



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production

DIGI-ART

# MESLEKİ EĞİTİM PROGRAMI



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production

# İÇERİK

## 1. Digi-ART Projesi

## 2. Eğitim Programının Tanıtımı

## 3. Metodoloji ve Akış

## 4. Eğitim Modülleri

### A. Modül 1: Yaratıcı Araştırma ve Yenilik

- Kursa genel bakış
- Teorik Arkaplan
- Video Tabanlı Öğrenme
- Uygulanan Yöntem
- Değerlendirme
- Öğrenim Kütüphanesi

### B. Modül 2: Etik, Özgünlük ve Sürdürülebilirlik

- Kursa genel bakış
- Teorik Arkaplan
- Video Tabanlı Öğrenme
- Uygulanan Yöntem
- Değerlendirme
- Öğrenim Kütüphanesi



Co-funded by  
the European Union

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretilmesine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production

### **C. Modül 3: Sanatsal Katılım ve Bayağılaştırma**

- **Kursa genel bakış**
- **Teorik Arkaplan**
- **Video Tabanlı Öğrenme**
- **Uygulanan Yöntem**
- **Değerlendirme**
- **Öğrenim Kütüphanesi**

### **D. Modül 4: Dijital Sanatta Girişimcilik Becerileri**

- **Kursa genel bakış**
- **Teorik Arkaplan**
- **Video Tabanlı Öğrenme**
- **Uygulanan Yöntem**
- **Değerlendirme**
- **Öğrenim Kütüphanesi**

## **5. Değerlendirme ve Değerlendirme**



**Co-funded by  
the European Union**

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretilmesine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production

## 1. DIGI-ART PROJESİ

Digi-ART, 12 ay süren bir projedir ve Les Creatives de Demain, EKA Creative Studio, EDI, EFTA ve CRU Creative Hub işbirliğiyle yürütülen Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. çeşitli sanatsal disiplinlere hitap eden, her şeyi kapsayan bir dijital eğitim girişimi sağlamayı amaçlamaktadır.

Geniş ve heyecan verici dijital sanat ortamını tanıyan Digi-ART Projesi, bu alandaki başarının teknik yeterliliğin ötesine geçtiğini, yaratıcı düşünme, yenilikçilik ve keşfedilmemiş bölgeleri keşfetme isteği gerektirdiğini kabul ediyor. Hızlı dijitalleşmenin damgasını vurduğu ve pandemik zorluklarla boğuşan bir dünyada Digi-Art projesi sanatçılar için yeni bir rota çizmeyi amaçlıyor. Amacı, Yaratıcı Kodlama, NFT/Kripto Sanatı, Metaverse keşfi, Deneysel Medya ve daha fazlası gibi çeşitli alanları kapsayan, sanatçıların gelişen ihtiyaçlarını karşılayan bir mesleki eğitim programı oluşturmaktır.

**Proje hakkında daha fazla bilgiye buradaki [bağlantıdan ulaşabilirsiniz.](#)**



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production



**Co-funded by  
the European Union**

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production

## 2. EĞİTİM PROGRAMININ TANITIMI

Program, Yaratıcı Kodlama, Grafik Sanatlar, Yapay Zeka, NFT/Kripto Sanatı, Metaverse, Deneysel Medya, Girişimcilik, Pazarlama ve ötesini kapsayan ilgi alanlarına sahip, yeni başlayanlardan deneyimli dijital ve medya sanatı profesyonellerine kadar çok çeşitli bir izleyici kitlesini barındırmaktadır. 4 Modülden oluşan programda her modül belirli bir ana konuya ayrılarak temel bilgidan uzmanlık uzmanlığına kadar kapsamlı bir öğrenme yolculuğuna olanak sağlıyor. Modüllerin içeriği, CRU Creative Hub tarafından kolaylaştırılan Porto'daki Digi-Art Buluşması ve KOBİ Röportajları da dahil olmak üzere çeşitli Digi-Art Projesi girişimlerinden elde edilen bulguları içermektedir. Kapsamlı araştırmalarla birleştirilen bu materyal, farklı yeterlilik seviyelerindeki dijital sanat profesyonellerinin ve meraklılarının farklı gereksinimlerini karşılar.

**Modüller aşağıdaki gibi başlıklandırılmış ve yapılandırılmıştır:**

### ***Modül 1: Yaratıcı Araştırma ve Yenilik***

İlk modülde, küratörlüğünde oturumlar aracılığıyla dijital alanda yaratıcılığı, yenilikçiliği ve ifadeyi araştırdık. Amaç, sanatçılara, meraklılara ve vizyonerlere ilham vermek ve onları bir araya getirmek, onları geleneklerden kurtulmaya, trendleri öngörmeye ve geleneksel teknikleri gelişen teknolojilerle bütünleştirmeye teşvik etmektir. İstenilen sonuçlar arasında yeni sanatsal ufukların ortaya çıkarılması, ileri görüşlü içgörüler sağlanması ve katılımcılara dijital sanatın dinamik ortamında gezinmeleri için yenilenmiş ilham ve motivasyon bırakılması yer alıyordu. Sonuçta katılımcılar, yaratıcı araç kutularını zenginleştirecek daha geniş bir beceri ve teknik yelpazesi kazandılar.



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 2. EĞİTİM PROGRAMININ TANITIMI

### **Modül 2: Etik, Özgünlük ve Sürdürülebilirlik**

Bu modülde, gelişen dijital sanat ortamında gezinerek yaratıcılık ve sosyal kaygılar arasındaki sinerjiyi araştırdık. Karmaşıklıkları vurgulayarak, tahsisat ve yapay zekanın ifade üzerindeki etkisi gibi zorluklara değindik. Tartışmalar dijital sanatın özgünlük açısından sertifikalandırılmasını, etik kürasyon yöntemlerini ve çevreye duyarlı uygulamaları kapsıyordu. Amaç, dijital sanattaki sosyal zorluklar ve fırsatlar hakkında farkındalık yaratmaktı. Katılımcılar, sanatçılara, koleksiyonculara, küratörlere ve meraklılara uygun etik katılım konusunda fikir sahibi oldular. Orijinalliğin anlaşılmasına katkıda bulunmak amacıyla dijital doğrulama için blockchain'i araştırdık. Modül, sorumlu küratörlük için yenilikçi çözümleri teşvik ederek çevreye duyarlı uygulamaları teşvik etti. Katılımcılar teknoloji, yaratıcılık, etik ve sürdürülebilirlik konularında bütünsel bir bakış açısı geliştirerek gelişen dijital sanat ortamında bilinçli seçimleri güçlendirdi

### **Modül 3: Sanatsal Katılım ve Bayağlaştırma**

Bu modülde dijital sanatın çeşitli alanlarını ve finansal yönlerini araştırdık. Sonuçlar arasında sanatçıların hikaye anlatma becerilerinin geliştirilmesi, işbirliği için canlı çevrimiçi topluluklar oluşturulması ve sanatçıların finansal destek almalarına olanak sağlanması yer aldı. Bu sentez, dijital sanatçıları yetkin hikaye anlatıcılarına, topluluk oluşturuculara ve finansal yön verenlere dönüştürmeyi, bireysel projelerin ötesine geçen sürdürülebilir bir dijital sanat ekosistemine katkıda bulunmayı ve bir bütün olarak dijital sanat ortamının uzun ömürlülüğünü ve gelişimini sağlamayı amaçlıyordu.

### **Modül 4: Dijital Sanatta Girişimcilik Becerileri**

Son modülde NFT ve Blockchain gibi araçları kullanarak sanatsal tutkuyu nasıl karlı bir girişime dönüştürebileceğimizi keşfettik. Sonuçlar, katılımcılara yaratıcılıktan para kazanma, gelişen sanat endüstrisinde yön bulma ve sanat topluluğu içindeki bağlantıları güçlendirme konusunda ilham vermeyi ve eğitmeyi amaçlıyordu. Amaç, becerileri geliştirmek, yeniliği teşvik etmek ve katılımcıları uzun vadeli kariyer sürdürülebilirliğine yönlendirerek onları başarılı bir sanatsal girişim için enerjik ve donanımlı kılmaktı.

## 3. METODOLOJİ VE AKIŞ

Bu çok yönlü yaklaşım, geniş bir konu yelpazesini kapsamakta, katılımcılara ilerici bir öğrenme deneyimi boyunca rehberlik etmekte ve onların özel ilgi alanlarına göre seviyelendirme yapmaktadır. Sonraki 4 modülde yukarıda belirtilen konular iç içe ve birbiriyle ilişkili bir şekilde ele alınmaktadır. Konuların doğası gereği konuların birbirinden ayrılarak bağımsız konular olarak sunulmasının mesleki eğitim metodolojisi ve pedagojik bütünlük açısından tutarlı olmayacağı sonucuna varılmıştır. Bu nedenle 4 ana başlık altında sunulmuş ve bir müfredat hazırlanmıştır.

Her modül 6 farklı bileşenden oluşur. Bu bileşenler aşağıdaki bölümleri içerir:

### 3.1 Kursa genel bakış şunları içerir:

- **Amaç:** Bu bölüm, modülün genel amacını özetlemekte ve katılımcıların kursun sonunda neyi başarmayı bekleyebileceklerine dair net bir anlayış sağlamaktadır. Katılımcıların kazanacağı pratik beceri ve bilgileri vurgulayarak öğrenme içeriğinin yönünü belirler.
- **Süre:** Katılımcılara gerekli bağlılık hissini vererek modülün zaman dilimini belirtir. Buna, başarılı bir tamamlama için gereken zaman yatırımı konusunda netlik sağlayan saat sayısı da dahildir.
- **Materyaller:** Yazılım araçları, özel ekipman veya önerilen okuma materyalleri olsun, katılımcıların ihtiyaç duyacağı temel materyalleri listeler. Bu, herkesin öğrenme deneyimine yeterince hazırlanmasını sağlar.
- **Öğrenme Çıktıları:** Katılımcıların kazanacağı bilgi ve becerileri detaylandırarak modülün beklenen sonuçlarını açıkça tanımlar. Bu, eğitim içeriğinin etkililiğini değerlendirmek için bir ölçüt oluşturur.
- **Beceri Odaklı:** Modülün geliştirmeyi amaçladığı temel becerileri vurgular. Yaratıcı düşünme, teknik yeterlilik veya iş zekası olsun, bu bölüm katılımcılara beceri geliştirme için bir yol haritası sağlar.

## 3. METODOLOJİ VE AKIŞ

### 3.2. Teorik Arka Plan

Modülün ana konusuyla ilgili kapsamlı bir teorik temel sunar. Bu, tarihsel bağlamı, teorik çerçeveleri ve kritik kavramları içerebilir. Katılımcıların pratik uygulamalara geçmeden önce konu hakkında derinlemesine bir anlayışa sahip olmalarını sağlar.

### 3.3. Video Tabanlı Öğrenme

Modülün odak noktasıyla ilgili gerçek dünya uygulamalarını ve deneyimlerini sağlayan uzman konuşmaları veya panel tartışması video kayıtları içerir. Bu bileşen, farklı bakış açıları getirerek, alandaki profesyonellerin görüşleri aracılığıyla katılımcıların anlayışını zenginleştirir.

### 3.4. Uygulanan Yöntem

Doğrudan modülün temasıyla ilgili pratik, uygulamalı bir atölye çalışması veya oturum sunar. Bu bileşen, katılımcıların edindikleri teorik bilgileri uygulamalarına olanak tanıyarak, konuyla doğrudan etkileşime girerek daha derin bir anlayış geliştirmelerini sağlar. Proje çalışmasını, vaka çalışmalarını veya etkileşimli alıştırmaları içerebilir.



## 3. METODOLOJİ VE AKIŞ

### 3.5. Değerlendirme

Katılımcıların modül içeriğini anlamalarını ve uygulamalarını ölçmek için kullanılan değerlendirme yöntemlerinin ana hatlarını çizer. Bu, sınavları, projeleri veya ekran değerlendirmelerini içerebilir. Değerlendirme kriterleri açıkça iletilmekte, şeffaflık sağlanmakta ve katılımcılara ilerlemelerinin nasıl ölçüleceği konusunda rehberlik edilmektedir.

### 3.6. Öğrenim Kütüphanesi

Modülle ilgili seçilmiş kaynaklar ve referanslar sunan bir depo kılavuzu görevi görür. Bu bölüm, katılımcıların bilgilerini temel müfredatın ötesine taşıyacak ek okumalar, videolar ve bağlantılar sağlar. Modül konularının daha detaylı araştırılmasıyla ilgilenenler için değerli bir referans görevi görmektedir.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A. MODÜL 1: YARATICI KEŞİF VE İNOVASYON

#### A.1. Kursa Genel Bakış

##### Amaç:

Katılımcılara sanatsal ifade ile gelişen teknolojiler arasındaki keşif konusunda kapsamlı bir anlayış sağlamak. Teorik bilgiler ve pratik uygulamalar yoluyla bu modül, katılımcılara dijital sanat yaratımında yenilikçi yolları keşfetmeleri, yaratıcılığı ve deneyleri teşvik etmeleri konusunda ilham vermeyi amaçlamaktadır.

##### İhtiyac duyulan malzemeler:

- İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.
- Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- Dijital görüntüler, dokular ve sanatsal öğelerden oluşan bir kitaplığa erişim.
- Fikirleri beyin fırtınası için kalem ve kağıt

##### Süre: 8 saat

##### Kapsanan Alanlar:

- Teknolojinin dijital sanat yaratımı üzerindeki dönüştürücü etkisi.
- Dijital sanat üretiminde alışılmadık yolların araştırılması.
- Geleneksel sanatsal tekniklerin gelişen teknolojilerle entegrasyonu.
- Dijital araç ve platformların sanatsal ifadede pratik uygulamaları.

##### Beceri Odaklı:

- Yaratıcı düşünce
- Deney.
- Dijital sanat araçları ve yazılımlarında teknik yeterlilik.
- Dijital sanat trendleri ve teknolojilerinin eleştirel analizi ve değerlendirilmesi.
- Dijital sanat ortamındaki yeni ve gelişen teknolojilere uyum sağlama.
- Dijital sanat topluluğu içinde işbirliği ve iletişim.

##### Öğrenme Çıktıları:

- Teknolojinin dijital sanat yaratımı üzerindeki dönüştürücü etkisine dair daha derin bir anlayış kazanın.
- Yapay Zeka, Sanal Gerçeklik ve Etkileşimli Enstalasyonlar gibi teknikleri birleştirerek dijital sanat üretimine yönelik alışılmadık ve yenilikçi yaklaşımları keşfedin.
- Geleneksel sanatsal teknikler ile gelişen teknolojiler arasındaki sinerjiyi analiz etmek ve değerlendirmek için eleştirel düşünme becerilerini geliştirin.
- Deney ve keşif yoluyla yaratıcı yeteneklerini geliştirin ve sanatsal ufuklarınızı genişletin.
- Sanatsal vizyonlarınızı gerçekleştirmek için dijital araçları ve platformları kullanma konusunda pratik beceriler edinin.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.2. Teorik Altyapı (1 saat)

- **Katılımcılara öncelikle sanat ve dijital sanat hakkında kısaca bilgi verilecek.**

"Sanat, birçok biçimiyle stresi azaltmanın harika bir yoludur. Bu, kendini ifade etmenin, kendini keşfetmenin bir biçimi olabilir veya sadece yeni teknikler ve ortamları deneyerek biraz zaman geçirmenin bir yolu olabilir. Bu tür sanat yaratılabilir. Çeşitli yazılım programları veya çevrimiçi araçlar kullanarak yaratabileceklerinizin sınırı yoktur. Dijital sanatın, çok yönlü bir araç olması da dahil olmak üzere birçok faydası vardır. Hayal edebileceğiniz hemen hemen her şeyi yaratabilirsiniz ve tek sınır, kendi yaratıcılığınızdır. aynı zamanda kendinizi ifade etmenin ve kişiliğinizin yeni yönlerini keşfetmenin harika bir yolu. Kendinizi ifade etme ve keşfetme yolculuğundaysanız, dijital sanat kesinlikle denemeniz gereken bir şeydir."

- **Daha sonra dijital sanatla neler yapılabileceğine dair örnekler verilecek.**

**Dijital Resim:** Dijital sanatın en popüler türlerinden biri dijital resimdir. Burası bir sanatçının bir tuval kullanıyormuş gibi bir resim oluşturmak için bir yazılım programı kullandığı yerdir. Sanatçı, resmini oluşturmak için çeşitli fırçalar, kurşun kalemler ve kalemler kullanabilir. Daha gerçekçi hale getirmek için resimlerine dokulu efektler de ekleyebilirler.

**Dijital heykeller:** Konuyu araştırırken daha önce hiç karşılaşmadığım bir dijital sanat türüyle tanıştım. Sanatçının çeşitli araçları kullanarak sanki gerçek kil kullanıyormuş gibi dijital heykel oluşturmasına olanak tanıyan 3 boyutlu modelleme programları bulunmaktadır.

**Üretken Sanat:** Bilgisayarların veya mobil cihazların kullanımıyla yaratılan bir sanat türüdür. Üretken sanatın güzelliği, sürekli gelişmesi ve bazı durumlarda asla iki kez kopyalanamamasıdır. Nihai ürünün neye benzeyeceğini asla tahmin edemezsiniz, bu da onu gerçekten eşsiz ve heyecan verici bir sanat formu haline getiriyor.

- **Örneklerin ardından geçmişten günümüze ve yakın gelecekte sanatta yaratıcı buluşlar ve yenilikler hakkında bilgi verilecektir. Dijital sanatın tarihine dair bir bakış açısı geliştirilecektir.**

**Konuyla ilgili daha fazla bilgiyi şu adreste bulabilirsiniz: A.3. Video Tabanlı Öğrenme ve A.6. Öğrenme Kütüphanesi.**

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

Bu bölümde sizi önceki oturumlarda atılan teorik temeli tamamlayan, zenginleştirici bir görsel-işitsel kaynağı incelemeye davet ediyoruz. Üç ayrı videodan oluşan özenle seçilmiş bir seçkiyle size sanat ve teknolojinin kesişimine ilişkin gerçek dünyaya dair içgörüler, farklı bakış açıları ve pratik uygulamalar sunmayı amaçlıyoruz. İçeriğe erişmek için ismin üzerine tıklayın. Bu modüldeki video konuları ve içerikleri aşağıdaki gibidir:

- **Dijital Sanatlarda Geleceğin Trendlerini Kucaklamak:**

Sürekli gelişen dijital sanat ortamında ortaya çıkan trendleri etkili bir şekilde nasıl tahmin edebilir ve bunlara nasıl uyum sağlayabiliriz?

Dijital sanatların büyüleyici manzarasını keşfederken, bu bir saat süren etkinlik boyunca Rolando Cedeño de la Cruz'un yolculuğuna çıkın. Yapay zeka tarafından üretilen sanat, sanal gerçeklik ve etkileşimli enstalasyonlar gibi yeni ortaya çıkan teknolojilerin sanatsal ifadenin anlatımını nasıl yeniden şekillendirdiğini keşfedin. Sanatsal ustalık ile yenilikçi atılımlar arasındaki hassas dengeye dair derin bilgiler edinin. Dijital sanatların geleceğini bekleyen heyecan verici ufukları tasavvur ederken, sanat ve teknolojinin potansiyel kavşaklarını inceleyen teşvik edici tartışmalara katılın. Bu etkinlik sadece hayal gücünüzü ateşlemekle kalmayacak, aynı zamanda size meydan okuyacak ve ilham verecek, yaratıcı keşiflere öncülük eden sürekli gelişen diyalogun aktif bir katılımcısı olmaya yürekten bir davet sunacak.

### Dijital Sanatlarda Geleceğin Trendlerini Kucaklamak

*(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)*



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

- Dijital Sanat Yaratımında Alışılmadık Yolları Keşfetmek:**

Dijital sanat alanında yaratımın sınırlarını zorlamak için yenilikçi üretim metodolojilerini nasıl keşfedebilir ve uygulayabiliriz?

Dijital sanatın baş döndürücü bir hızla gelişmeye devam ettiği bir dünyada, geleneksel yöntem ve tekniklerin ötesinde keşfetme ihtiyacı artıyor. "Dijital Sanat Yaratılışında Geleneksel Olmayan Yolları Keşfetmek" başlıklı bu bir saatlik panel tartışması, sanatsal yolculuklarında benzersiz, beklenmedik ve alışılmadık rotalar seçen çok çeşitli dijital sanatçıları bir araya getiriyor. Etkinlikte, bu sanatçıların dijital sanatın sınırlarını zorlamak için yeniliği, riski ve alışılmadık kaynaklardan gelen ilhamı nasıl benimsedikleri inceleniyor. Yaratıcı tekniklerin yeniden tanımlanmasından disiplinler arası işbirliğine kadar bu tartışma, hem yeni hem de köklü sanatçılara yaratıcı süreçlerinde yeni yollar düşünme konusunda ilham vermeyi amaçlıyor.



### [Dijital Sanat Yaratımında Alışılmadık Yolları Keşfetmek](#)

(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

- **Geleneksel Tekniklerin Gelişen Teknolojilerle Bütünleştirilmesi:**

Sanatın bütünlüğünü ve kültürel değerini korumak için geleneksel sanatsal tekniklerin korunmasını yeni teknolojilerin entegrasyonu ile nasıl dengeleyebiliriz?

Bu aydınlatıcı panel tartışmasında endüstri uzmanları ve yenilikçiler, geleneksel yöntemlerle en ileri teknolojiler arasındaki simbiyotik ilişkiyi ortaya çıkarmak için bir araya gelecek. Birbirinden farklı görünen bu güçlerin bir araya gelmesinin, endüstrileri yeniden şekillendirme, yeniliği teşvik etme ve geleneğin bilgeliğini geleceğin vaadiyle kusursuz bir şekilde bütünleştiren bir gelecek yaratma potansiyeline sahip olduğunu keşfedin. Dönüştürücü ilerlemeye giden yolları ortaya çıkarırken, değişimin ön saflarında yer alan vizyonerlerle etkileşim kurma fırsatını kaçırmayın.



### [Geleneksel Tekniklerin Gelişen Teknolojilerle Bütünleştirilmesi](#)

**(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)**

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

- **Atölye Başlığı**

Dijital Remix: Teknolojiyle Sanatsal Kolajlar Oluşturma

- **Genel Bakış**

Bu atölye, sanatsal ifade bağlamında teknolojinin yaratıcı potansiyelini keşfetmeyi amaçlamaktadır. Katılımcılar, benzersiz ve görsel olarak etkileyici kolajlar oluşturmak için çeşitli sanatsal unsurların dijital olarak yeniden karıştırılmasını içeren uygulamalı bir etkinliğe katılacak.

- **İhtiyac duyulan malzemeler**

- İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.
- Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- Dijital görüntüler, dokular ve sanatsal öğelerden oluşan bir kitaplığa erişim.
- Fikirleri beyin fırtınası yapmak için kalem ve kağıt.

- **Atölye Yapısı**

A. Giriş (10 dakika):

Çalıştığınız amaç ve hedeflerine kısa bir bakış.

Dijital remiksleme kavramının açıklanması ve dijital sanatta yaratıcı keşifle ilişkisi.

b. İlham Seansı (20 dakika):

Sanatçıların çeşitli dijital araçlar kullanarak oluşturduğu dijital kolaj ve remix örneklerini sergileyin. Dijital remikslemede kullanılan çeşitli stilleri ve teknikleri tartışın.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### C. Beyin fırtınası (15 dakika):

Katılımcılar dijital kolajları için fikirlerini not ediyorlar. Onları iletmek istedikleri temalar, duygular veya mesajlar hakkında düşünmeye teşvik edin.

#### D. Grafik Tasarım Yazılımı Eğitimi (15 dakika):

Seçilen grafik tasarım yazılımının kullanımına ilişkin adım adım eğitim sağlayın.

Dijital kolaj oluşturmak için gereken temel araçları, katmanları ve diğer ilgili özellikleri kapsar.

#### e. Uygulamalı Oluşturma (60 dakika):

Katılımcılar dijital kolajları üzerinde çalışmaya başlarlar. Sağlanan kütüphanedeki öğeleri birleştirirler veya kendi görsellerini kullanırlar, katmanlama, karıştırma modları ve diğer özelliklerle denemeler yaparlar.

Katılımcıları farklı ortamları birleştirerek geleneksel ve dijital sanatın sınırlarını keşfetmeye teşvik edin.

#### F. Akran Değerlendirmesi ve Tartışma (20 dakika):

Katılımcılar, ekran paylaşımı yoluyla yarattıklarını grupla paylaşırlar.

Yaratıcı süreç, karşılaşılan zorluklar ve teknolojinin sanatsal ifadeye entegrasyonu üzerine grup tartışması.



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### G. Düşünme ve Kapanış (10 dakika):

Her katılımcı atölye sırasındaki deneyimlerini yansıtır.

Modülün temaları bağlamında dijital yeniden mikslemenin daha geniş etkilerini tartışın.

Daha fazla araştırma için kaynaklar hakkında bilgi sağlayın.

#### H. Öğrenme Çıktıları:

- Dijital sanat yaratımı için grafik tasarım yazılımını kullanma konusunda pratik deneyim.
- Sanatsal unsurların dijital olarak yeniden karıştırılması yoluyla yaratıcı ifadenin araştırılması.
- Görsel olarak ilgi çekici kolajların oluşturulmasında teknolojinin entegrasyonunu anlamak.
- Bireysel yaratımların paylaşılması ve tartışılması yoluyla işbirliği ve akran öğrenimi.
- Bu atölye yalnızca teknik becerileri geliştirmekle kalmıyor, aynı zamanda katılımcıları geleneksel ve dijital sanatsal tekniklerin kesişimi hakkında eleştirel düşünmeye teşvik ediyor.

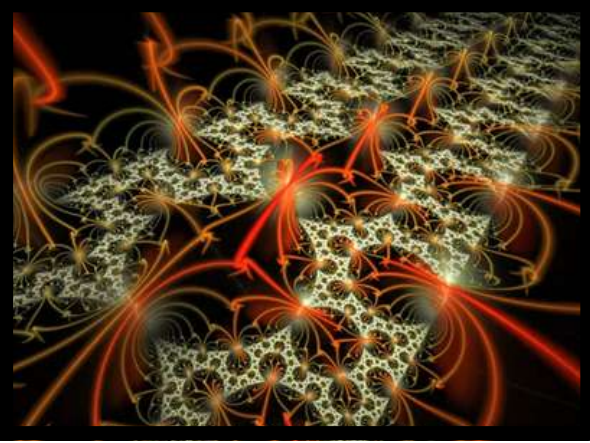
## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.5. Değerlendirme (0,5 saat)

Katılımcılara öncelikle çalıştay için özel olarak hazırlanmış, dijital ortamda yazılmış bir değerlendirme formu gönderilecektir. Bu formda atölye öncesi ve sonrasında öğrendiklerini, katılımcıların aktif katılımını, eğitmeni, atölye alanını değerlendirmeleri ve dilerlerse not yazmaları istenecektir. Bu yazılı değerlendirmenin ardından katılımcılar bir daire etrafında toplanarak çalıştaya özel 3 kelimeyle sözlü değerlendirme yaparlar.

### A.6. Öğrenim Kütüphanesi

İlgili destekleyici içeriğe aşağıdan ulaşabilirsiniz.



### Dijital Sanat: Kendinizi İfade Etmenin Eğlenceli ve Yaratıcı Bir Yolu



### Yaratıcı Moral Konuşması

**Videolara erişmek için başlıklara veya resimlere tıklayın.**



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### A.6. Öğrenim Kütüphanesi

İlgili destekleyici içeriğe aşağıdan ulaşabilirsiniz.

[Neri Oxman: Doğayla Birlikte Tasarım ve Mühendislik Biyolojisi, Sanatı ve Bilimi](#)



[Dijital Sanatın Tarihi ve Geleceği](#)

**Videolara erişmek için başlıklara veya resimlere tıklayın.**



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B. MODÜL 2: ETİK, ÖZGÜNLÜK VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

#### B.1. Kursa Genel Bakış

<p><b>Amaç:</b> Dijital sanattaki sosyal zorluklar ve fırsatlar konusunda katılımcılar arasında farkındalık yaratmak. Katılımcılar teknoloji, yaratıcılık, özgünlük, etik ve sürdürülebilirlik konularına bütünsel bir bakış açısı geliştirecek ve gelişen dijital sanat ortamında bilinçli seçimler yapacaklardır.</p>	<p><b>İhtiyac duyulan malzemeler:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.</li><li>• Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).</li><li>• Dijital görüntüler, dokular ve sanatsal öğelerden oluşan bir kitaplığa erişim.</li><li>• Fikirleri beyin fırtınası için kalem ve kağıt</li></ul>
<p><b>Kapsanan Alanlar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dijital sanatta etiğin, sürdürülebilirliğin ve özgünlüğün önemi</li><li>• Bir eserin hem etik, hem özgün hem de sürdürülebilir olup olmadığı sorusunun yanıtları</li><li>• Blockchain ve yapay zeka gibi teknolojilerin dijital sanata getirdiği fırsatlar ve dezavantajlar</li><li>• Dijital sanat alanında bilinçli üretim ve tercihler yapmak isteyen sanatçı, küratör ve ilgililerin dikkat etmesi gerekenler</li></ul>	<p><b>Süre: 8 saat</b></p> <p><b>Beceri Odaklı:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dijital sanat yaratımında sosyal ve kültürel hususları öğrenmek</li><li>• Dijital sanatı doğrulamak ve sertifikalandırmak için teknik yeterlilikler</li><li>• Dijital sanatta etik, sürdürülebilirlik ve özgünlük kavramlarını anlama</li><li>• Sorumlu ve sürdürülebilir bir küratör, sanatçı ve ilgili kişi olmak için bilinçli seçimlerin önemi.</li></ul>

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.1. Kursa Genel Bakış

#### Öğrenme Çıktıları:

- Etik, sürdürülebilirlik ve özgünlük kavramlarını öğrenmek ve 3 kavramın dijital dünyadaki karşılıkları hakkında karşılaştırmalı bilgi ve öğrenme sağlamak
- Bu çalışmaların paylaşılacağı ortamları öğrenmek ve bu ortamlarda nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda farkındalık geliştirmek
- Yapay zeka ve blockchain teknolojileri konusunda farkındalık, bu teknoloji altyapısıyla üretilen eserlerin seçiminde bilinçli olma ve farkındalık kazanma

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.2. Teorik Altyapı (1 saat)

- **Etik, özgünlük ve sürdürülebilirlik kavramlarını açıklayın ve bu kavramların dijital sanattaki karşılıkları hakkında bilgi verin.**

Örneğin etik kavramı dijital sanat dünyasında dijital etik olarak yer almaktadır. Öncelikle etik kavramının güncel anlamı hakkında bilgi verilecek, ardından dijital etik tartışılacaktır.

Dijital etik, bireylerin dijital alandaki davranışlarını ve etkileşimlerini yöneten bir dizi norm, ilke ve değerleri ifade eder. Veri gizliliğini, çevrimiçi güvenliği, dijital topluluk katılımını, teknolojinin sorumlu kullanımını ve başkalarının çevrimiçi haklarına ve duygularına saygıyı kapsar. Dijital etik, insanın teknolojiyle etkileşiminin giderek gündelik hayata entegre olduğu dijital çağda ahlaki ve saygıyı korumayı amaçlamaktadır.

Dijital dünyanın uçsuz bucaksız genişliğinde etik, etkileşimlerimize, kararlarımıza ve yaratımlarımıza rehberlik eden ahlaki bir pusula görevi görür. NFT gibi dijital eserler dijital sahipliğin temel taşı haline geldikçe etiği anlamak ve benimsemek hayati önem taşıyor. Etik hususlar teknoloji, kültür ve toplum arasındaki karmaşık kesişme noktasında yön vererek yeniliğin faydalarının sorumlu davranışla uyumlu olmasını sağlar.

**\* Dijital sanatta sürdürülebilirliğin önemi hakkında bilgi verilecektir.**

Bu eserlerin üretiminde göz ardı edilmemesi gereken önemli faktörlerden biri de çevresel etkileridir. Dijital eserler, bakımı önemli miktarda enerji gerektiren blockchain ve yapay zeka teknolojileri kullanılarak yaratılıyor. Bazı tahminler, NFT gibi dijital eserleri oluşturmak ve sürdürmek için gereken enerji tüketiminin küçük bir ülkeninkine eşdeğer olduğunu öne sürüyor. Dijital eserlerin popülaritesi artmaya devam ettikçe çevresel etkiyi dikkate almak ve süreci daha sürdürülebilir kılmamızın yollarını araştırmak önemlidir.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.2. Teorik Altyapı (1 saat)

Ayrıca dijital sanatın özgünlük açısından sertifikalandırılması için blockchain teknolojilerinin kullanılması gerekmektedir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi bu teknolojiler aşırı enerji tüketimi nedeniyle sürdürülebilirlik açısından bazı sorunlar yaratmaktadır. Bu eserlerin aşırı üretimi çevreye olumsuz etki yapmaktadır. Burada etik meselesi yeniden devreye giriyor. Bu eserlerin üretiminde ve tercihinde nasıl bir yol izlenmeli ve bu 3 başlıkta nelere dikkat edilmelidir.

**Konuyla ilgili daha fazla bilgiyi şu adreste bulabilirsiniz: B.3. Video Tabanlı Öğrenme ve B.6. Öğrenme Kütüphanesi.**

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

Bu bölümde sizi önceki oturumlarda atılan teorik temeli tamamlayan, zenginleştirici bir görsel-işitsel kaynağı incelemeye davet ediyoruz. Üç ayrı videodan oluşan özenle seçilmiş bir seçkiyle size sanat ve teknolojinin kesişimine ilişkin gerçek dünyaya dair içgörüler, farklı bakış açıları ve pratik uygulamalar sunmayı amaçlıyoruz. İçeriğe erişmek için ismin üzerine tıklayın. Bu modüldeki video konuları ve içerikleri aşağıdaki gibidir:

- **Dijital Sanat Yaratımında Sosyal ve Kültürel Hususlar:**

Dijital sanat yaratımı alanında sorumlu ve kültürel açıdan duyarlı uygulamalar sağlamak için sosyal ve kültürel hususları nasıl yönlendirebilir ve ele alabiliriz?

Dijital alanda sanatsal ifadenin sınırları genişledikçe yeni sosyal ve kültürel zorluklar ortaya çıkıyor. Bu etkinlikte, dijital sanatın karmaşık manzarasını keşfetmek, tahsis etme, yapay zeka sanatı, kültürel duyarlılık ve dijital yaratımların sosyal ve kültürel etkisi gibi konuları incelemek için Mónica Rikić'i ağırlıyoruz. Yaratıcı yolculuğunuzun birbiriyle bağlantılı boyutlarına dair içgörüler elde edin ve dijital sanat dünyasının gelişen ortamında nasıl gezineceğinizi öğrenin.



## [Dijital Sanat Yaratımında Sosyal ve Kültürel Hususlar](#)

[\(İçeriğe ulaşmak için ismin üzerine tıklayın\)](#)



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### • Dijital Sanatı Doğrulamak ve Sertifikalandırmak: Orijinalliğin ve Korumanın Sağlanması

Özellikle kolayca kopyalanabilen ve paylaşılabilen dijital varlıklar bağlamında dijital sanatçıların fikri mülkiyet haklarını nasıl koruyabiliriz?

Hızlı teknolojik ilerleme çağında, dijital sanat büyük bir popülerlik kazandı. Ancak dijital sanat eserlerinin özgünlüğünün ve korunmasının sağlanması benzersiz zorlukları da beraberinde getiriyor. Sanatçıları, teknoloji uzmanlarını ve endüstri profesyonellerini kapsayan uzmanlardan oluşan bir panelden oluşan bu panelde, dijital sanatın özgünlüğünü doğrulamanın karmaşıklıklarını derinlemesine inceleyeceğiz. Onların kolektif deneyimleri aracılığıyla, sertifikasyon için çeşitli yöntemleri ve yerleşik standartları derinlemesine keşfedeceğiz. Blockchain'in rolünü, yenilik ile özgünlük arasındaki dengeyi ve bu yenilikçi ve değerli yaratımların uzun vadeli korunmasını sağlamaya yönelik stratejileri keşfetmek için bize katılın.



**Dijital Sanatı Doğrulamak ve Sertifikalandırmak:**  
**Orijinalliğin ve Korunmanın Sağlanması**  
***(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)***

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

- **Dijital Sanatın Etik ve Çevreye Duyarlı Bir Vitrini Tasarlamak: Sorumlu ve Sürdürülebilir Küratörlük:**

Dijital sanatın sorumlu küratörlüğünü ve sürdürülebilir sergilenmesini sağlayan, etik uygulamaları teşvik eden ve çevresel etkiyi en aza indiren bir çerçeveyi nasıl oluşturabiliriz?

"Dijital Sanatın Etik ve Çevreye Duyarlı Gösterimini Öngörmek: Sorumlu ve Sürdürülebilir Küratörlük", sanat, teknoloji ve sürdürülebilirliğin birleşiminin sorumlu ve etkili dijital sanat küratörlüğüne nasıl yol açabileceğini keşfetmek üzere uzmanları, küratörleri ve sanatçıları bir araya getiriyor. İlgi çekici panel oturumları aracılığıyla zorlukların üstesinden geleceğiz, yenilikçi sunum yöntemlerini ortaya çıkaracağız ve dijital sanatın yalnızca büyüleyici değil aynı zamanda çevreye duyarlı olduğu bir gelecek hayal edeceğiz. Sanat küratörlüğünün geleceğini şekillendiren diyalogun bir parçası olma fırsatını kaçırmayın.



### [Dijital Sanatın Etik ve Çevreye Duyarlı Bir Vitrini Tasarlamak: Sorumlu ve Sürdürülebilir Küratörlük](#)

*(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)*



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

- **Atölye Başlığı**

Bilinçli Dijital Sanatçı ve Küratör Olmak

- **Genel Bakış**

Bu atölye, dijital sanat alanında çalışan sanatçı ve küratörlere, üretilen eserlere bilinçli olarak nasıl yorum yapacakları ve bunları nasıl kabul edilebilir hale getirecekleri bilgisini kazandırıyor. Katılımcılar bir çalışmanın ne kadar etik, özgün ve sürdürülebilir olduğunu anlamak ve bu konseptlerle bu çalışmaların nasıl üretilceğini öğrenmek için uygulamalı bir atölyeye katılacak.

- **İhtiyac duyulan malzemeler**

- \* İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.
- \* Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- \* Dijital görseller, dokular ve sanatsal unsurlardan oluşan bir kütüphaneye erişim.
- \* Fikirleri beyin fırtınası yapmak için kalem ve kağıt.

- **Atölye Yapısı**

#### 1.Giriş (10 dakika):

Çalıştayın amaç ve hedefleri kısaca anlatılmıştır.

Sanatçı ve küratörlerin dijital sanat dünyasında üretimlerini ve seçimlerini etkileyen etik, özgünlük ve sürdürülebilirlik kavramları konusunda farkındalık geliştirmeleri, tercihleri ve üretimleri konusunda bilinçli hareket etmeleri için neler yapabilecekleri kısaca anlatılıyor.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### 2. İlham Seansı (20 dakika):

Dijital bir eserin gerçek olup olmadığını belirlemek için blockchain gibi yeni nesil sertifikasyon teknolojilerine bir örnek verin. Katılımcılarla etik ve sürdürülebilirliğin neden bu teknolojilerin kullanımından kaynaklanan önemli konular olduğunu ve bu kavramların nasıl ele alınabileceğini tartışın. Katılımcıları blockchain ve yapay zeka gibi teknolojilerin fırsat ve dezavantajları konusunda bilgilendirin. Blockchain üzerinde yakın zamanda gerçekleşen bir dijital sanat projesine örnek verin.

#### C. Beyin fırtınası (15 dakika):

Daha sonra sürdürülebilirlik, özgünlük ve etik gibi kavramlar kaldırıldığında sanatın nasıl görüneceği konusunda katılımcılarla beyin fırtınası yapın. Eğer özgünlük olmasaydı sanatı ve sanatçıları birbirinden ayıran şey ne olurdu? Dijital sanatta sürdürülebilirlik kavramını ortadan kaldırdığımızda yeni dünyadaki yeri ne olacak?

#### D. Dijital Sanat için Yapay Zeka ve Blockchain Teknolojilerine Giriş Eğitimi (15 dakika):

Dijital sanat alanında doğru ve bilinçli eser üretimi ve seçimi için sanatçı ve küratörlerin temel blockchain teknolojilerine aşina olmaları gerekmektedir. Bu teknolojinin ne olduğu, bu teknoloji altyapısını kullanarak çalışan web siteleri ve uygulamalar hakkında kısa bir bilgi verilecektir. Ayrıca bu sanat eserlerinin yapay zeka ile nasıl üretilebileceğine dair kısa bilgiler verilecek.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### e. Uygulamalı Oluşturma (60 dakika):

Katılımcılar 4 gruba ayrılacak ve 3 farklı eser üretecekler. Bu çalışmalarda etik, özgünlük, sürdürülebilirlik gibi kavramlara dikkat etmek onlara bırakılacaktır. Bunu yapmak isteyenler sadece dijital etiğe önem verecek, sürdürülebilirliğe önem vermeyecek veya özgün olamayacaktır. Daha sonra gruplar ürettikleri çeşitli dijital eserleri diğer gruplara sunacak ve bu 3 kavram hakkında çeşitli bilgiler vereceklerdir.

#### F. Akran Değerlendirmesi ve Tartışma (20 dakika):

Her grubun çalışmalarını diğer gruplara sunmasının ardından katılımcılar hangi eserlerin etik, sürdürülebilirlik ve özgünlük kavramlarına uygun üretildiğini ve küratör olarak hangilerini tercih edeceklerini tartışacak. Bu tartışmanın ardından yapımcı gruplar çalışmalarında hangi kavramların önemli olduğunu, hangilerinin olmadığını açıklayacak ve bir sonraki grup onların yerini alacak.

#### G. Düşünme ve Kapanış (10 dakika):

Katılımcılar 6 farklı gruba ayrılır. Her katılımcı çalışmaya ilişkin deneyimlerini ve duygularını diğer katılımcılarla paylaşır.

Her katılımcı, atölye öncesi ve sonrasında etik, sürdürülebilirlik ve özgünlük kavramlarına ilişkin düşüncelerini, değişen düşünce ve bilgilerini diğer katılımcılarla paylaşır. Verilen bilgiler doğrultusunda eğitmen/moderatör katılımcılara düşüncelerini derinleştirmeleri için çeşitli kaynaklar önerir ve çalışmayı bitirir.



Developing Vocational Education Training Programme  
Compatible with Metaverse and NFT Production

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### H. Öğrenme Çıktıları:

\* Etik, sürdürülebilirlik ve özgünlük kavramlarını öğrenmek ve 3 kavramın dijital dünyadaki karşılıkları hakkında karşılaştırmalı bilgi vermek ve öğrenmek \* Bu çalışmaların paylaşılacağı ortamları öğrenmek ve nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda farkındalık geliştirmek bu ortamlarda \* Yapay zeka ve blockchain teknolojileri hakkında farkındalık yaratmak, bu teknoloji altyapısıyla üretilen eserlerin seçiminde bilinçli olmak ve farkındalık kazanmak \* Sanatçı ve küratörlere sanat eserlerinin üretimi ve seçiminde doğru seçimlerin nasıl yapılacağı konusunda bilgi edinmenin sağlanması \* Bireysel ve grup çalışmaları ile katılımcıların akran öğrenmesini sağlamak \* Dijital sanat üzerine beyin fırtınası yaparak katılımcıların eleştirel düşüncelerini ve farklı bakış açıları geliştirmelerini sağlamak \* Teknolojiye, yaratıcılığa bütünsel bir bakış açısı geliştirerek, gelişen dijital sanat ortamında katılımcıların bilinçli seçimlerini güçlendirmek, özgünlük, etik ve sürdürülebilirlik

### B.5. Değerlendirme (0,5 saat)

Katılımcılara öncelikle çalıştay için özel olarak hazırlanmış, dijital ortamda yazılmış bir değerlendirme formu gönderilecektir. Bu formda atölye öncesi ve sonrasında öğrendiklerini, katılımcıların aktif katılımını, eğitmeni, atölye alanını değerlendirmeleri ve dilerlerse not yazmaları istenecektir. Bu yazılı değerlendirmenin ardından katılımcılar bir daire etrafında toplanarak çalıştaya özel 3 kelimeyle sözlü değerlendirme yaparlar.



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.6. Öğrenim Kütüphanesi



#### NFT Devriminin Etik Zorlukları



#### NFT'lerin Etik Sonuçları: Mülkiyet, Sürdürülebilirlik ve Dijital Haklar

**Videolara erişmek için başlıklara veya resimlere tıklayın.**



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### B.6. Öğrenim Kütüphanesi

Videolara erişmek için başlıklara veya resimlere tıklayın.



[NFT'ler ve Ahlak: Dijital Sahipliğin Etiğini Tartışın](#)



[Değiştirilemez Tokenların Yasal ve Politika Sonuçlarını Keşfetmek](#)



[Yol Ayrımında Dijital Sanat: Yaratıcılığın, Sahiplenmenin ve Yeniliğin Etik Ortamını Keşfetmek](#)



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C. Modül 3: Sanatsal Etkileşim ve Sıradanlaştırma

#### C.1. Kursa Genel Bakış

<p><b>Amaç:</b> Dijital sanatçıları yetkin hikaye anlatıcılarına, topluluk oluşturuculara ve finansal sürücülere dönüştürmeyi, bireysel projelerin ötesine geçen sürdürülebilir bir dijital sanat ekosistemine katkıda bulunmayı ve bir bütün olarak dijital sanat ortamının uzun ömürlülüğünü ve gelişimini sağlamayı amaçlıyor.</p>	<p><b>İhtiyac duyulan malzemeler:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.</li><li>• Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).</li><li>• Dijital görüntüler, dokular ve sanatsal öğelerden oluşan bir kitaplığa erişim.</li><li>• Fikirleri beyin fırtınası yapmak için kalem ve kağıt.</li></ul>
<p><b>Kapsanan Alanlar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• İyi bir hikaye anlatıcısı ve topluluk yöneticisi olmak için gereken nitelikleri tartışın</li><li>• Dijital bir sanatçının, çalışmalarını daha iyi tanıtmak için yetkin bir hikaye anlatıcısı olmasının önemi</li><li>• Finansal sürdürülebilirliğin sanatçılar açısından önemi ve bu sürdürülebilirliğin nasıl sağlanacağına ilişkin yöntemlerin geliştirilmesi</li><li>• Sürdürülebilir bir dijital sanat ekosistemi oluşturmak için gerekenler</li></ul>	<p><b>Süre: 8 saat</b></p> <p><b>Beceri Odaklı:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• İyi bir hikaye anlatıcısının teknik bilgi ve becerileri</li><li>• Topluluk içinde işbirliği ve iletişim</li><li>• Finansal modellerin analiz edilmesi</li><li>• Yaratıcı düşünme ve iyi hikaye anlatımı</li><li>• Hem anlatıcının hem de hikayenin kolektif gücünün kilidini açmak.</li></ul>

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.1. Kursa Genel Bakış

#### Öğrenme Çıktıları:

Bu modülün sonunda katılımcılar:

- Sanatçıların hikaye anlatma becerilerini geliştirme, işbirliği için canlı çevrimiçi topluluklar oluşturma ve sanatçıların mali destek almasını sağlama konusunda farkındalık yaratmak
- İyi bir hikaye anlatıcısının ve topluluk oluşturucunun özelliklerine aşina olun
- Çalışmalarının daha geniş bir kitle tarafından duyulmasını sağlayacak bir hikaye ve topluluğu nasıl oluşturacağınızı öğrenin
- Bireysel ve grup çalışmaları yoluyla katılımcıların akran öğrenmesini sağlamak
- Katılımcıların dijital sanat üzerine beyin fırtınası yaparak eleştirel düşüncelerini ve farklı bakış açıları geliştirmelerini sağlamak
- Bireysel projelerin ötesine geçen ve bir bütün olarak dijital sanat ortamının uzun ömürlülüğünü ve gelişimini sağlayan sürdürülebilir bir dijital sanat ekosistemine katkıda bulunun.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.2. Teorik Altyapı (1 saat)

- **Hikaye anlatıcılığının kısa bir tarihi ve dijital sanatçılar için neden önemli olduğu.**

Tarihsel olarak, mağara adamının yarattığı mağara resimleri ve duvar işaretlerinden Mısır mezar yazıtlarına, bunların parşömenlerine, eski tezhipli el yazmalarına, ilk uygarlıkların kil heykellerine, resimli mera gravürlerine ve daha fazlasına kadar, insan görüntülerden ve sanattan anlam yaratmaya çalışmıştır. Günümüz sanatçıları, görsel öykü anlatım tekniklerini çağdaş zamanların yeni ortamlarına uyarlayarak, sürekli gelişen teknoloji alanından en iyi şekilde yararlanarak, toplumsal değişimler hakkında yorum yaparak, her zaman yaptığımız şeyi yapmak için soyut düşüncüyü benimseyerek, yani öykü anlatmakla yetindiler. Tek bir sanat eserinin sınırları içinde bir hikaye anlatmak, dijital sanat çağında giderek daha büyüleyici hale geliyor.

Örneğin, şimdi Rembrandt'ın Dr. Nicholaes Tulp'un Anatomi Dersi'ne, Harshit Agrawal'ın Dr Algorithm Anatomy Lessons, 2018'in yanına bakarsak. Agrawal'ın yapay zeka tarafından üretilen çalışmasındaki görsel anlatım, ona verdiğimiz bağlam ve algı aracılığıyla tutarlı bir anlam taşıyor. Rembrandt döneminin teknolojik gelişimine duyulan güvensizliğe paralel olarak, makine yapımı sanatsal becerilere duyulan güvensizliği araştırıyor.

- **Topluluk nedir, neden önemlidir, nasıl ve nerede oluşur, topluluk oluşturucuların nitelikleri nelerdir?**

Dijital topluluk, ortak bir ilgi, amaç veya kimlikle birbirine bağlanan, öncelikle çevrimiçi platformlar veya merkezler aracılığıyla etkileşimde bulunan ve ilişkiler kuran bir grup bireydir. Bu platformlar özel forumlardan, merkezlerden ve sosyal medya gruplarından Discord sunucularına ve Telegram kanallarına kadar değişebilir. Bu bireyleri birbirine bağlayan şey, fiziksel mesafenin ve coğrafi sınırların ötesine geçerek dijital alanda aidiyet duygusunu ve ortak deneyimi teşvik ediyor.

- **Finansal modeller, NFT mağazaları, finansal sürdürülebilirlik gibi konularda bilgiler veriliyor.**

Konuyla ilgili daha fazla bilgi şu adreste bulunabilir: C.3. Video Tabanlı Öğrenme ve C.6. Öğrenme Kütüphanesi.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

Bu bölümde sizi önceki oturumlarda atılan teorik temeli tamamlayan, zenginleştirici bir görsel-işitsel kaynağı incelemeye davet ediyoruz. Üç ayrı videodan oluşan özenle seçilmiş bir seçkiyle size sanat ve teknolojinin kesişimine ilişkin gerçek dünyaya dair içgörüler, farklı bakış açıları ve pratik uygulamalar sunmayı amaçlıyoruz. İçeriğe erişmek için ismin üzerine tıklayın. Bu modüldeki video konuları ve içerikleri aşağıdaki gibidir:

- **Dijital Sanatçılar için Finansman ve Hibeler: Fırsatlar ve Zorluklar:**

Hibe ve finansal fırsatları güvence altına almada karşılaştıkları zorlukları ele alırken, dijital sanatçılar için finansman erişilebilirliğini ve desteği nasıl artırabiliriz?

Gittikçe dijitalleşen çağda sanatçılar, teknoloji aracılığıyla yaratıcılığın sınırlarını zorluyor ancak finansal destek bulmak karmaşık bir yolculuk olabiliyor. Bu etkinlikte, dijital sanatçıların fon ararken karşılaştıkları çeşitli fırsatlara ve zorluklara ışık tutacak, aynı zamanda sürekli gelişen hibe ve finansal destek ortamında yön bulma stratejilerini araştırarak Başak Sönmez Beyazyürek'i ağırlıyoruz.



### [Dijital Sanatçılar için Finansman ve Hibeler: Fırsatlar ve Zorluklar](#)

**(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)**



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

- **Dijital Sanatta Hikaye Anlatımı: Görünürlük için İlgi Çekici Anlatılar Hazırlamak:**

Dijital sanat etrafında ilgi çekici anlatılar oluşturmak için hikaye anlatma tekniklerini nasıl kullanabiliriz?

Bu etkinlikte, ilham verici konuk konuşmacılarımızın sanat eserleri aracılığıyla masalları nasıl ustalıkla ördüklerini keşfederken görsel anlatılar dünyasına dalacağız. Görsel hikaye anlatımının temel ilkelerinden kavramları büyüleyici anlatılara dönüştürmenin karmaşık sürecine kadar bu etkinlik sanatçılara, meraklılara ve hikaye anlatıcılarına ilham vermek ve onları aydınlatmak için tasarlandı. Hikayeleri konuklarımızın dijital tuvallerine taşıyan, izleyiciler üzerinde kalıcı bir izlenim bırakan ve sanatsal hikaye anlatımının gücüyle duyguları harekete geçiren araçları, teknikleri ve içgörülerini keşfederken bize katılın.



### [Dijital Sanatta Hikaye Anlatımı: Görünürlük için İlgi Çekici Anlatılar Hazırlamak](#)

**(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)**



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

- **Dijital Sanat Alanında Topluluklar Oluşturmak ve İzleyicileri İlgilendirmek**

Sanatçıları, izleyicileri ve meraklıları yenilikçi ve etkili yollarla birbirine bağlamak için canlı toplulukları nasıl teşvik edebilir ve dijital sanat alanında anlamlı etkileşimler yaratabiliriz?

Bu düşündürücü panel tartışmasında saygın uzmanlar ve uygulayıcılar, dijital sanatın gelişen ortamına dair içgörülerini paylaşacak, canlı çevrimiçi toplulukları teşvik etmek, buradaki zorlukların üstesinden gelmek ve en son yaklaşımlarla izleyicileri büyülemek için yenilikçi stratejiler keşfedecekler. NFT'lerden sanal sergilere kadar, dijital sanat dünyasının birbirine bağlı dijital çağda nasıl büyüyüp geliştiğine dair kapsamlı bir anlayış edinin.



### [Dijital Sanat Alanında Topluluklar Oluşturmak ve İzleyicileri İlgilendirmek](#)

*(İçeriğe erişmek için yukarıya veya resme tıklayın)*



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

- **Atölye Başlığı**

Sanatlarıyla ilgili hikayeler anlatan sanatçılar

- **Genel Bakış**

Katılımcılar çeşitli dijital eserler üretmek için gruplar halinde çalışacaklar. Her grup çalışmalarını hakkında bir hikaye yazacak, çalışmalarının hikayesinin yayılmasına yardımcı olacak bir topluluk oluşturacak ve çalışmalarından nasıl para kazanmayı planladıklarını yazacak. Bu, dijital sanatçıları yetkin hikaye anlatıcılara, topluluk oluşturuculara ve mali görevlilere dönüştürme konusunda farkındalığı artıracaktır.

- **İhtiyac duyulan malzemeler**

- \* İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.
- \* Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- \* Dijital görseller, dokular ve sanatsal unsurlardan oluşan bir kütüphaneye erişim.
- \* Fikirleri beyin fırtınası yapmak için kalem ve kağıt.

- **Atölye Yapısı**

A. Giriş (10 dakika):

Çalıştayın amaç ve hedefleri kısaca anlatılmıştır.

Bu atölye, dijital sanatçıları yetkin hikaye anlatıcılara, topluluk oluşturuculara ve finansal sürücülere dönüştürmeyi, bireysel projelerin ötesine geçen sürdürülebilir bir dijital sanat ekosistemine katkıda bulunmayı ve bir bütün olarak dijital sanat ortamının uzun ömürlülüğünü ve gelişimini sağlamayı amaçlıyor.

Teorik kısımda verilen bilgiler hızla üzerinden geçilerek çalıştayda dikkat edilmesi gereken noktalar katılımcılara detaylı bir şekilde aktarılıyor.



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### B. İlham Oturumu (20 dakika):

Hikaye anlatımında hikayenin gücünü vurgulayan noktaları veriniz ve 2 farklı hikaye örneği veriniz. Bu hikayelerde hikaye kadar anlatıcının da önemini vurgulamak için 2 farklı anlatıcı profili seçin. Hikâye ne kadar iyi olursa olsun, anlatıcı hikâyenin çarpıcı yönlerini benimsemez ve vurgulamazsa etkili bir hikâye anlatımı olmayabilir. Hem hikayenin hem de anlatıcının önemini vurgulayın ve katılımcıların örneklerden ilham almasını sağlayın. İyi bir hikaye anlatıcının iyi bir topluluk oluşturucu ve mali açıdan güçlü bir karar verici olmak için hangi adımları atması gerektiğine dair bilgi vererek gerçek hayattan hikayelerden örnekler verin.

#### C. Beyin fırtınası (15 dakika):

Daha sonra ilham verici örneklere dayanarak katılımcılardan iyi bir hikaye anlatıcının temel nitelikleri hakkında beyin fırtınası yapmalarını isteyin. Peki iyi bir topluluk oluşturucu iyi bir hikaye anlatıcısı mıdır? Bir dijital sanatçının iyi bir hikaye anlatıcısı veya topluluk oluşturucu olması gerekir mi? Maddi kaynaklara erişim için sanatını yapıyor mu?

#### D. Dijital Sanat için Yapay Zeka ve Blockchain Teknolojilerine Giriş Eğitimi (15 dakika):

Konuyu genel olarak özetlemek adına iyi bir hikâye anlatıcısının temel özellikleri katılımcılara aktarılmıştır. Dijital sanat tarafında bu özelliklerden hangisinin daha baskın olduğu hakkında bilgi verilmektedir. Topluluk oluşturmak için gereken adımlara ilişkin bir yol haritası çizilir. Bu yol haritasında fırsatlar ve dezavantajlar hakkında bilgi verilmektedir. Tüm bunlar sağlandığında finansal tarafta sürdürülebilir bir yapının nasıl oluşturulabileceğine dair farklı yöntemlerin anlatıldığı kısa bir eğitim ve kapanış oturumu gerçekleştirilir.



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### e. Uygulamalı Oluşturma (60 dakika):

Katılımcılar 4 gruba ayrılacak ve kendi seçtikleri tarzda bir dijital çalışma üretecekler. Sunum eşliğinde bu eserlerin hikayelerini oluşturacaklar. Eserin hikâyesini nasıl anlatacakları tamamen katılımcılara bırakılmıştır. Ayrıca çalışmalarını ve kendilerini destekleyecek bir topluluk oluşturacaklar. Kendi topluluklarına verecekleri isimler, onlara ulaşacakları kanallar, iletişim kurmak için kullanacakları mesajlar gibi birçok kritere göre bir yol haritası çizecekler. Bu yol haritasında 100 kişilik bir topluluğa ulaşma planı yer alacak. Daha sonra nasıl bir finansal model benimseyecekleri konusunda fikirlerini verecekler.

#### F. Akran Değerlendirmesi ve Tartışma (20 dakika):

Her grup kendi hikâyesini diğer gruplara sunduktan sonra katılımcılar sunumlar hakkında yorum yapacaklardır. Hangi hikayelerin etkili, hangilerinin olmadığı, hikayenin ve anlatıcının güçlü ve zayıf yönleri, oluşturdukları toplulukların gerçeğe yakınlığı ve kurdukları finansal model hakkında tartışacak ve yapıcı önerilerde bulunacaklar.

#### G. Düşünme ve Kapanış (10 dakika):

Katılımcılar 6 farklı gruba ayrılır. Her katılımcı çalışmaya ilişkin deneyimlerini ve duygularını diğer katılımcılarla paylaşır.

Her katılımcı hikaye anlatımı, topluluk oluşturma ve finansal modeller hakkındaki düşüncelerini ve bilgilerini diğer katılımcılarla paylaşır. Verilen bilgiler doğrultusunda eğitmen/moderatör katılımcılara düşüncelerini derinleştirmeleri için çeşitli kaynaklar önerir ve çalışmayı bitirir.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### H. Öğrenme Çıktıları:

- Sanatçıların hikaye anlatma becerilerini geliştirme, işbirliği için canlı çevrimiçi topluluklar oluşturma ve sanatçıların mali destek almasını sağlama konusunda farkındalık yaratmak
- İyi bir hikaye anlatıcısının ve topluluk oluşturucunun özelliklerine ilişkin bilgi
- Çalışmalarının daha geniş bir kitle tarafından duyulabilmesi için nasıl bir hikaye ve topluluk oluşturulacağını öğrenin
- Bireysel ve grup çalışmaları ile katılımcılarda akran öğrenmenin sağlanması
- Katılımcıların dijital sanat üzerine beyin fırtınası yaparak eleştirel düşüncelerini ve farklı bakış açıları geliştirmelerini sağlamak
- Bireysel projelerin ötesine geçen ve bir bütün olarak dijital sanat ortamının uzun ömürlülüğünü ve gelişimini sağlayan sürdürülebilir bir dijital sanat ekosistemine katkıda bulunmak

### C.5. Değerlendirme (0,5 saat)

Katılımcılara öncelikle çalıştay için özel olarak hazırlanmış, dijital ortamda yazılmış bir değerlendirme formu gönderilecektir. Bu formda atölye öncesi ve sonrasında öğrendiklerini, katılımcıların aktif katılımını, eğitmeni, atölye alanını değerlendirmeleri ve dilerlerse not yazmaları istenecektir. Bu yazılı değerlendirmenin ardından katılımcılar bir daire etrafında toplanarak çalıştaya özel 3 kelimelik sözlü değerlendirme yaparlar.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.6. Öğrenim Kütüphanesi

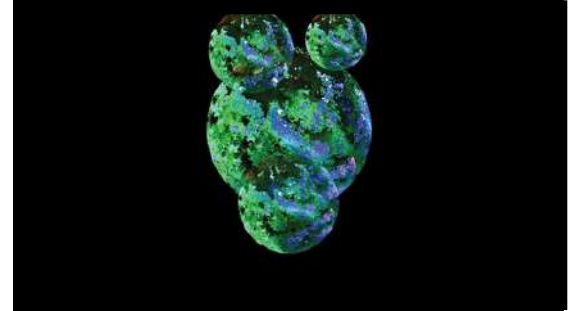
İlgili destekleyici içeriğe aşağıdan ulaşabilirsiniz.

**İçeriğe erişmek için başlıklara veya resme tıklayın.**

#### [Alternatif ve Aktivist Yeni Medya](#)



#### [Soyutlama Anlatıları: Dijital Sanatta Hikaye Anlatımı](#)



#### [Yapay Zekanın Tasarım Endüstrisi Üzerindeki Gelecekteki Etkisini Anlamak](#)



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### C.6. Öğrenim Kütüphanesi

İlgili destekleyici içeriğe aşağıdan ulaşabilirsiniz.

**İçeriğe erişmek için başlıklara veya resme tıklayın.**

[Dijital Topluluğunuzu  
Büyütme Sanatı](#)



[NFT Mağazası ve NFT Sanat  
Pazarını Anlamlandırmak,  
NFT Dijital Sanat İçin Bir  
Nimet mi, Yoksa Bir Lanet mi?](#)



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D. Modül 4: Dijital Sanatta Girişimcilik Becerileri

#### D.1. Kursu Genel Bakış

##### Amaç:

Bu atölye çalışması, katılımcılara yaratıcılıktan para kazanma, gelişen sanat endüstrisinde yön bulma ve sanat topluluğu içindeki bağlantıları güçlendirme konusunda ilham vermeyi ve onları eğitmeyi amaçlıyor. Amaç, becerileri geliştirmek, yenilikçiliği teşvik etmek ve katılımcıları uzun vadeli kariyer sürdürülebilirliğine yönlendirerek onları başarılı bir sanatsal girişim için enerjik ve donanımlı kılmaktır.

##### İhtiyac duyulan malzemeler:

- İnternet bağlantısı olan bilgisayar veya tablet.
- Grafik tasarım yazılımı (örn. Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- Dijital görüntüler, dokular ve sanatsal öğelerden oluşan bir kitaplığa erişim.
- Fikirleri beyin fırtınası yapmak için kalem ve kağıt.

**Süre: 8 saat**

##### Kapsanan Alanlar:

- Dijital sanatçıların nasıl girişimci olabileceğine dair bir yol haritası
- NFT, blockchain ve yapay zeka teknolojileriyle üretilen dijital eserler
- Temel girişimcilik 101'in sanat girişimcisine uyarlanması
- Yaratıcılıktan para kazanmak, gelişen sanat endüstrisinde gezinmek ve sanat topluluğu içindeki bağlantıları güçlendirmek

##### Beceri Odaklı:

- NFT, blockchain ve yapay zeka teknolojilerinin kullanımı
- SWOT gibi öğrenme araçları,
- Yalın Kanvas
- Startup olma yolunda yaratıcı düşünmeEle alınan konularda farkındalık yaratma
- Girişim 101
- Dijital sanat topluluğu içinde işbirliği ve iletişim.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.1. Kursu Genel Bakış

#### Öğrenme Çıktıları:

- NFT, blockchain, yapay zeka gibi araçları kullanarak sanatsal tutkuyu nasıl karlı bir girişime dönüştürebileceğiniz konusunda farkındalık kazanın
- İşletme kurma konusunda temel bilgi ve becerilere sahip olmak
- Girişim, pazar, iş planı, SWOT, girişimcilik tuvali gibi kavramları öğrenmek
- Dijital sanat endüstrisinde yaratıcılıktan nasıl para kazanılacağını ve sanatçıların finansal sürdürülebilirliklerini nasıl sağlayabileceklerini öğrenin
- Sanatçıların kariyerlerini sürdürülebilir bir şekilde sürdürebilmeleri için dijital alandaki fırsatları görmelerini ve farkındalık yaratmalarını sağlamak
- Bireysel ve grup çalışmaları yoluyla katılımcıların akran öğrenmesini sağlamak
- Katılımcıların dijital sanat üzerine beyin fırtınası yaparak eleştirel düşüncelerini ve farklı bakış açıları geliştirmelerini sağlamak
- Katılımcıları uzun vadeli kariyer sürdürülebilirliğine yönlendirerek başarılı bir sanatsal çaba için enerji verin ve donatın

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.2. Teorik Altyapı (1 saat)

#### \*Girişimci nedir? Dijital sanat alanında nasıl girişimci olunur?

Çevrimiçi faaliyet gösteren bir markanın veya şirketin sahibi, dijital girişimci olarak bilinir. Dijital girişimciler arasında podcast üreten, blog yazan, çevrimiçi dijital ürünler satan, web siteleri oluşturan ve grafik tasarım ve sanal asistan hizmetleri de dahil olmak üzere bir tür serbest çalışma sunan kişiler bulunur. Dijital sanatçılar da bu alandaki çalışmalarından gelir elde ettiklerinde dijital girişimci oluyorlar.

Dijital platform ve teknolojilerden yararlanan bir markanın geliştirilmesi, kurulması ve yaygınlaştırılması sürecine "dijital girişimcilik" adı verilmektedir. Dijital Girişimcilik, yenilikçi iş modelleri ve fırsatları yaratmak için dijital platformlardan ve teknolojilerden yararlanmayı içerir.

\* **Dijital girişimcinin ihtiyaç duyduğu genel beceriler hakkında bilgi verilmektedir. Bu becerilere sahip olmak için yapılması gerekenler anlatılmıştır.**

1. Dijital Okuryazarlık
2. Yaratıcılık
3. Eleştirel Düşünme
4. İletişim
5. Öz yönetim

\* **NFT, blockchain, AI araçlarını kullanarak karlı bir girişim yaratma yolunda platformları, kavramları tanımak, iyi uygulama örneklerine yakından bakmak ve dijital sanatın gelecekteki pazarını şekillendirecek dijital sanatçıların önemini vurgulamak.**

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.2. Teorik Altyapı (1 saat)

Yakın zamanda yayınlanan Art Basel ve UBS Küresel Sanat Piyasası Raporu 2023'e göre, çevrimiçi platformlar aracılığıyla ticareti yapılan koleksiyon parçaları ve sanatla ilgili NFT'lerin satışı 2022'de 13,3 milyar ABD dolarına ulaştı. Tüm bu satışların tamamen geleneksel sanat pazarının dışında gerçekleşmesi dikkat çekiyor. sanat galerileri, bayiler ve müzayede evlerinin kanalları. Ayrıca geleneksel sanat piyasasında kaydedilen 67,8 milyar dolarlık satışın yüzde 19,6'sını da oluşturdular. NFT'ler son iki yılda büyük değer kaybı yaşasa da şu anda yapay zeka üretiminde artış görülüyor. Gelecekte pazarın şekillenmesi için dijital sanatçıların girişimci olması şart.

Konuyla ilgili daha fazla bilgi şu adreste bulunabilir: D.3. Video Tabanlı Öğrenme ve D.6. Öğrenme Kütüphanesi.

### D.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

Bu bölümde sizi önceki oturumlarda atılan teorik temeli tamamlayan, zenginleştirici bir görsel-işitsel kaynağı incelemeye davet ediyoruz. Üç ayrı videodan oluşan özenle seçilmiş bir seçkiyle size sanat ve teknolojinin kesişimine ilişkin gerçek dünyaya dair içgörüler, farklı bakış açıları ve pratik uygulamalar sunmayı amaçlıyoruz. İçeriğe erişmek için başlığa veya resme tıklayın.



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.3. Video Tabanlı Öğrenme (4 saat)

Bu modüldeki video konuları ve içerikleri aşağıdaki gibidir:

- **Sanatsal ve Yaratıcı Girişimcilikte Zorluklar ve Çözümler**

Sanatsal ve Yaratıcı Girişimcilik alanındaki zorlukları nasıl aşabilir ve yenilikçi çözümleri nasıl keşfedebiliriz?

Bu ilgi çekici panel tartışmasında sanatsal tutkunuzu karlı bir girişime dönüştürmenin sırlarını açığa çıkaracağız. NFT'ler, Blockchain ve oyunun kurallarını değiştiren diğer platformlar da dahil olmak üzere en son araçların ve fırsatların sunduğu sınırsız olanakları keşfetmeye kendinizi hazırlayın. Yalnızca gelirinizi artırmakla kalmayacak, aynı zamanda sanatsal gelişiminizi de güçlendirecek bu adrenalin pompalayan yolculuğu kaçırmayın!



### [Sanatsal ve Yaratıcı Girişimcilikte Zorluklar ve Çözümler](#)

*(İçeriğe erişmek için başlığa veya resme tıklayın)*



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+ / Avrupa Dayanışma Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

- **Atölye Başlığı**

Dijital Sanatçının Startup Yolculuğu

- **Genel Bakış**

Katılımcılar artık girişimci olma yolunda bir adım atacak. Dijital sanatçının nasıl girişimci olabileceğini, girişimci olmak için bilinmesi gereken noktaların neler olduğunu, NFT, Blockchain, yapay zeka gibi araçları kullanarak sanatsal tutkuyu nasıl karlı bir girişime dönüştürebileceklerini öğrenecekleri bir atölye süreci yaşayacaklar. .

- **Atölye Yapısı**

A. Giriş (10 dakika):

Çalıştayın amaç ve hedefleri kısaca anlatılmıştır.

Bu atölye çalışması, katılımcılara yaratıcılıktan para kazanma, gelişen sanat endüstrisinde yön bulma ve sanat topluluğu içindeki bağlantıları güçlendirme konusunda ilham vermeyi ve onları eğitmeyi amaçlıyor. Amaç, becerileri geliştirmek, yenilikçiliği teşvik etmek ve katılımcıları uzun vadeli kariyer sürdürülebilirliğine yönlendirerek onları başarılı bir sanatsal girişim için enerjik ve donanımlı kılmaktır.

Teorik kısımda verilen bilgiler hızla üzerinden geçilerek çalıştayda dikkat edilmesi gereken noktalar katılımcılara detaylı bir şekilde aktarılıyor.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### B. İlham Oturumu (20 dakika):

Dijital sanat alanında iyi bir NFT koleksiyonu oluşturup bundan kar elde eden dijital sanatçılardan örnekler verin. Verilen örneklerde dijital sanatçıların geçmişinden, girişimcilik süreçlerinden ve üretim aşamalarından da bahsedin. Günümüzde daha sürdürülebilir ve popüler hale gelen yapay zeka ile üretim yapan sanatçılardan örnekler veriniz. Yapay zekanın bu sanatçıları nasıl para kazanabilen girişimcilere dönüştürdüğünden de bahsedin.

#### C. Beyin fırtınası (15 dakika):

Daha sonra katılımcılara NFT'nin günümüzde neden popülerliğini kaybettiğini sorarak beyin fırtınası yapın. Yapay zekanın giderek daha popüler hale gelmesinin nedenlerini tartışın. Sanatsal tutkuyu karlı bir girişime dönüştürmek o tutkuyu ortadan kaldırır mı? Bir sanatçının sürdürülebilir üretim yapabilmesi için kâr etmesi şart mıdır?

#### D. Dijital Sanat için Yapay Zeka ve Blockchain Teknolojilerine Giriş Eğitimi (15 dakika):

Sanatçılara temel girişimcilik becerilerine ilişkin Girişimcilik 101 eğitimi verilecek. Bu eğitimde girişimcilik nedir, girişimci nedir, iş planı nasıl oluşturulur, pazarlama faaliyetleri nasıl yürütülür? Girişiminizin güçlü yönlerini nasıl ortaya çıkarabilirsiniz? gibi soruların yanıtları katılımcılara kısa bilgilerle aktarılacak. "Katılımcıların üreteceği çalışmalar bir ürün, bu ürün üzerinde bir marka olacak ve bu markanın nasıl karlı bir girişim olabileceği" konusuna değinilecek ve kısa eğitim çalışması tamamlanacak.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

### D.4. Uygulanan Yöntem (2,5 saat)

#### e. Uygulamalı Oluşturma (60 dakika):

Katılımcılar 4 gruba ayrılacak ve bir girişim kurmaları istenecek. Kuracakları girişim kapsamında; hangi eserleri üretecekleri, nasıl üretecekleri, hangi marka adı altında piyasaya sürecekleri, kime, hangi platformlarda nasıl ve ne kadara satacakları, markanın hikayesi ve eserin hikayesi gibi konuları ele alacaklar. , yarattıkları topluluğun yeri ve önemi, 1 yıl boyunca finansal açıdan karlı bir girişime ulaşmak için yol haritaları ve iş planı sunumu hazırlarlar. Ayrıca girişimin adı, markası, logosu, sloganı, hedef kitlesi gibi temel bilgiler de istenecek.

#### F. Akran Değerlendirmesi ve Tartışma (20 dakika):

Her grup kendi girişim sunumlarını diğer gruplara sunacak ve ardından katılımcılar sunumlar hakkında yorum yapacaklardır. Bundan önce diğer 3 gruptan 1'er kişi ve moderatör yatırımcı olarak grubun karşısına çıkacak ve sunumları sonucunda bu girişime yatırım yapıp yapmayacakları ve neden yapacakları konusunda bilgi verecek. Bu eğlenceli tartışmanın ardından diğer katılımcılar da değerlendirmelerde bulunarak girişimin güçlü ve zayıf yönleri, karlı bir girişime dönüşmesinin önündeki fırsatlar ve engeller ortaya çıkacak.

### D.5. Değerlendirme (0,5 saat)

Katılımcılara öncelikle çalıştay için özel olarak hazırlanmış, dijital ortamda yazılmış bir değerlendirme formu gönderilecektir. Bu formda atölye öncesi ve sonrasında öğrendiklerini, katılımcıların aktif katılımını, eğitmeni, atölye alanını değerlendirmeleri ve dilerlerse not yazmaları istenecektir. Bu yazılı değerlendirmenin ardından katılımcılar bir daire etrafında toplanarak çalıştaya özel 3 kelimelik sözlü değerlendirme yaparlar.

## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

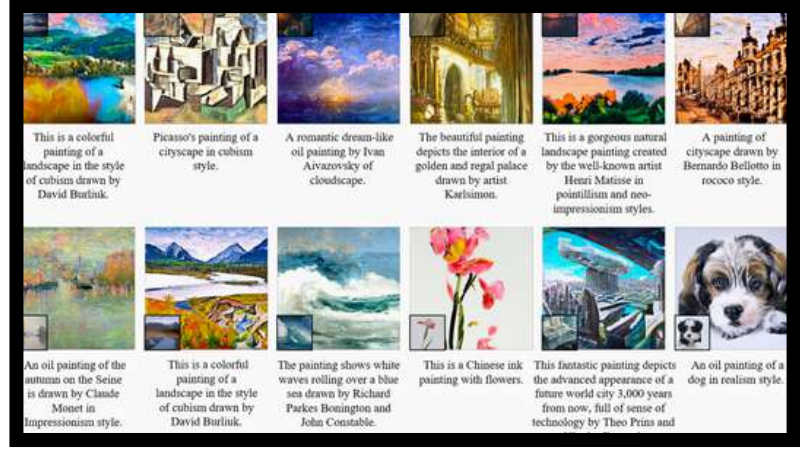
### B. MODÜL 2: ETİK, ÖZGÜNLÜK VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

#### D.6. Öğrenim Kütüphanesi

İlgili destekleyici içeriğe aşağıdan ulaşabilirsiniz.

**İçeriğe erişmek için başlığa veya resme tıklayın.**

### Sanat Hayalinizi Çizin: Çok Modlu Kılavuzlu Yayılımla Çeşitli Dijital Sanat Sentezi



### İlk Dijital Sanatçı - Harold Cohen ve AARON'u



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ

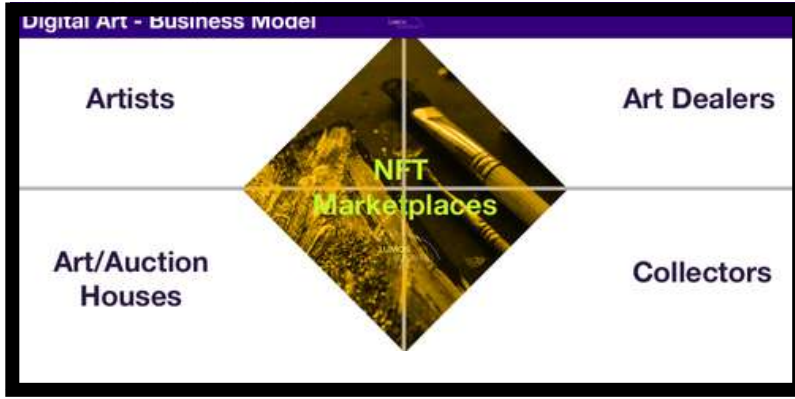


### Dijital Sanat ve Merkezi Olmayan İşbirliği

### Dijital Sanat İçin Geleceğin Pazarını Şekillendirmek



## 4. EĞİTİM MODÜLLERİ



### Dijital Sanat İş Modeli



### Dijital Sanat İşine Nasıl Başlanır?



### İşbirlikçi ve Endüstriyel Tasarım

