines can be compared. In this respect, the symposium is structured not merely as an event in which completed studies are presented, but also as an academic space in which new research questions and collaborations may emerge.

Organized under the auspices of the Faculty of Fine Arts at Istanbul Gelisim University and STA Congress, the Youth and Climate Action Student Symposium is expected to strengthen the academic visibility of young people within discussions on climate policy and sustainable futures, while contributing to interdisciplinary knowledge production on climate action.

We would like to thank all students and academics who contributed to the event through their scholarly work, as well as the members of the committees involved in the evaluation and organization processes. We hope that the symposium will provide a productive basis for new research, academic collaborations, and high-quality studies aimed at building a sustainable future.

Academic Coordination and Organizing Committee

İÇİNDEKİLER / INDEX

Yapay Zekâ Çağında Sinema Eğitimi ve Öğrenme Kültürü <i>Cinema Education and Learning Culture in the Age of Artificial Intelligence</i> Dr. Öğr. Üyesi Ali Kemal Çipe	1-2
Kimden Öğreniyoruz? Modern Bilen Özneden Hibrit Epistemik Düzene Bilgi Otoritesi ve Uzmanlığın Dönüşümü <i>From Whom Do We Learn? The Transformation of Knowledge Authority and Expertise from the Modern Knowing Subject to a Hybrid Epistemic Order</i> Arş. Gör. Dr. Ayten Bengisu Cansever Bayhan	3-4
Tarihi Mekânların Korunmasında “Yalıtılmaktan Yaşatmaya”: İç Mimarlık Eğitiminde “Adaptive Reuse” Odaklı Müfredat Dönüşümü Önerisi <i>From “Isolating to Revitalizing” in the Preservation of Historical Spaces: A Proposal for “Adaptive Reuse” Focused Curriculum Transformation in Interior Architecture Education</i> Dr. Öğr. Üyesi Başak Lale	5-6
“Akran Zorbalığından Akran Nezaketine” Seyirci Etkisinin Dönüşümü: Yapay Zeka Bakışı <i>“From Peer Bullying to Peer Kindness” Transforming the Bystander Effect Through an AI Perspective</i> Büşra Nur Yorulmaz	7-8
Geleceğin Tasarım Dünyası İçin Yapay Zeka Entegrasyonu: Duyusal Özgünlük ve Etik Sınırlılıklar <i>Artificial Intelligence Integration for the Future Design World: Emotional Authenticity and Ethical Limitations</i> Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş Topçu	9-10
Geçici Kültür Mekânlarının Öğrenme Potansiyeli: Farklı Öğrenme Biçimlerine Ola- nak Sağlayan Mekânsal Özellikler <i>The Learning Potential of Temporary Cultural Spaces: Spatial Features That Enable Different Forms of Learning</i> Arş. Gör. Eliz Mutlu Tekay	11-12
Afet Sonrası Kentlerin Yeniden İnşasında Kimlik ve Bellek Sorunu: Antakya Örneğinde Bir İnceleme <i>The Issue of Identity and Memory in the Post-Disaster Reconstruction of Cities: A Study of Antakya</i> Dr. Öğr. Üyesi Gizem Karacan Tekin	13-14

İÇİNDEKİLER / INDEX

Geleceğin Mimarlarını Yetiştirmek: Tasarım Stüdyolarında Katılımcı Tasarım Deneyimleri <i>Educating Future Architects: Participatory Design Experiences in Design Studios</i> Dr. Öğr. Üyesi Halise Betül Bulut	15-16
Studio Ghibli Filmlerinde 3B Animasyon Kullanımı: Boro the Caterpillar ve Earwig and the Witch Üzerinden Karşılaştırmalı Bir İnceleme <i>Using of 3D Animation in Studio Ghibli Films: A Comparative Analysis on Boro the Caterpillar and Earwig and the Witch</i> Arş. Gör. Nuran Akarsu	17-18
Geleneksel Sınıftan Esnek Öğrenme Mekânlarına: Yükseköğretimde İç Mekânların Mekânsal Dönüşümü <i>From Traditional Classrooms to Flexible Learning Spaces: Spatial Transformation of Interiors in Higher Education</i> Dr. Öğr. Üyesi Parvin Heidari	19-20
Sinema Eğitiminde Öğrenme Ekosisteminin Dönüşümü: Dijital Platformlar ve Üretken Yapay Zekâ <i>Transformation of the Learning Ecosystem in Film Education: Digital Platforms and Generative Artificial Intelligence</i> Dr. Öğr. Üyesi Rabiya Saltık	21-22
Sanat ve Tasarım Eğitiminde Üretken Yapay Zeka Rehberliği: Atölye Pedagojisi Bağlamında Bir İnceleme <i>Generative AI Guidance in Art and Design Education: An Examination Through the Lens of Studio Pedagogy</i> Arş. Gör. Okan Kırbaç, Arş. Gör. Melda Öztutgan	23-24
Dijital Öğrenme Uygulamalarında Görsel İletişim: Duolingo Örneği Üzerine Nitel Bir İnceleme <i>Visual Communication in Digital Learning Applications: A Qualitative Examination of Duolingo</i> Esma Doğan, Doç. Dr. Sezgin Savaş	25-26

Yapay Zekâ Çağında Sinema Eğitimi ve Öğrenme Kültürü

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kemal Çipe¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
akcipe@gelisim.edu.tr

Özet

Bu çalışmanın amacı, teknolojik gelişmelerle birlikte bilgiye erişimde yaşanan dönüşümün öğrenme kültürü, eleştirel düşünme ve bireyin bilgiyle kurduğu ilişki üzerindeki olası etkilerini sinema eğitimi bağlamında incelemektir. Çalışmanın temel problemi, bilgiye hızlı, kolay ve hazır biçimde ulaşılmasının öğrenme eylemini ve bireyin bilgiyi üretme, sorgulama ve değerlendirme sorumluluğunu nasıl dönüştürdüğüdür. Tarihsel olarak bilgi, önemli bir güç ve otorite alanı olmuş; insanlığın kadim dönemleri diye adlandırabileceğimiz krallıklar ve hanedanlıklarda âlimler ve danışmanlar sahip oldukları bilgi ve uzmanlıklarla karar alma süreçlerinde rol üstlenmiştir. Modernleşme ve Sanayi Devrimi ile bilginin uzmanlık alanlarına ayrışması bireyin belirli alanlarda uzmanlaşmasını beraberinde getirmiştir. Dijital çağda internet ve arama motorları bilgiye erişimi kolaylaştırırken, yapay zekâ sistemleri bilgiyi kullanıcı adına derleyen, özetleyen ve yanıtlayan araçlara dönüşmüştür. Bu dönüşüm, hazır bilgiye ulaşma alışkanlığının öğrenme süreci ve bilişsel çaba üzerindeki etkisini gündeme getirmektedir. Sinema eğitiminde yapay zekâ; araştırma, senaryo ve hikâye geliştirme, karakter tasarlama, görsel düşünme, film çözümleme ve üretken problem çözme süreçlerinde kolaylık sağlarken öğrencinin bilişsel çabası ve bireysel üretim sorumluluğunun nasıl değişeceği sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Eğitimcilerin ders planı, materyal, senaryo, etkinlik ve değerlendirme içeriklerini yapay zekâ ile oluşturabilmeleri de tasarlayıcı ve üretici rollerinin dönüşümünü gündeme getirmektedir. Hazır içeriklerin yaygınlaşması kolaylık sağlarken araştırma, üretme, deneme-yanılma ve özgün içerik geliştirme süreçlerini geri plana itebilmekte ve yapay zekâyı bağımlılık riskini artırabilmektedir. Bu bağlamda çalışma, yapay zekâyı yalnızca teknolojik bir kolaylık değil, öğrenme kültürünü ve özgün üretimi dönüştürme potansiyeline sahip bir unsur olarak ele almakta; öğrencinin bilgiyi sorgulayan, dönüştüren ve üreten konumda olmasını destekleyen bir öğrenme kültürünün gerekliliğini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Sinema Eğitimi, Öğrenme Kültürü, Bilişsel Çaba, Yaratıcı Üretim.

Jel Kodları: I21, O33, Z11.

Cinema Education and Learning Culture in the Age of Artificial Intelligence

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kemal Çipe¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
akcipe@gelisim.edu.tr

Abstract

The aim of this study is to examine, within the context of film education, the potential effects of the transformation in access to knowledge brought about by technological developments on the culture of learning, critical thinking and the individual's relationship with knowledge. The central problem of the study is how the ability to access knowledge quickly, easily and in a readily available form has transformed the act of learning and the individual's responsibility to produce, question and evaluate knowledge. Historically, knowledge has been a significant sphere of power and authority; in the ancient periods of human history, particularly under kingdoms and dynastic rule, scholars and advisers played a significant role in decision-making processes by drawing upon their knowledge and expertise. With modernisation and the Industrial Revolution, the fragmentation of knowledge into specialised fields led to individuals specialising in specific areas. In the digital age, whilst the internet and search engines have facilitated access to information, artificial intelligence systems have evolved into tools that compile, summarise and respond to information on the user's behalf. This transformation raises questions about the impact of the habit of accessing ready-made information on the learning process and cognitive effort. In film education, whilst artificial intelligence facilitates processes such as research, screenplay and story development, character design, visual thinking, film analysis and creative problem-solving, it raises the question of how students' cognitive effort and individual responsibility for production will change. The fact that educators can use artificial intelligence to create lesson plans, materials, scripts, activities and assessment content also brings to the fore the transformation of their roles as designers and creators. Whilst the proliferation of ready-made content offers convenience, it may push processes such as research, creation, trial and error, and the development of original content into the background, and may increase the risk of dependence on artificial intelligence. In this context, this study approaches artificial intelligence not merely as a technological convenience, but as an element with the potential to transform learning culture and creative production; it emphasises the necessity of a learning culture that supports students in taking on the role of questioning, transforming and producing knowledge.

Keywords: Artificial Intelligence, Cinema Education, Learning Culture, Cognitive Effort, Creative Production.

Jel Codes: I21, O33, Z11.

Kimden Öğreniyoruz? Modern Bilen Özneden Hibrit Epistemik Düzene Bilgi Otoritesi ve Uzmanlığın Dönüşümü

Arş. Gör. Dr. Ayten Bengisu Cansever Bayhan¹ ¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
abcansever@gelisim.edu.tr

Özet

Dijital dönüşüm, öğrenmenin gerçekleştiği ortamları çeşitlendirmenin ötesinde, bilgi üretiminin ve bilgiye ilişkin otoritenin toplumsal örgütlenmesini de dönüştürmektedir. Modern epistemolojik düşüncede insan, dünyayı bilen, yorumlayan ve hakkında yargıda bulunan ayrıcalıklı bir özne olarak konumlandırılmış; modern toplumsal yapılarda bu epistemik kapasite eğitim, meslek, uzmanlık ve kurumsal konum aracılığıyla meşrulaştırılmıştır. Bununla birlikte dijital platformların ve özellikle üretken yapay zeka sistemlerinin yükselişi, bilginin kim tarafından üretildiği, hangi mekanizmalar aracılığıyla görünür hale geldiği ve kimin “bilen” olarak tanındığı sorularını yeniden gündeme getirmektedir. Bu çalışma, dijital öğrenme ekosistemlerinde bilgi otoritesi ve uzmanlığın dönüşümünü iletişimsel ve sosyolojik bir perspektiften tartışmayı amaçlamaktadır. Eleştirel literatür taraması ve kavramsal çözümlemeye dayanan çalışmada modern bilen öznenin kuruluşundan hareketle Foucault’nun bilgi-iktidar ve hakikat rejimleri yaklaşımı, Latour’un insan ve insan olmayan aktörleri ilişkisel bir ağ içerisinde değerlendiren perspektifi, platformlaşma ve algoritmik otorite tartışmaları ile üretken yapay zekaya ilişkin güncel epistemik otorite çalışmaları birlikte ele alınmaktadır. Çalışmanın temel savı, dijital toplumda insanın bilme kapasitesinin ortadan kalkmadığı; buna karşılık epistemik otoritenin insan özne ve kurumsal uzmanlık etrafında örgütlenen görece merkezi yapısının çözülerek daha dağıtık bir biçim aldığıdır. Bu doğrultuda kurumsal epistemik otorite, platformlaşmış epistemik otorite ve algoritmik epistemik otorite olmak üzere üçlü bir kavramsal ayrım önerilmektedir. Söz konusu otorite biçimlerinin bir arada işlediği güncel bilgi ortamı ise hibrit epistemik düzen olarak kavramsallaştırılmaktadır. Çalışma sonucunda geleceğin öğrenme ekosistemleri açısından temel sorunun yalnızca bireyin ne öğrendiği değil; bilgiyi kimden aldığı, hangi aktörü neden güvenilir kabul ettiği ve epistemik değerlendirme yetkisinin ne ölçüde insan dışı sistemlerle paylaşıldığı olduğu ileri sürülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Epistemik Otorite, Bilen Özne, Uzmanlık, Dijital Öğrenme, Algoritmik Otorite, Platformlaşma, Üretken Yapay Zeka.

Jel Kodları: I21, I29, O33.

From Whom Do We Learn? The Transformation of Knowledge Authority and Expertise from the Modern Knowing Subject to a Hybrid Epistemic Order

Arş. Gör. Dr. Ayten Bengisu Cansever Bayhan¹ ¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
abcansever@gelisim.edu.tr

Abstract

Digital transformation has not only diversified the environments in which learning takes place but has also transformed the social organization of knowledge production and epistemic authority. Modern epistemological thought positioned the human as a privileged subject capable of knowing, interpreting, and judging the world, while modern institutions legitimized this epistemic capacity through education, profession, expertise, and institutional status. The rise of digital platforms and, more recently, generative artificial intelligence systems has challenged this arrangement by reopening questions concerning who produces knowledge, through which mechanisms knowledge becomes visible, and who or what is recognized as an authoritative knower. This study examines the transformation of knowledge authority and expertise in digital learning ecosystems from a sociological and communication-oriented perspective. Based on a critical literature review and conceptual analysis, the study traces a theoretical trajectory from the modern knowing subject to Foucault's conception of knowledge-power and regimes of truth, Latour's relational understanding of human and non-human actors, and contemporary debates on platformization, algorithmic authority, and generative AI. The main argument is that digital society does not eliminate human knowledge or expertise; rather, it destabilizes the relatively centralized relationship between human expertise and epistemic authority. Accordingly, the study proposes a threefold distinction between institutional epistemic authority, platformized epistemic authority, and algorithmic epistemic authority. Their coexistence is conceptualized as a hybrid epistemic order in which epistemic influence is distributed among human experts, platform actors, algorithms, and generative AI systems. The study concludes that the central issue for future learning ecosystems concerns not only what individuals learn but also from whom they learn, why particular sources are recognized as legitimate knowers, and to what extent epistemic judgment is delegated to non-human systems.

Keywords: Epistemic Authority, Knowing Subject, Expertise, Digital Learning, Algorithmic Authority, Platformization, Generative Artificial Intelligence.

Jel Codes: I21, I29, O33.

Tarihi Mekânların Korunmasında “Yalıtmaktan Yaşatmaya”: İç Mimarlık Eğitiminde “Adaptive Reuse” Odaklı Müfredat Dönüşümü Önerisi

Dr. Öğr. Üyesi Başak Lale¹ 

¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
blale@gelisim.edu.tr

Özet

Tarihi çevrelerin ve nitelikli yapı stoğunun korunması başlı başına kritik bir uzmanlık alanı oluştururken; 2025 sonu resmi verilerine göre Türkiye’de en çok tescilli taşınmaz kültür varlığını barındıran ve yaklaşık 35.000 tescilli yapıya sahip olan İstanbul ölçeğinde bir iç mimarlık eğitimi için koruma olgusu, statik bir teori yahut pasif bir ders içeriği seviyesinde ele alınmasını imkânsız kılmaktadır. Özellikle mezunları sektörde aktif rol alan, meslek hayatlarının belirleyici bir safhasında tarihi mekânlarla temas etme olasılığı yüksek olan İstanbul Gelişim Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü kapsamında geleneksel koruma yaklaşımı yerine “Adaptive Reuse” (Yeniden Kullanıma Adaptasyon) kavramının müfredatın odağına yerleştirilmesi pedagojik bir zorunluluk haline gelmektedir. Çalışmanın temel amacı, tarihi mekânların yaşatılmasında iç mimarlık disiplininin üstlendiği özgün rolü inceleyerek bu rolün lisans müfredatlarına yansımaya dair bir model sunmaktır. Metodolojik açıdan; uluslararası koruma kurullarının yönergeleri ile tüzükleri incelenmiş, koruma ve yeniden kullanım süreçlerini ders planlarına nitelikli biçimde entegre etmiş İstanbul üniversitelerinin iç mimarlık bölümlerinin açık ders izlenceleri karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. İncelemeler sonucunda; İstanbul Gelişim Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü müfredatı özelinde hem teorik alt yapıyı hem de uygulamalı stüdyo süreçlerini kapsayan çok yönlü bir pedagojik öneri geliştirilmiştir. Bu model; proje derslerinin sadece dönem bazlı metrekare büyümesine odaklanmak yanında, tarihi alanları da kapsamasını ve edinilen “Adaptive Reuse” teorik bilgisinin stüdyo pratiğine aktarılmasını öngörmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin kentsel miras farkındalığını artırırken tarihi alanlardaki iç mimari uygulamalara dair pratik deneyim kazanmalarını ve sektöre doğrudan hazırlanmalarını sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yeniden Kullanıma Adaptasyon, Tarihi Çevre Koruma, İç Mimarlık Pedagojisi, Müfredat Geliştirme, İstanbul.

Jel Kodları: I21, I23, NO1.

From “Isolating to Revitalizing” in the Preservation of Historical Spaces: A Proposal for “Adaptive Reuse” Focused Curriculum Transformation in Interior Architecture Education

Dr. Öğr. Üyesi Başak Lale¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
blale@gelisim.edu.tr

Abstract

While the preservation of historical environments and qualified building stock constitutes a critical domain of expertise in its own right, the concept of preservation in the context of interior architecture education in Istanbul—a city holding the highest number of registered immovable cultural assets in Türkiye with approximately 35,000 registered buildings according to official data at the end of 2025—cannot possibly be addressed merely as a static theory or a passive course content, making it a pedagogical necessity to place the concept of “Adaptive Reuse” at the core of the curriculum instead of a traditional preservation approach, particularly for the Department of Interior Architecture at Istanbul Gelişim University, whose graduates actively engage in the industry and face a high probability of interacting with historic spaces at a defining stage of their professional lives. The primary aim of this study is to examine the distinct role that the discipline of interior architecture plays in sustaining historic spaces and to present a model reflecting this role in undergraduate curricula. Methodologically, guidelines and charters of international conservation councils were examined, and the public course syllabi of interior architecture departments at Istanbul universities that have effectively integrated conservation and reuse processes into their course plans were comparatively analyzed. Based on these examinations, a multifaceted pedagogical proposal covering both theoretical background and applied studio processes was developed specifically for the curriculum of the Department of Interior Architecture at Istanbul Gelişim University—a model that foresees design studio courses encompassing historic sites rather than solely focusing on term-based square footage scaling, facilitating the transfer of theoretical knowledge into studio practice, enhancing students’ awareness of urban heritage, enabling practical experience within historical contexts, and preparing them directly for the industry.

Keywords: Adaptive Reuse, Historic Environment Preservation, Interior Architecture Pedagogy, Curriculum Development, Istanbul.

Jel Codes: I21, I23, NO1.

Akran Zorbalığından Akran Nezaketine” Seyirci Etkisinin Dönüşümü: Yapay Zeka Bakışı

Büşra Nur Yorulmaz¹ ¹Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye.
busranur.yorulmaz@ogr.deu.edu.tr

Özet

Akran zorbalığı, yalnızca zorba ve mağdur arasındaki etkileşimden ibaret olmayıp grup dinamikleri içerisinde şekillenen çok katmanlı sosyopsikolojik bir süreçtir. Bu süreçte seyirci konumundaki bireyler, zorbalığın sürdürülmesinde ya da sonlandırılmasında kritik rol oynayabilmektedir. Sosyal psikolojide seyirci etkisi, bireylerin bir olaya müdahale etme olasılığının grup varlığında azalmasıyla ilişkilidir. Seyirci kavramı, sadece fiziksel olarak orada bulunan bireylerle sınırlı kalmayıp görüntüyle etkileşime giren kişileri de kapsamaktadır. Görüntüler aracılığıyla olaylara tanıklık eden kişilerin tepkileri de görsel tanıklık bağlamında ele alınabilir. Bu bağlamda görsel tanık konumundaki seyircilerin tepkilerini görünür kılacak araçların geliştirilmesi önem taşımaktadır. Bu bildiri, yapay zekâ aracılığıyla üretilen görsel temsillerin ve görsel tanıklığın akran zorbalığı bağlamındaki dönüştürücü potansiyelini tartışmaktadır. Yapay zekâ bakışı, araştırmacının yönlendirmesiyle aynı sosyal durumun farklı seyirci tepkileri ve olası davranış akışları üzerinden görselleştirilmesi olarak ele alınmaktadır. Bu kapsamda oluşturulan görsel materyaller ile psikoeğitsel bir psikogörsel müdahale önerisinde bulunmaktadır. Bu bağlamda oluşturulan görsel seri, zorbalığa tanıklık etme, düşünme, karar verme, müdahale etme, destek arama ve destek olma gibi sahneler aracılığıyla seyircinin eylemlerini ve olası sonuçlarını örneklendirmektedir. Böylece seyirci davranışlarının pasif tanıklıktan farkındalık ve sorumluluk temelli akran nezaketine dönüşme potansiyeli üzerinde durulmaktadır. Yapay zekâ destekli görsel üretim, gerçek çocukların görüntülerini kullanmadan kurgusal sahneler oluşturma ve aynı olayın farklı olasılıklarını bir seri içinde gösterme olanağı nedeniyle tercih edilmiştir. Bununla birlikte, çocuklara yönelik içeriklerin yaşa uygunluğu ve temsillerin kalıp yargı üretme riski uzman değerlendirmesi gerektirir. Çalışma, görsel tanıklık, duygusal etkilenme ve perspektif alma süreçleri yoluyla farkındalık, empati ve prososyal davranışları destekleme potansiyelini kavramsal olarak ele almaktadır; bu etkilerin uygulamalı araştırmalarla sınanması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Akran Zorbalığı, Seyirci Etkisi, Akran Nezaketi, Yapay Zeka Bakışı, Psikogörsel Müdahale.

Jel Kodları: I21, D91, J13.

“From Peer Bullying to Peer Kindness” Transforming the Bystander Effect Through an AI Perspective

Büşra Nur Yorulmaz¹ ¹Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye.
busranur.yorulmaz@ogr.deu.edu.tr

Abstract

Peer bullying is not merely an interaction between the bully and the victim but a multi-layered socio-psychological process shaped by group dynamics. Individuals acting as bystanders in this process can play a critical role in either perpetuating or ending the bullying. In social psychology, the bystander effect refers to the phenomenon where the likelihood of individuals intervening in an event decreases in the presence of a group. The concept of the bystander is not limited to those physically present at the scene but also encompasses individuals who interact with visual representations of the event. The reactions of those witnessing events through imagery can also be examined within the context of visual witnessing. In this regard, it is important to develop tools that make the reactions of bystanders—acting as visual witnesses—visible. This paper discusses the transformative potential of AI-generated visual representations and visual witnessing within the context of peer bullying. The “AI perspective” is defined here as the visualization of a single social situation through various bystander reactions and potential behavioral trajectories, guided by the researcher. Based on the visual materials created within this framework, a psycho-educational and psycho-visual intervention is proposed. The resulting visual series illustrates bystander actions and their potential consequences through scenes depicting witnessing bullying, reflection, decision-making, intervention, seeking support, and offering support. Thus, the paper highlights the potential for bystander behaviors to shift from passive witnessing to peer kindness grounded in awareness and responsibility. AI-powered image generation has been selected for its ability to create fictional scenes without using images of real children and to depict various possibilities of the same event within a series. However, the age-appropriateness of content aimed at children and the risk of representations reinforcing stereotypes require expert evaluation. The study conceptually addresses the potential to foster awareness, empathy, and prosocial behaviors through processes involving visual witnessing, emotional engagement, and perspective-taking; these effects require empirical testing.

Keywords: Peer Bullying, Bystander Effect, Peer Kindness, Artificial Intelligence Perspective, Psycho-visual Intervention.

Jel Codes: I21, D91, J13.

Geleceğin Tasarım Dünyası İçin Yapay Zeka Entegrasyonu: Duygusal Özgünlük ve Etik Sınırlılıklar

Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş Topçu¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
catopcu@gelisim.edu.tr

Özet

Dijital teknolojilerdeki ve donanım altyapılarındaki hızlı gelişmeler, yapay zeka tabanlı uygulamaların grafik tasarım alanına daha etkin şekilde dahil olmasına yol açmıştır. Ancak bu durum tasarım süreçlerinin geleceği, istihdam dengeleri, özgünlük kavramı ve mesleki etik sınırları üzerine yeni tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması deseni benimsenmiştir. Veriler, uzun yıllar boyunca sektörde çalışmış, sonrasında akademik platforma geçmiş profesyonel bir grafik tasarımcı ile gerçekleştirilen, 12 adet sorudan oluşan derinlemesine mülakat formu yoluyla elde edilmiştir. Toplanan bu ham veriler, herhangi bir dış müdahale, manipülasyon veya yapay eklemeye maruz bırakılmaksızın, uzman beyanlarına sadık kalınarak betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Analiz çıktılarına göre uzman, yapay zekayı sıfırdan bir konsept üretimi veya yaratıcılık gerektiren süreçler yerine, vakit kaybını önleyen ve kendini tekrarlayan teknik işlerde yardımcı bir araç olarak konumlandırmaktadır. Tasarımın temelde sezgilere ve duygusal bağ kurmaya dayalı yapısı nedeniyle, yapay zekanın özgünlük noktasında yetersiz kaldığı, insan zekasının yerini doğrudan almasının mümkün olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca üretim süreçlerinde yapay zeka kullanımının açıkça belirtilmemesi mesleki açıdan etik dışı bir durum olarak değerlendirilmektedir. Sonuç olarak, yapay zeka uygulamaları tasarımcıları yok etmekten ziyade iş süreçlerini dönüştürmekte ve uyum sağlanması gereken devrimsel bir gelişme olarak öne çıkmaktadır. Tasarım dünyasının geleceğinde rasyonel olan yaklaşım, bu teknolojiyi görmezden gelmek yerine, insan beyninin duygusal ve özgün üretim gücünü koruyarak süreci meşru, etik kurallar çerçevesinde yönetmektir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Yapay Zeka, Özgünlük, Tasarım Etiği, Dijital Dönüşüm.
Jel Kodları: I21, I29, O33.

Artificial Intelligence Integration for the Future Design World: Emotional Authenticity and Ethical Limitations

Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş Topçu¹ ¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
catopcu@gelisim.edu.tr

Özet

Rapid developments in digital technologies and hardware infrastructures have led to a more effective inclusion of artificial intelligence-based applications in the field of graphic design. However, this situation also brings about new debates on the future of design processes, employment balances, the concept of authenticity, and professional ethical boundaries. In this study, a case study design, one of the qualitative research approaches, was adopted. The data were obtained through an in-depth interview form consisting of 12 questions conducted with a professional graphic designer who has worked in the sector for long years and subsequently transitioned to the academic platform. These collected raw data were analyzed by descriptive analysis method adhering strictly to the expert statements without being subjected to any external interference, manipulation, or artificial addition. According to the analysis outputs, the expert positions artificial intelligence as a helpful tool in technical tasks that prevent loss of time and repeat themselves, rather than zero-shot concept creation or processes requiring creativity. Due to the nature of design based primarily on intuitions and establishing an emotional bond, it has been determined that artificial intelligence falls short in terms of authenticity and it is not possible for it to directly replace human intelligence. In addition, not explicitly stating the use of artificial intelligence in production processes is evaluated as an unprofessional and unethical situation. In conclusion, artificial intelligence applications transform business processes rather than destroying designers and stand out as a revolutionary development to be adapted. The rational approach in the future of the design world is to manage the process within legitimate and ethical rules by protecting the emotional and original production power of the human brain, instead of ignoring this technology.

Anahtar Kelimeler: Graphic Design, Artificial Intelligence, Authenticity, Design Ethics, Digital Transformation.

Jel Kodları: I21, I29, O33.

Geçici Kültür Mekânlarının Öğrenme Potansiyeli: Farklı Öğrenme Biçimlerine Olanak Sağlayan Mekânsal Özellikler

Arş. Gör. Eliz Mutlu Tekay¹ ¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
elmutlu@gelisim.edu.tr

Özet

Bu çalışma, geçici kültür mekânlarının farklı öğrenme biçimlerine olanak sağlayan mekânsal özelliklerini iç mimarlık perspektifinden incelemektedir. Çalışma, geçiciliğin tek başına öğrenme üretip üretmediğini değil; eşik, dolaşım, atmosfer, programlanabilirlik ve süreklilik kararlarının bilişsel/yorumlayıcı, duyuşsal-duyuşsal, sosyal, yaparak-üreterek ve kişisel/öz-yönelimli öğrenme potansiyellerini nasıl farklılaştırdığını araştırmaktadır. Kısa süreli, taşınabilir, yeniden kurulabilir veya kamusal alana eklenilen kültür yapılarının değişen kurumsal, kentsel ve toplumsal koşullara nasıl yanıt verdiği de ele alınmaktadır. Nitel araştırma yaklaşımına dayanan bu karşılaştırmalı çalışmada, geçici pavyon ve sergi yapılarının çevrimiçi proje kayıtları, kurum ve tasarımcı açıklamaları, fotoğraf ve video belgeleri, plan ve çizimleri ile tarihli yayınlar incelenmiştir. Bulgular, geçirgen eşiklerin ve esnek dolaşımın karşılaşma ile öz-yönelimli keşfi; katmanlı bilgi sunumunun bilişsel/yorumlayıcı öğrenmeyi; ışık, ses ve malzeme düzenlemelerinin duyuşsal-duyuşsal deneyimi; atölye, performans ve dönüştürülebilir ortak alanların sosyal ve beceri temelli öğrenmeyi destekleyebildiğini göstermektedir. Ancak bu potansiyellerin anlaşılır yorumlama, erişilebilir dolaşım, programlı kolaylaştırma ve deneyimi sürdüren kurumsal ya da dijital bağlantılarla güçlendiği görülmektedir. Bu yaklaşım, geçici mekânların içeriği taşıyan kaplar olarak değil, ziyaretçinin bakma, dinleme, tartışma, üretme, dolaşma ve yeniden bağ kurma biçimlerini düzenleyen öğrenme altyapıları olarak değerlendirilmesini önermektedir. Geçici kültür mekânları bu nedenle farklı öğrenme biçimlerini ilişkilendiren esnek öğrenme ekosistemi düğümleri olarak değerlendirilebilir. Çalışma kapsamında, geçici kültür mekânlarının barındırdığı öğrenme olanakları; kaynaklarda belgelenen tasarım olanakları ve sınırlılıkları çerçevesinde değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Geçici Kültür Mekânları, Öğrenme Biçimleri, Mekânsal İletişim, Kültürel Katılım, İç Mimarlık.

Jel Kodları: Z11, I29, R58.

The Learning Potential of Temporary Cultural Spaces: Spatial Features That Enable Different Forms of Learning

Arş. Gör. Eliz Mutlu Tekay¹ ¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
elmutlu@gelisim.edu.tr

Abstract

This study examines the spatial characteristics of temporary cultural spaces that enable different forms of learning from an interior architecture perspective. It investigates not whether temporariness alone produces learning, but how thresholds, circulation, atmosphere, programmability, and continuity differentiate the potential for cognitive/interpretive, sensory/affective, social, learning-by-making, and personal/self-directed learning. It also considers how temporary cultural structures respond to changing institutional, urban, and social conditions. Based on a qualitative approach, this comparative study examines online project records, institutional and designer statements, photographs and videos, plans and drawings, and dated publications concerning temporary pavilions and exhibition structures. The findings indicate that permeable thresholds and flexible circulation can support encounter and self-directed exploration; layered information presentation can support cognitive/interpretive learning; light, sound, and material arrangements can shape sensory/affective experience; and workshops, performances, and transformable common areas can support social and learning-by-making processes. These potentials become stronger through clear interpretation, accessible circulation, facilitated programming, and institutional or digital connections. Temporary spaces can therefore be considered learning infrastructures that organize visitors' ways of looking, listening, discussing, producing, moving through space, and reconnecting, rather than containers that carry content. Within the scope of the study, the learning opportunities offered by temporary cultural spaces are evaluated in relation to the design opportunities and limitations documented in the sources.

Keywords: Temporary Cultural Spaces, Forms of Learning, Spatial Communication, Cultural Participation, Interior Architecture.

Jel Codes: Z11, I29, R58.

Afet Sonrası Kentlerin Yeniden İnşasında Kimlik ve Bellek Sorunu: Antakya Örneğinde Bir İnceleme

Dr. Öğr. Üyesi Gizem Karacan Tekin¹ 

¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
gkaracan@gelisim.edu.tr

Özet

Afetlerin etkilerinin giderek derinleştiği günümüzde afet sonrası müdahale biçimleri de önem kazanmıştır. Depremlerin yıkıcı etkilerinin görüldüğü kentlerde eski ile yeni arasında belirgin bir kopuş bulunmaktadır. Bu çalışmada eski ve yeni doku arasındaki farklılıklar kültürel bellek ve mekânsal kimlik bakımından karşılaştırılmıştır. Bu kapsamda bir mekânın kültürel belleğinin kentin biçimsel benzerliği ile değil, mekânda yaşanan izlerin kalıcılığı ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Çalışmada 6 Şubat 2023 depremleri ile büyük ölçüde hasar gören tarihî dokusu ve yaşam alanları ortadan kalkan Antakya örneği ele alınmıştır. Bu bağlamda kentin yeniden inşa sürecinde mekânsal kimliğin ve kültürel belleğin ne ölçüde korunabildiği irdelenmektedir. Eski Antakya dokusu dar sokaklar, avlulu taş evler, bitişik nizam yapılaşma ve organik bir yerleşim düzenini içermektedir. Bu doku zaman içinde oluşmuştur ve kuşaktan kuşağa aktarılan bir düzeni temsil ettiği için kültürel bir bellek taşıyıcısıdır. Deprem sonrasında ise Antakya'nın yeni dokusunda geniş yollar, standart parsel ölçüleri ve plan/proje uygulamaları öne çıkmaktadır. Çalışmada eski ve yeni doku; sokak kurgusu, yapı-parcel ilişkisi ve iç mekân-sokak ilişkisi üzerinden ele alınmıştır. Sonuçta yeni dokunun güvenli ve işlevsel bir kentsel çevre sunmasına karşın; gündelik yaşamın, komşuluk ilişkilerinin ve mekânsal alışkanlıkların izlerini taşıyan süreklilik duygusunu zayıflattığını görülmektedir. Sonuç olarak, afet sonrası yeniden inşa sürecinde kimliğin korunması, eski biçimlerin kopyalanmasıyla değil; yaşanmış izlerin, mekânsal ilişkilerin ve kullanıcı belleğinin planlama ve tasarım kararlarına dahil edilmesiyle mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Kültürel Bellek, Mekânsal Kimlik, Afet Sonrası Yeniden İnşa, Antakya, Kentsel Doku.

Jel Kodları: R58, R14, Z11.

The Issue of Identity and Memory in the Post-Disaster Reconstruction of Cities: A Study of Antakya

Dr. Öğr. Üyesi Gizem Karacan Tekin¹ 

¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
gkaracan@gelisim.edu.tr

Abstract

In an era where the impacts of disasters are increasingly profound, post-disaster intervention methods have gained significance. In cities that have experienced the destructive effects of earthquakes, there is a distinct rupture between the old and the new. This study compares the differences between the old and new urban fabrics in terms of cultural memory and spatial identity. In this context, it is posited that a place's cultural memory is linked not to the city's formal resemblance, but to the persistence of traces left by lived experiences within that space. The study focuses on the case of Antakya, where the historic fabric and living spaces were largely destroyed by the earthquakes of February 6, 2023. It examines the extent to which spatial identity and cultural memory can be preserved during the city's reconstruction process. The old urban fabric of Antakya is characterized by narrow streets, stone houses with courtyards, contiguous building layouts, and an organic settlement pattern. This fabric evolved over time and serves as a bearer of cultural memory, representing an order passed down from generation to generation. In contrast, the new urban fabric emerging after the earthquake features wide roads, standardized plot sizes, and standardized planning and design implementations. The study analyzes the old and new fabrics through the lenses of street configuration, the building-plot relationship, and the connection between interior spaces and the street. Ultimately, while the new fabric offers a safe and functional urban environment, it is observed to weaken the sense of continuity—that sense which carries the traces of daily life, neighborly relations, and spatial habits. Consequently, preserving identity during the post-disaster reconstruction process is not achieved by merely copying old forms; It is possible through the incorporation of lived traces, spatial relationships, and user memory into planning and design decisions.

Keywords: Cultural Memory, Spatial Identity, Post-Disaster Reconstruction, Antakya, Urban Fabric.

Jel Codes: R58, R14,Z11.

Geleceğin Mimarlarını Yetiştirmek: Tasarım Stüdyolarında Katılımcı Tasarım Deneyimleri

Dr. Öğr. Üyesi Halise Betül Bulut¹ 

¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
hbbulut@gelisim.edu.tr

Özet

Katılımcı tasarım anlayışının mimarlık eğitiminin bir parçası olması gerektiği uzun süredir tartışılan konular arasındadır. Ancak gelenekselleşmiş ve yerleşmiş olan, profesyonelin tekelinde işleyen süreç ile işlev ve ürün odaklı eğitim yaklaşımı mimarlık eğitim programlarında baskınlığını sürdürmektedir. Bununla beraber alternatif tasarım yaklaşımlarına yeterli ölçüde yer verilmemekte, bu durum öğrencilerin katılımcı tasarım gibi alternatif tasarım yaklaşımlarından uzak kalmasına ve dolayısıyla kullanıcı tasarımcı ilişkisinin sınırlı bir çerçevede kalmasına yol açmaktadır. Kullanıcıyı tasarım sürecine dahil edip projenin kullanıcının istek ve ihtiyaçları doğrultusunda şekillenmesine imkan sağlayarak sürdürülebilir projeler üretilmesini olanaklı kılan katılımcı tasarım yaklaşımıyla öğrencinin eğitimi sırasında tanışmış olması sürdürülebilir çevreler oluşumuna katkı sağlayacak geleceğin mimarlarının yetişmesi demektir. Kuramsal anlamda eğitimin yanı sıra pratik olarak tasarım stüdyolarında öğrencilerin katılımcı tasarım konusunda farkındalık ve deneyim kazanmalarını amaçlayan çalışmalar mevcut olup katılımcı tasarım anlayışının uygulanan projelerdeki potansiyelleri nasıl etkilediği bu çalışmada belirtilmiştir. Bu çalışma katılımcı tasarım anlayışının mimarlık eğitimi ve tasarım stüdyolarına dahil edildiği uygulamaları incelemektedir. İncelenen çalışmalarda katılımcı tasarım anlayışı merkezli proje sürecinde karşılaşılan zorluklar, sürece özgü avantajlar, bu anlayışın eğitime dahil edilmesine yönelik öneriler üzerine durulmuş; mevcut eğitim anlayışının günümüz toplumlarına göre güncellenerek onların istek ve ihtiyaçlarına cevap verir hale gelmesinin geleceğin mimarlarının yetiştirilmesindeki öneminden bahsedilmiş; mevcut eğitim anlayışıyla yetişen öğrencilerin bilgilerini pratiğe döktüklerinde çeşitli zorluklarla karşılaştıkları ve katılımcı tasarım anlayışının bu zorlukları aşmada katalizör görevi görmesinin önemi vurgulanmış; katılımcı tasarım anlayışı stüdyo çalışmalarına dahil edildiğinde daha anlamlı ve çok boyutlu bir deneyim imkanı elde edildiği dile getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Katılımcı Tasarım, Mimarlık Eğitimi, Tasarım Stüdyosu, Kullanıcı Katılımı, Tasarım Pedagojisi.

Jel Kodları: I23, I29, R58.

Educating Future Architects: Participatory Design Experiences in Design Studios

Dr. Öğr. Üyesi Halise Betül Bulut¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
hbbulut@gelisim.edu.tr

Abstract

The idea that participatory design should be part of architectural education has long been discussed. However, the traditional approach, in which the design process remains under the monopoly of the professional and education is oriented toward function and product, continues to dominate architectural education programs. Alternative design approaches are not sufficiently included in curricula, leaving students distanced from approaches such as participatory design and keeping the user-designer relationship confined to a limited framework. Introducing students to participatory design during their education, an approach that involves the user in the design process and allows projects to be shaped according to user needs, means training future architects who will contribute to sustainable environments. Beyond theoretical instruction, a number of studies have aimed to help students gain awareness and experience of participatory design in practice within design studios, examining how this approach affects the potential of implemented projects. This study reviews applications in which participatory design has been incorporated into architectural education and design studios. The reviewed studies address the challenges encountered in participatory design-centered project processes, the advantages specific to this process, and recommendations for incorporating the approach into education. They highlight the need to update existing educational approaches to better respond to the needs of contemporary societies, note that students trained under conventional approaches face difficulties applying their knowledge in practice, and emphasize participatory design's role as a catalyst in overcoming these difficulties. Overall, the reviewed studies suggest that incorporating participatory design into studio work offers a more meaningful and multidimensional learning experience.

Keywords: Participatory Design, Architectural Education, Design Studio, User Engagement, Design Pedagogy.

Jel Codes: I23, I29, R58.

Studio Ghibli Filmlerinde 3B Animasyon Kullanımı: Boro the Caterpillar ve Earwig and the Witch Üzerinden Karşılaştırmalı Bir İnceleme

Arş. Gör. Nuran Akarsu¹ ¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
nakarsu@gelisim.edu.tr

Özet

Bu çalışma, geleneksel iki boyutlu animasyon estetiğiyle özdeşleşen Studio Ghibli'nin dijital dönüşüm sürecini, 3B animasyon teknolojilerinin kullanımı üzerinden ele almaktadır. Araştırmanın amacı, Studio Ghibli'nin teknik açıdan diğer eserlerinden farklılaşan iki yapıyı olan Hayao Miyazaki yönetmenliğindeki Boro the Caterpillar (2018) ile Goro Miyazaki'nin Earwig and the Witch (2020) filmlerini karşılaştırmalı olarak analiz ederek, 3B animasyon ve CGI teknolojilerinin geleneksel görsel üslup üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır. Çalışmada literatür taramasına dayalı karşılaştırmalı analiz yöntemi benimsenmiştir, ayrıca filmlere ilişkin akademik çalışmalar, üretim süreçlerini ele alan belgesel içerikler ve ikincil kaynaklar incelenmiştir. Analiz kapsamında kullanılan animasyon teknikleri, görsel üslup, karakter ve mekan tasarımları ile animasyon süreçlerinde kullanılan dijital tekniklerin geleneksel estetik anlayışla ilişkisi değerlendirilmiştir. Bulgular, Hayao Miyazaki'nin Boro the Caterpillar filminde CGI teknolojisini geleneksel iki boyutlu estetiği koruyacak biçimde kullandığını; Earwig and the Witch filminde ise Goro Miyazaki'nin tamamen 3B üretime yönelerek daha farklı bir görsel yaklaşım geliştirdiğini göstermektedir. Bu doğrultuda çalışma, iki film arasında üç boyutlu animasyon tekniğini benimseme biçimleri açısından belirgin farklılıklar taşıdığını göstermektedir. Bu farklılık, teknolojinin yalnızca bir üretim aracı olmadığını, aynı zamanda geleneksel estetik algı ve yaratıcı üretim biçimlerinin dönüşümünde etkin bir unsur olduğunu göstermektedir. Bu yönüyle çalışma, teknoloji, tasarım, görsel iletişim, animasyon ve yaratıcı üretim arasındaki ilişkilerin gelecekteki dönüşümünü anlamaya yönelik disiplinlerarası tartışmalara katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Studio Ghibli, Geleneksel Animasyon, Üç Boyutlu Animasyon.

Jel Kodları: O33, Z11.

Using of 3D Animation in Studio Ghibli Films: A Comparative Analysis on Boro the Caterpillar and Earwig and the Witch

Arş. Gör. Nuran Akarsu¹ ¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
nakarsu@gelisim.edu.tr

Abstract

This study examines the digital transformation process of Studio Ghibli, a studio closely identified with the aesthetics of traditional two-dimensional animation, through the use of 3D animation technologies. The aim of the research is to comparatively analyze two Studio Ghibli productions that technically differ from the studio's other works: *Boro the Caterpillar* (2018), directed by Hayao Miyazaki, and *Earwig and the Witch* (2020), directed by Goro Miyazaki, in order to reveal the effects of 3D animation and CGI technologies on the studio's traditional visual style. A comparative analysis method based on a literature review was employed. In addition, academic studies on the films, documentary content addressing their production processes, and secondary sources were examined. The analysis focuses on the animation techniques employed, visual style, character and environmental design, and the relationship between the digital techniques used in the animation processes and the traditional aesthetic approach. The findings indicate that Hayao Miyazaki employed CGI technology in *Boro the Caterpillar* in a manner that preserved the aesthetics of traditional two-dimensional animation, whereas Goro Miyazaki adopted a fully 3D production approach in *Earwig and the Witch*, resulting in a distinct visual approach. Accordingly, the study demonstrates that the two films differ significantly in the ways they adopt and integrate 3D animation techniques. This difference suggests that technology functions not merely as a production tool but also as an active factor in the transformation of traditional aesthetic perceptions and creative production practices. In this respect, the study aims to contribute to interdisciplinary discussions concerning the future transformation of the relationships among technology, design, visual communication, animation, and creative production.

Keywords: Studio Ghibli, Traditional Animation, 3D Animation.**Jel Codes:** O33, Z11.

Geleneksel Sınıftan Esnek Öğrenme Mekânlarına: Yükseköğretimde İç Mekânların Mekânsal Dönüşümü

Dr. Öğr. Üyesi Parvin Heidari¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
pheidari@gelisim.edu.tr

Özet

Yükseköğretimde öğrenme süreçleri; bireysel çalışma, grup çalışması, aktif katılım, dijital etkileşim ve informal öğrenme gibi farklı etkinlikleri bir araya getirmektedir. Buna karşın üniversite öğrenme mekânları, belirli bir kullanım biçimine ve sabit mekânsal organizasyona dayanan geleneksel derslik anlayışının izlerini sürdürmektedir. Öğrenme biçimlerindeki çeşitlenme ile fiziksel çevrenin sunduğu olanaklar arasındaki bu uyum sorunu, üniversite iç mekânlarının değişen pedagojik gereksinimlere ne ölçüde cevap verebildiğinin yeniden sorgulanmasını gerekli kılmaktadır. Bu çalışmanın amacı, yükseköğretimde geleneksel sınıf modelinden esnek öğrenme mekânlarına doğru gerçekleşen mekânsal dönüşümü literatür üzerinden incelemek ve çağdaş üniversite öğrenme ortamlarını tanımlayan temel tasarım özelliklerini ortaya koymaktır. Çalışma, literatür taraması ve örnekleyici mekânsal inceleme olarak kurgulanmıştır. Yükseköğretimde formal ve informal öğrenme mekânları, aktif öğrenme sınıfları, hibrit öğrenme ortamları ve tasarım stüdyolarına ilişkin çalışmalar değerlendirilmiş; literatürde öne çıkan mekânsal yaklaşımlar tematik olarak ele alınmıştır. İnceleme sonucunda mekânsal esneklik ve uyarlanabilirlik, mobilya ve kullanıcı kontrolü, bireysel ve kolektif öğrenme, sosyal ve informal öğrenme, teknoloji ve hibrit öğrenme entegrasyonu ile çevresel nitelik ve mekânsal süreklilik başlıkları öne çıkmıştır. Literatürün birlikte değerlendirilmesi, mekân ile öğrenme arasındaki ilişkinin doğrudan ve tek yönlü olmadığını; pedagojik yaklaşım, kullanıcı davranışları, teknoloji ve fiziksel çevrenin karşılıklı etkileşim içinde ele alınması gerektiğini göstermektedir. Bu doğrultuda esnek öğrenme mekânının yalnızca hareketli mobilyalarla tanımlanamayacağı; farklı öğrenme etkinliklerini, kullanıcı gereksinimlerini ve fiziksel-dijital etkileşim biçimlerini destekleyebilen çok katmanlı bir mekânsal organizasyon gerektirdiği görülmektedir. Bu doğrultuda çalışma, çağdaş üniversite öğrenme ortamlarının tekil sınıflardan çok, farklı formal, informal, sosyal, dijital ve disipline özgü mekânların birlikte çalıştığı bir öğrenme ekosistemi olarak ele alınmasını önermektedir.

Anahtar Kelimeler: Yükseköğretim, Öğrenme Mekânı, Esnek Öğrenme, İnfomal Öğrenme, İç Mimarlık.

Jel Kodları: I21, I23.

From Traditional Classrooms to Flexible Learning Spaces: Spatial Transformation of Interiors in Higher Education

Dr. Öğr. Üyesi Parvin Heidari¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
pheidari@gelisim.edu.tr

Abstract

Learning processes in higher education involve individual study, group work, active participation, digital interaction, and informal learning. However, university learning spaces still retain features of the traditional classroom model, which is largely based on fixed spatial arrangements and predetermined uses. This mismatch between diverse learning modes and the opportunities provided by the physical environment raises questions about how effectively university interiors respond to changing pedagogical needs. This study examines the spatial transformation from traditional classrooms to flexible learning spaces in higher education and identifies the key design characteristics of contemporary university learning environments. It is based on a literature review and an illustrative spatial examination. Studies on formal and informal learning spaces, active learning classrooms, hybrid learning environments, and design studios were reviewed, and recurring spatial approaches were examined thematically. Six themes emerged: spatial flexibility and adaptability; furniture and user control; individual and collaborative learning; social and informal learning; technology and hybrid learning integration; and environmental quality and spatial continuity. The literature indicates that the relationship between space and learning is not direct or one-way; pedagogical approaches, user behaviors, technology, and the physical environment interact with one another. Accordingly, flexible learning spaces require more than movable furniture; they need a multilayered spatial organization that supports diverse activities, user needs, and physical-digital interaction. The study proposes that contemporary university learning environments be understood as a learning ecosystem in which formal, informal, social, digital, and discipline-specific spaces operate together.

Keywords: Higher Education, Learning Spaces, Flexible Learning, Informal Learning, Interior Architecture.

Jel Codes: I21, I23.

Sinema Eğitiminde Öğrenme Ekosisteminin Dönüşümü: Dijital Platformlar ve Üretken Yapay Zekâ

Dr. Öğr. Üyesi Rabiya Saltık¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
rsaltik@gelisim.edu.tr

Özet

Dijital teknolojilerin yaygınlaşması ve üretken yapay zekâ araçlarının eğitim ve yaratıcı üretim süreçlerine dâhil olması, sinema eğitiminde öğrenmenin gerçekleştiği ortamları, bilgiye erişim biçimlerini ve öğrenme pratiklerini dönüştürmektedir. Geleneksel sinema eğitimi büyük ölçüde derslik, akademisyen, ders materyalleri ve uygulamalı üretim süreçleri etrafında şekillenirken; günümüzde dijital platformlar, çevrimiçi içerikler, akran ağları ve üretken yapay zekâ araçları öğrenme sürecinin yeni bileşenleri hâline gelmektedir. Bu çalışmanın amacı, dijital platformlar ve üretken yapay zekâ bağlamında sinema eğitiminde ortaya çıkan dönüşümü öğrenme ekosistemi yaklaşımı üzerinden incelemektir. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı doğrultusunda doküman incelemesine dayalı literatür taraması olarak tasarlanmıştır. Sinema eğitimi, dijital öğrenme, dijital platformlar, informal öğrenme, üretken yapay zekâ, yaratıcı öğrenme ve yapay zekâ okuryazarlığı konularında yayımlanan ulusal ve uluslararası akademik çalışmalar incelenmiş ve bulgular tematik olarak değerlendirilmiştir. Literatür incelemesi sonucunda dört temel dönüşüm alanı belirlenmiştir: öğrenme ortamlarının sınıftan dijital platformlara doğru genişlemesi, öğrenme aktörlerinin çeşitlenmesi, öğrenme ile yaratıcı üretim arasındaki sınırın giderek geçirgen hâle gelmesi ve geleceğin sinema eğitimi için yeni yetkinliklerin ortaya çıkması. Bulgular, dijital platformların sinema öğreniminde önemli informal öğrenme alanlarına dönüştüğünü; üretken yapay zekânın ise yalnızca bir üretim aracı değil, öğrenme ve yaratıcı deneme süreçlerinin de bir bileşeni hâline geldiğini göstermektedir. Bununla birlikte yapay zekâ kullanımının telif, yazarlık, yaratıcılık ve teknolojiye bağımlılık gibi tartışmaları beraberinde getirdiği görülmektedir. Sonuç olarak sinema öğrenme ekosisteminin daha çok aktörlü, dijital ve etkileşimli bir yapıya doğru dönüştüğü; geleceğin sinema eğitiminde teknik becerilerin yanı sıra dijital ve yapay zekâ okuryazarlığı, eleştirel değerlendirme, yaratıcı problem çözme ve etik farkındalığın önem kazanacağı değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema Eğitimi, Öğrenme Ekosistemi, Dijital Platformlar, Üretken Yapay Zekâ, Yapay Zekâ Okuryazarlığı.

Jel Kodları: Z11, Z19, O39.

Transformation of the Learning Ecosystem in Film Education: Digital Platforms and Generative Artificial Intelligence

Dr. Öğr. Üyesi Rabiya Saltık¹ 

¹Istanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
rsaltik@gelisim.edu.tr

Abstract

The widespread use of digital technologies and the integration of generative artificial intelligence tools into educational and creative production processes are transforming the environments in which learning takes place, modes of accessing knowledge, and learning practices in film education. While traditional film education has largely been structured around classrooms, instructors, course materials, and practical production processes, digital platforms, online content, peer networks, and generative artificial intelligence tools have increasingly become new components of the learning process. This study aims to examine the transformation emerging in film education in the context of digital platforms and generative artificial intelligence through the learning ecosystem approach. The study adopts a qualitative research approach based on document analysis and a literature review. National and international academic studies addressing film education, digital learning, digital platforms, informal learning, generative artificial intelligence, creative learning, and artificial intelligence literacy were examined, and the findings were evaluated thematically. Four main areas of transformation were identified: the expansion of learning environments from classrooms to digital platforms, the diversification of learning actors, the increasing permeability between learning and creative production, and the emergence of new competencies required in future film education. The findings indicate that digital platforms have become important informal learning environments in film education, while generative artificial intelligence has emerged not only as a production tool but also as a component of learning and creative experimentation processes. At the same time, the use of artificial intelligence raises issues concerning copyright, authorship, creativity, and technological dependency. Overall, the findings suggest that the film learning ecosystem is transforming into a more multi-actor, digital, and interactive structure. In this emerging ecosystem, digital and artificial intelligence literacy, critical evaluation, creative problem-solving, and ethical awareness are expected to become increasingly important alongside traditional technical skills in film education.

Keywords: Film Education, Learning Ecosystem, Digital Platforms, Generative Artificial Intelligence, Artificial Intelligence Literacy.

Jel Codes: Z11, Z19, O39.

Sanat ve Tasarım Eğitiminde Üretken Yapay Zeka Rehberliği: Atölye Pedagojisi Bağlamında Bir İnceleme

Arş. Gör. Okan Kırbacı¹ ¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
okirbaci@gelisim.edu.trArş. Gör. Melda Öztutgan² ²Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
melda.oztutgan@marmara.edu.tr

Özet

Üretken yapay zeka (ÜYZ), yükseköğretimdeki öğrenme ekosistemlerini hızla dönüştürmüştür; kurumlar bu dönüşüme çeşitli rehberlik belgeleriyle yanıt vermiştir. Türkiye’de Yükseköğretim Kurulu ve TÜBİTAK tarafından yayımlanan rehberler ağırlıklı olarak araştırma, yayın, proje süreçleri ve akademik dürüstlük üzerinde yoğunlaşmaktadır. Buna karşılık sanat ve tasarım eğitimi; üretim süreci, kritik, jüri değerlendirmesi ve portfolyo gibi atölye temelli pratiklere dayanmaktadır. ÜYZ ise sanat alanında bir araç olmanın yanı sıra sanatsal üretimin malzemesi veya konusu olarak da kullanılabilmektedir. Bu nedenle genel ÜYZ rehberlerinin sanat ve tasarım eğitimine özgü gereksinimleri ne ölçüde karşıladığı araştırılması gereken bir sorun oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı, Türkiye’deki üniversitelerde güzel sanatlar ile sanat ve tasarım fakültelerini kapsayan kurumsal ÜYZ belgelerinin alana özgü meseleleri nasıl ele aldığını ve ÜYZ ile öğrenme ilişkisini nasıl konumlandırıldığını incelemektir. Nitel desende yürütülen araştırmada, kamuya açık kurumsal belgeler doküman incelemesi ve nitel içerik analiziyle çözümlenmektedir. Kodlama çerçevesi; düzenleme mantığı, atölye pedagojisi, sanatsal üretim ve öğrenmenin konumlanması olmak üzere dört ana kategoriden oluşmakta ve her kategori yokluk, anılma, genel ilke ve işlevsel düzenleme düzeylerinde değerlendirilmektedir. Düzenleme mantığı ayrıca YÖK rehberindeki hükümlerin yeniden üretilmesi, ilgili konuda düzenleme geliştirilmemesi ve alana özgü eklemeler yapılması açısından incelenmektedir. Kodlama çerçevesinin uygulanabilirliği, Gaziantep Üniversitesi, Doğu Üniversitesi, Kadir Has Üniversitesi ve Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi’ne ait dört belge üzerinde pilot olarak sınanmıştır. Bulgular, düzenleme mantığına ilişkin hükümlerin daha gelişmiş olduğunu; atölye pedagojisi, sanatsal özgünlük ve görsel-işitsel üretime ilişkin düzenlemelerin ise çoğunlukla sınırlı kaldığını göstermektedir. İşlevsel düzeyde alana özgü rehberlik yalnızca Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinin el kitabında belirlenmiştir. Bununla birlikte söz konusu belgede de ÜYZ’nin ağırlıklı olarak sanatsal bir malzemeden çok araç olarak konumlandırıldığı görülmüştür. Pilot analiz, geliştirilen çerçevenin genel ÜYZ düzenlemeleri ile sanat ve tasarım eğitime özgü pedagojik gereksinimler arasındaki farklılıkları görünür kılabilmesini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Üretken Yapay Zeka, Yapay Zeka Rehberleri, Sanat ve Tasarım Eğitimi, İmza Pedagojisi.

Jel Kodları: I23, O33, I28.

Generative AI Guidance in Art and Design Education: An Examination Through the Lens of Studio Pedagogy

Arş. Gör. Okan Kırbacı¹ ¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
okirbaci@gelisim.edu.trArş. Gör. Melda Öztutgan² ²Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
melda.oztutgan@marmara.edu.tr

Abstract

Generative artificial intelligence (GenAI) has rapidly transformed learning ecosystems in higher education, prompting institutions to develop various guidance documents. In Türkiye, guidelines issued by the Council of Higher Education and TÜBİTAK have primarily focused on research, publication, project processes, and academic integrity. Art and design education, however, relies on studio-based practices such as process-based production, critique, jury assessment, and portfolio development. In the arts, GenAI may function not only as a tool but also as a material or subject of artistic production. This raises the question of whether general GenAI guidance adequately addresses the specific requirements of art and design education. The study examines how institutional GenAI documents applicable to faculties of fine arts and faculties of art and design in Türkiye address field-specific issues and position the relationship between GenAI and learning. Designed as a qualitative study, the research employs document analysis and qualitative content analysis of publicly available institutional documents. The coding framework comprises four main categories: regulatory logic, studio pedagogy, artistic production, and the positioning of learning. Each category is assessed at four levels: absence, mention, general principle, and functional regulation. Regulatory logic is further examined in terms of whether institutions reproduce the YÖK guideline, leave relevant issues unregulated, or introduce field-specific additions. The applicability of the framework was tested through pilot coding of four documents issued by Gaziantep University, Doğuş University, Kadir Has University, and Burdur Mehmet Akif Ersoy University. The pilot findings indicate that regulatory provisions are more extensively developed, whereas guidance concerning studio pedagogy, artistic originality, and audiovisual production generally remains limited. Field-specific guidance at the level of functional regulation was identified only in the handbook of Gaziantep University Faculty of Fine Arts. Even in this document, however, GenAI was positioned predominantly as a tool rather than as an artistic material. The pilot analysis indicates that the proposed framework can distinguish between general GenAI regulations and pedagogical requirements specific to art and design education.

Keywords: Generative Artificial Intelligence, Artificial Intelligence Guidelines, Art and Design Education, Signature Pedagogy.

Jel Codes: I23, O33, I28.

Dijital Öğrenme Uygulamalarında Görsel İletişim: Duolingo Örneği Üzerine Nitel Bir İnceleme

Esma Doğan¹¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
esma.dogan@ogr.gelisim.edu.trDoç. Dr. Sezgin Savaş² ²İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
ssavas@gelisim.edu.tr

Özet

Günümüzde dijital platformlar ve mobil uygulamalar sayesinde öğrenme süreçleri de değişim yaşamıştır. Bu durum da yeni bir öğrenme alanında görsel iletişim tasarımının önemli hale gelmesini sağlamıştır. İnsan ve bilgisayar etkileşimine ilişkin literatür birçok farklı değişkenin öğrenmeyi kolaylaştırarak motivasyonu arttırabildiğini göstermektedir. Söz konusu doğrultuda bu çalışmanın amacı da iletişimsel açıdan görsel dile odaklanılarak görsel yapının öğrenme açısından önemini değerlendirmek, görsel yapının öğrenme deneyimine katkısını incelemek ve konuyu bir öğrenme uygulaması üzerinden somutlaştırarak tartışmaktır.

Araştırmada nicel araştırma çerçevesinde yorumsamacı bir yaklaşım benimsenmiştir. Amaçlı örnek ile seçilen mobil uygulama üzerinden ara yüzler analiz edilmiştir. Ana sayfa, öğrenme yolu, ders ekranı, doğru ve yanlış cevap geri bildirim, ilerleme ve ödül ekranları iletişim ve tasarım açısından incelenmiştir. Literatürden edinilen ve sadelik, çeşitlilik, renklilik, işçilik olmak dört boyuttan oluşan kriter setiyle değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Analizde mobil uygulamanın içeriği ve işlevsel özelliklerinden ziyade görsel dile odaklanılmıştır. Çalışmanın söz konusu dört boyutun öğrenme deneyimine katkısını ortaya koyması beklenmektedir. Elde edilecek bulgularla öğrenme platformlarını tasarlayan uygulayıcılara öneriler sunulması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim Tasarımı, Arayüz Tasarımı, Dijital Öğrenme, Mobil Uygulama, Duolingo.

Jel Kodları: I21, O33, L86.

Visual Communication in Digital Learning Applications: A Qualitative Examination of Duolingo

Esma Doğan¹¹İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
esma.dogan@ogr.gelisim.edu.trDoç. Dr. Sezgin Savaş² ²İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
ssavas@gelisim.edu.tr

Abstract

Today, learning processes have also undergone significant transformations as a result of digital platforms and mobile applications. This development has made visual communication design increasingly relevant within emerging learning environments. The literature on human-computer interaction indicates that various factors can facilitate learning and enhance learner motivation. Accordingly, this study aims to evaluate the significance of visual structure in learning by focusing on visual language from a communicative perspective, to examine its contribution to the learning experience, and to discuss the issue through the concrete example of a learning application.

An interpretive approach was adopted within a quantitative research framework. The interfaces of a purposefully selected mobile application were analysed. The home screen, learning path, lesson screens, correct and incorrect answer feedback, progress screens, and reward screens were examined in terms of communication and design. The evaluation was conducted using a set of criteria derived from the literature and comprising four dimensions: simplicity, diversity, colourfulness, and craftsmanship. Rather than focusing on the content and functional features of the mobile application, the analysis concentrated specifically on its visual language. The study is expected to reveal how these four dimensions contribute to the learning experience. Based on the findings, the study also aims to provide recommendations for practitioners involved in the design of digital learning platforms.

Keywords: Visual Communication Design, Interface Design, Digital Learning, Mobile Application, Duolingo.

Jel Codes: I21, O33, L86.



İSTANBUL
GELİŞİM
UNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar
Fakültesi

GELECEĞİN ÖĞRENME EKOSİSTEMLERİ

BİLGİ, TOPLUM VE DÖNÜŞÜM

SOSYAL BİLİMLER SEMPOZYUMU
VE KARMA SERGİSİ

FUTURE LEARNING ECOSYSTEMS

KNOWLEDGE, SOCIETY AND
TRANSFORMATION

SOCIAL SCIENCES SYMPOSIUM
AND GROUP EXHIBITION



Sempozyum Tarihi
05-06 EKİM/OCTOBER 2026



Son Başvuru Tarihi
01 EKİM/OCTOBER 2026

Başvuru için / For application
www.stakongre.org



STAKongre İSTANBUL GELİŞİM UNİVERSİTESİ Güzel Sanatlar Fakültesi

GELECEĞİN ÖĞRENME EKOSİSTEMLERİ

BİLGİ, TOPLUM VE DÖNÜŞÜM

06 EKİM 2026 Pazartesi 1. OTURUM 10.00 - 11.55 Çevrim içi

10.00 - 10.15	Yapay Zeka Çağında Sınavlar Eğitimi ve Öğrenme Kültürü	Dr. Öğr. Üyesi Ali Kemal Çipe
10.20 - 10.35	Kurulan Öğreniyorum! Akademi Bilgi Öncesi İhtiyaç Epistemik Düşünce Bilgi Öncesi ve Uzmanlık Dönüşümü	Arş. Gör. Dr. Ayhan Bengül Çarşaklı
10.40 - 10.55	Tarihi Mektupları Konusunda "Kültürün Yayılmaya" İç Mekanla Eğitimde "Adaptive Resilient" Okul Mektupları Dönüşümü Örneği	Dr. Öğr. Üyesi Boyak Lale
11.00 - 11.15	Alcan Zorbalığından Alcan Negativite" Seyirci Etkinin Dönüşümü: Yapay Zeka Bulaş	Bilgi Nur Yılmaz
11.20 - 11.35	Dijital Öğrenme Uygulamalarında Görsel İletişim: Düşünce Örneği Üzerine İhtiyaç İhtiyaç	Elvan Doğan Doc. Dr. Serkan Sarı
11.40 - 11.55	Gelecek Kültür Mektupları Öğrenme Potansiyeli: Farklı Öğrenme Sistemleri Olarak Sağlayan Mektuplar	Arş. Gör. Elz Mulu Tekay

Google Meet: <https://meet.google.com/evh-zjp-tai>

STAKongre İSTANBUL GELİŞİM UNİVERSİTESİ Güzel Sanatlar Fakültesi

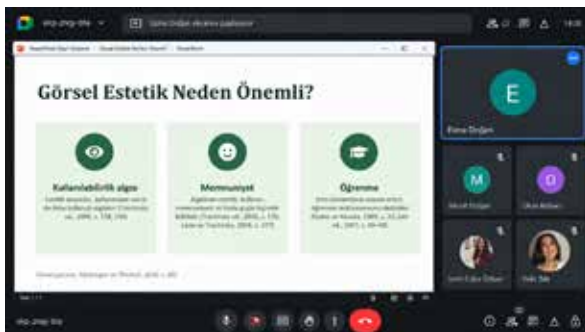
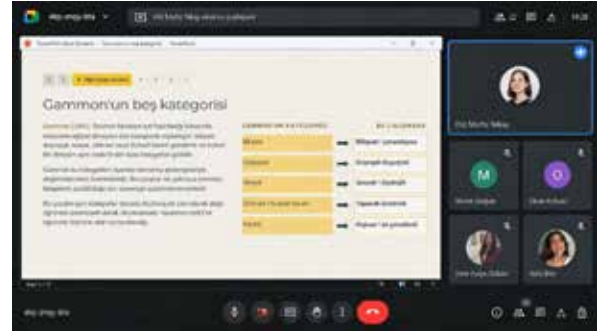
GELECEĞİN ÖĞRENME EKOSİSTEMLERİ

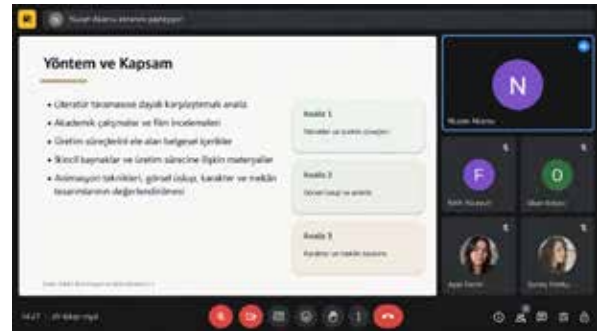
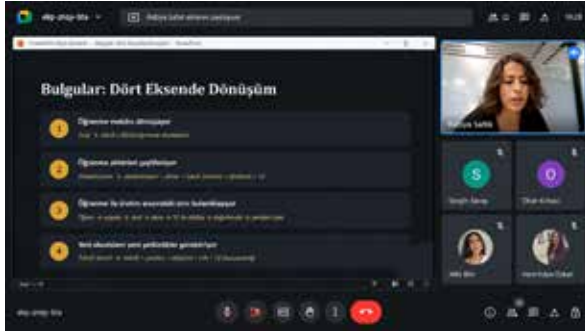
BİLGİ, TOPLUM VE DÖNÜŞÜM

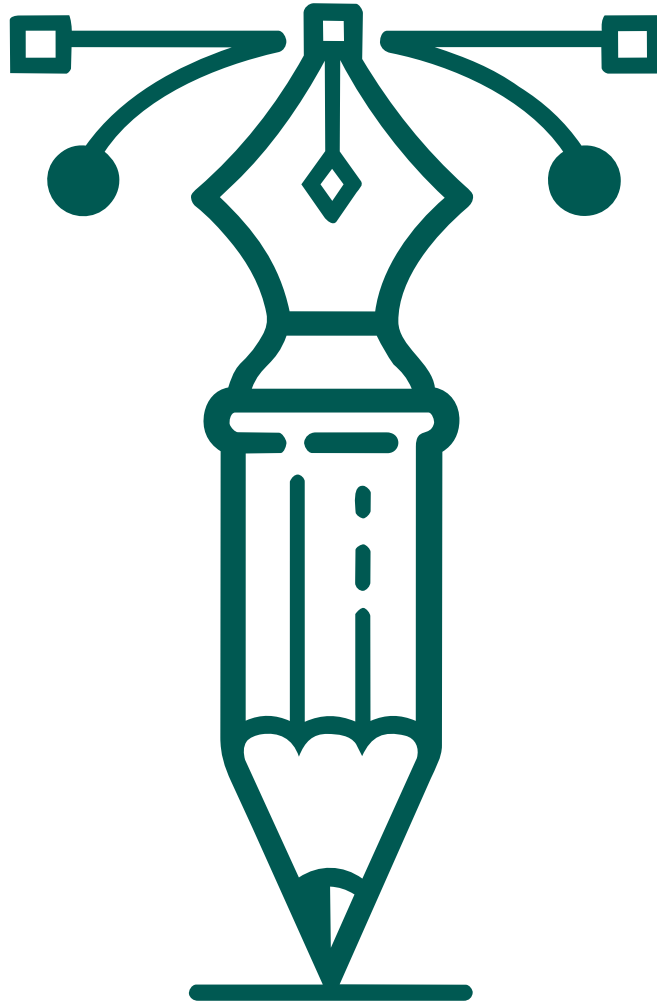
06 EKİM 2026 Pazartesi 2. OTURUM 12.20 - 14.15 Çevrim içi

12.20 - 12.35	Educating Future Architects: Participatory Design Experiences in Design Studios	Dr. Öğr. Üyesi Halise Betül Bulut
12.40 - 12.55	Studio Ghibli Filmlerinde 3D Animasyon Kullanımı: Bana the Characters ve Luring and the Witch Üzerinden Karşılaştığımız Bir İnceleme	Arş. Gör. Murat Akar
13.00 - 13.15	Geleneksel Sanatları Etnik Öğrenme Mekanlarına: Yükseköğretimde İç Mektuplar Mekanları Dönüşümü	Dr. Öğr. Üyesi Parvün Heide
13.20 - 13.35	Sinema Eğitiminde Öğrenme Ekosistemleri: Dönüşümü, Dijital Platformlar ve Üretim Yapay Zeka	Dr. Öğr. Üyesi Ruba Salik
13.40 - 13.55	Geleceğin Tasarım Dünyası İçin Yapay Zeka Entegrasyonu: Duyusal Öğrenim ve Etik Sorunlar	Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş Topcu
14.00 - 14.15	Sanat ve Tasarım Eğitiminde Üretim Yapay Zeka Rehberi: Aşırıye Pedagojisi Bağlamında Bir İnceleme	Arş. Gör. Okan Kaba Arş. Gör. Melis Çiftlikçi

Google Meet: <https://meet.google.com/odh-htqz-abd>







www.stakongre.org

