

Metinden görsele: Yapay zekâ ile mobilya tasarımında yaratıcı bir dönüşüm

Text to image: A creative transformation in furniture design with artificial intelligence

Zeynep Özbölük^{1*}, Asst. Prof. Dr. Mahmut Atilla Söğüt²

¹Mimar Sinan Fine Arts University,
Institute of Graduate Studies, Interior
Architecture Department, İstanbul,
Türkiye.
20232102015@ogr.msgsu.edu.tr

²Mimar Sinan Fine Arts University,
Architecture Faculty, Interior
Architecture Department, İstanbul,
Türkiye.
atilla.sogut@msgsu.edu.tr

*Corresponding Author

Received: 31.01.2025
Accepted: 16.05.2025

Citation:
Özbölük Z., Söğüt M. A. (2025).
Metinden görsele: Yapay zekâ ile
mobilya tasarımında yaratıcı bir
dönüşüm. *IDA: International Design
and Art Journal*, 7(1), 123-134.

Özet

Bu çalışmanın amacı, üretken yapay zekânın mobilya tasarım sürecindeki rolünü ve etkisini incelemektir. Çalışmada yapay zekâ destekli tasarım araçlarının kullanımı analiz edilmekte, bu araçlarla üretilen tasarımların orijinal tasarımlarla olan benzerlik düzeyleri değerlendirilmektedir. Yapay zekânın özgünlük ve yaratıcılık düzeyini test etmek amacıyla popüler tasarımların aksine, daha az bilinen bir tasarım olan *Miss Dior: The Medallion Chair* tercih edilmiştir. Yapay zekâ platformları tarafından sıklıkla işlenmiş tasarımları birebir kopyalama riskini azaltmak ve daha gerçekçi bir değerlendirme yapmak için bu yol izlenmiştir. Araştırma, metinden görsele dönüşüm özelliğine sahip üç popüler yapay zekâ uygulaması olan Microsoft Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI'yı kapsamaktadır. Seçilen mobilya için oluşturulan istem, deneysel araştırma yöntemi kapsamında belirlenen yapay zekâ uygulamalarına girilmiş ve çıktılar karşılaştırılmıştır. Özellikle Leonardo AI daha hızlı, kaliteli ve benzer sonuçlar üretmiştir. Veri analizi ve kullanıcı ihtiyaçlarını daha iyi karşılayan tasarımlar yaratma potansiyeli bu araçların özelliklerindendir. Ancak tasarım süreçlerinde, insan yaratıcılığı ve sanatsal düşüncenin rolü her zaman ana unsur olmaktadır. Yapay zekâ ise tasarımcıyı ikame eden değil, onun yaratıcı sürecine destek olan bir araç olarak değerlendirilmelidir.

Anahtar Kelimeler: Üretken yapay zekâ, Mobilya tasarımı, Fonksiyonellik, Metin destekli görüntü sentez, İç mimarlık

Abstract

This study examines the role and impact of generative artificial intelligence in the furniture design process. The study examines the use of artificial intelligence-assisted design tools to analyze how the designs produced with these tools compare with the original designs and evaluates the level of similarity, originality, and creativity. To minimize the risk of artificial intelligence copying verbatim designs that are often processed by platforms, a lesser-known design, *Miss Dior: The Medallion Chair* was preferred. This method was followed to reduce potential biases and enable a more realistic evaluation. The research covers Microsoft Bing, Adobe Firefly and Leonardo AI, three popular artificial intelligence applications with text-to-visual conversion. The prompts created for the selected furniture were entered into artificial intelligence applications determined within the scope of the experimental research method and the outputs were compared. Especially Leonardo AI produced faster, higher-quality, and more consistent results. Data analysis and the potential to create designs that better meet user needs are features of these tools. However, in design processes, the role of human creativity and artistic thinking is always the main element. Artificial intelligence, on the other hand, should be considered as a tool to support the creative process rather than a replacement for the designer.

Keywords: Generative artificial intelligence, Furniture design, Functionality, Text-guided image synthesis, Interior architecture

Extended Abstract

Introduction: The main aim of the study is to examine the role and impact of generative artificial intelligence on originality and creativity in furniture design. In order to test the originality of AI, a lesser-known furniture design, *Miss*

Dior: The Medallion Chair was selected. Microsoft Bing, Adobe Firefly and Leonardo AI applications used in the research have the ability to generate images from text. For the selected image, a prompt was generated by ChatGPT, an artificial intelligence application. The applications were tested with this prompt. In this way, it was observed how artificial intelligence-supported tools produce results on a specific design. It has been shown that AI-supported design tools can create new visuals quickly and efficiently in furniture design. Leonardo AI, in particular, produced more original and high-quality results than other applications. Artificial intelligence assisted furniture design offers significant advantages over traditional design methods. Rapid prototyping, data analysis, and the potential to create designs that better meet user needs are the prominent benefits of these tools. Artificial intelligence should be considered as a tool that supports the creative process of a designer, not as a substitute.

Purpose and scope: The aim of the study is to analyze the use of artificial intelligence aided design tools and to evaluate the similarity levels of the designs produced with these tools to the original designs. The study will analyze the design results generated by the prompts given by the artificial intelligence system. Thus, it will be observed that the prompts produce different results. For this reason, it is emphasized that the prompts should be created carefully and in detail. The study's scope, in addition to a technical examination, addresses the contributions of artificial intelligence-based applications to the design processes. The interface of each selected application is analyzed in detail, as are the advantages and disadvantages. An important aspect of the research is emphasizing the importance of correctly directing artificial intelligence and analyzing these directives according to various criteria. This approach aims to fill the gaps in the literature and consolidate the place of artificial intelligence in the design world.

Method: The research was conducted in three main stages. Firstly, *Miss Dior: The Medallion Chair*, a specific furniture design, was selected. This selection aims to evaluate the original design potential of artificial intelligence more objectively. The image of this design is identified by the AI-supported application *ChatGPT* and a prompt is generated. In the second stage, this prompt is entered into popular artificial intelligence tools such as Microsoft Bing, Adobe Firefly, and Leonardo AI to create similar visuals. In the last stage, the images generated by artificial intelligence were compared with the original design. This comparison was made in detail and aligned with aesthetic and technical criteria. Elements such as form, material, color harmony and style were analyzed and the similarity levels of the images were evaluated. The survey model was preferred in the study, and the data were obtained from digital databases and image search sections on the internet. In this process, keywords such as "furniture design", "productive artificial intelligence", "creative processes" and "visual from text" were used both in Turkish and English. Since it was observed that artificial intelligence platforms generally respond better to English prompts, English was preferred in the creation of prompts.

Findings and conclusion: The success of artificial intelligence in design processes with the furniture selected in this study appears to rely heavily on the power of deep learning algorithms and huge data repositories. The ever-increasing flow of data on online platforms has accelerated the development of machine learning and strengthened the analysis and reproduction capabilities of artificial intelligence. However, another important issue here is directly related to the clarity and content of the prompts used. In the case of using appropriate prompts, it has been observed that the designs produced by artificial intelligence are closer to the original designs in terms of quality and originality. The research has also clearly demonstrated how different artificial intelligence applications can produce different results with the same textual prompt. While Microsoft Bing has a simple and user-friendly interface, it has shown the ability to create visuals at a basic level. On the other hand, Adobe Firefly responded to more technical and detailed design requirements by offering advanced control tools and high-resolution visuals. Leonardo AI differed from the other tools with both its detailed functions and artistic outputs and produced more consistent responses to the given prompts. Compared to other applications, Leonardo AI produced faster, higher-quality, and more similar results to the original design. These findings show that AI-supported tools play an important role in determining elements such as style, form, material usage and function in the design process. It was determined that the correct and detailed preparation of the prompts directly affects the quality of the design obtained. In conclusion, artificial intelligence-assisted furniture design provides many advantages compared to traditional methods. These tools, rapid prototyping, visualization, data analysis, and the ability to provide suggestions by user needs, make the design processes of users more efficient. Especially in personalized furniture designs, the analysis and optimization possibilities provided by artificial intelligence will increase customer satisfaction. However, the role of the designer in these processes should not be ignored. Artificial intelligence should be considered as a tool that complements a designer's aesthetic understanding and creative vision. The interaction between artificial intelligence and the designer is a dynamic process involving learning and adaptation. Artificial intelligence in furniture design will provide strong support in issues such as material selection, ergonomic configuration, form analysis and functionality. In the future, it will enable the development of more user-oriented, sustainable and original products with the collaboration of artificial intelligence technologies and designers. This transformation will require a redefinition of creative processes and new approaches to how artificial intelligence will be positioned.

Keywords: Generative artificial intelligence, Furniture design, Functionality, Text-guided image synthesis, Interior architecture

GİRİŞ

Tasarım, zihinde doğan bir fikrin, tasarımcının yönlendirmesiyle fiziksel bir forma dönüştüğü yaratıcı ve düşünsel bir yolculuktur. Teknolojinin gelişimiyle yapay zekânın tasarıma etkisi giderek artarken, bu yolculuk biçimsel sınırları aşan bir dönüşümü de beraberinde getirmektedir. Bu sayede tasarım alanında yeni kavramlar ve perspektifler gelişirken iç mimarlık ve mobilya tasarımı gibi disiplinlerde yenilikçi değişimlerin gerçekleşmesine imkân sağlanmaktadır. Geleneksel tasarım süreçlerinin ötesine geçen bu yenilikçi yaklaşım, yalnızca profesyonel tasarımcılar için değil, aynı zamanda amatörler ve tasarım bilgisi olmayan kişiler için de erişilebilir bir tasarım süreci sunmaktadır (Elfayoumy vd., 2025: 105). Herkesin erişimine açık olmasına karşın bu teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilmek, tasarımcıların bilgi ve deneyim seviyelerine bağlı olarak elde edilen sonuçları doğrudan etkilemektedir.

Tasarım sürecinde kullanılan yapay zekâ destekli tasarım araçları, klasik tasarım anlayışından farklı olarak sınırları zorlayan, hızlı prototipleme ve yaratıcı süreçleri hızlandıran bir yapı sunmaktadır. Üretken yapay zekâ ise tasarım sürecini daha akıllı hale getirerek, metin, görsel ve ses gibi çoklu girdileri işleyip hızlıca tasarım gereksinimlerini analiz edebilmektedir. Bu sayede tasarımcılar, estetik ve işlevsellik açısından kendi vizyonlarına uygun mobilya tasarımları geliştirmelerine olanak tanımaktadır. (Li vd., 2024: 31). Tasarımcılar, geliştirme sürecinde yapay zekâ tarafından sunulan farklı tasarım alternatiflerini değerlendirip optimize ederek kısa sürede en uygun sonuca ulaşabilmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ deneme-yanılma yöntemiyle karar süreçlerini hızlandırarak bu süreci daha verimli hâle getirmektedir.

Mobilya tasarımı gibi hem estetik hem de işlevselliğin ön planda olduğu alanlarda, yapay zekânın sunduğu olanaklar gün geçtikçe daha fazla tartışılmakta ve uygulanmaktadır. Tasarımcılardan elde edilen veri kümelerini analiz etme ve kullanıcı davranışlarını öngörme kapasitesi, tasarım süreçlerinde kullanıcıya özgü çözümler geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Bu gelişme, kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımını yeniden tanımlamakta ve bu ilkeyi daha esnek, veriye dayalı bir zemine taşımaktadır. (Tatlısu vd., 2025: 66). Yapay zekâ veri analiziyle sınırlı kalmayıp, görsel üretim süreçlerinde de önemli bir rol üstlenmektedir. Özellikle metinsel girdiler ile görsel çıktı sunan yapay zekâ araçları, tasarımın erken aşamalarında yaratıcı fikirlerin hızla somutlaştırılmasına imkân tanımaktadır. Metinden görüntüye üretilen her görsel çıktı, daha verimli ve doğru sonuçlar üretmesi adına yapay zekâ sistemleri için bir veri seti oluşturmaktadır (Tatlısu vd., 2025: 63). Her yeni görsel, yapay zekâya geçmişteki çıktılar hakkında geri bildirim vermekte, bu da sistemi geliştirmektedir.

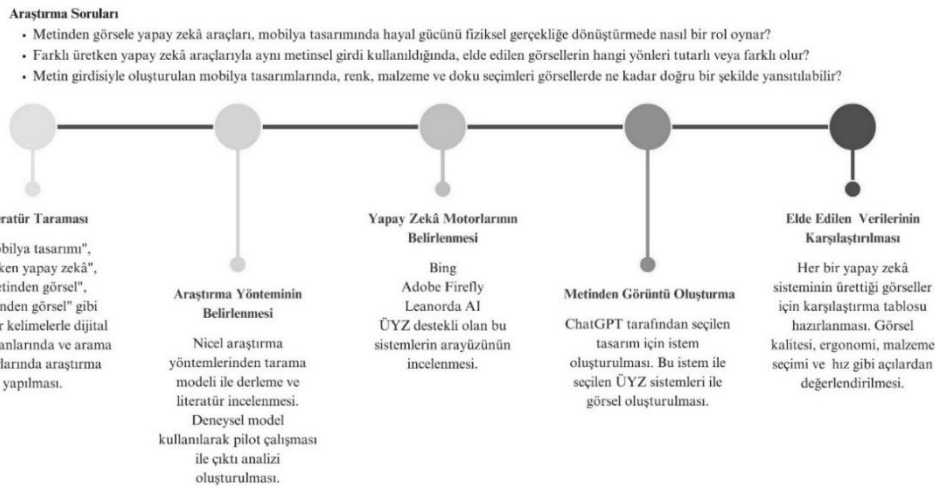
Yapay zekâ, tasarım disiplinlerindeki yaratıcı potansiyeliyle birçok çalışmaya konu olmaktadır. Bu çalışmalar ağırlıklı olarak grafik tasarım, iç mekân tasarımı ve sanat gibi alanlarda yapılmıştır. Odaklandıkları başlıca noktalar ise üretken yapay zekânın tasarım sürecine katkılarını, tasarımcı ile yapay zekâ ilişkisini ve özgünlük kavramı üzerindeki etkilerdir. Bununla birlikte iç mimari bağlamında mobilya tasarımı odağında yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Ayrıca, farklı üretken yapay zekâ araçlarının aynı girdiler ile oluşturduğu çıktılar ve bu çıktıların tasarım sürecine etkileri, literatürde hâlâ yeterince derinlemesine incelenmemiştir.

Bu çalışmada, belirlenen bir mobilya tasarımı üzerinden oluşturulan istem doğrultusunda üretken yapay zekâ araçlarıyla yeni görseller üretilmiş ve bu görseller tasarımsal nitelikler açısından karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Araştırma üç temel aşamadan oluşmaktadır. Öncelikle seçilen mobilya tasarımı için detaylı bir istem oluşturulmuştur. İkinci aşamada, oluşturulan bu istem Microsoft Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI gibi yaygın olarak kullanılan üretken yapay zekâ uygulamalarına girilerek çıktılar elde edilmiştir. Çalışmanın üçüncü aşamasında, çıktılar orijinal tasarımla biçim, renk, malzeme ve stil gibi kriterler bazında karşılaştırılıp benzerlikler ve farklılıklar ayrıntılı şekilde ele alınmıştır. Bu çalışma, yalnızca görsel üretim düzeyinde teknik bir inceleme sunmamaktadır. Aynı zamanda üretken yapay zekâ araçlarının tasarım sürecine katkı sağladığı yönleri de incelemektedir. Kullanılan uygulamaların avantajları ve dezavantajları ayrıntılı biçimde ele alınmaktadır. Bu bağlamda çalışma, literatürde henüz yeterince incelenmemiş olan mobilya tasarımı bağlamında yapay zekâ uygulamalarına odaklanmakta ve farklı sistemlerin aynı isteme verdikleri tepkileri karşılaştırarak alana özgün bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

YÖNTEM

İç mimari tasarımda üretken yapay zekâ uygulamaları, yaratıcı süreçleri dönüştürerek, yeniden şekillendirerek biçimsel arayışlar ve estetik denemeler için birçok olanak sağlamaktadır (Mutlu Avunç, 2024: 643). Bu teknolojiler, özellikle mobilya tasarım süreçlerinde önemli bir potansiyel barındırmaktadır. Yapay zekâ destekli, görsel üretim odaklı ve ücretsiz olarak öne çıkan uygulamalar arasında ChatGPT, Bing, Adobe Firefly Leonardo AI gibi platformlar yer almaktadır (Mutlu Avunç, 2024: 643; Sivri, 2024: 327). Son zamanlarda sanat üretimine yönelik üretken yapay zekâ temelli çok sayıda uygulamaların geliştirildiği gözlemlenmektedir. Stable Diffusion, DALL·E 3 ve Midjourney gibi üretken yapay zekâ destekli uygulamalar, yalnızca sanatçılar ve tasarımcılar tarafından değil, aynı zamanda eğitimciler ile geniş bir kullanıcı kitlesi tarafından da yaygın biçimde kullanılmaktadır (Aslan, 2024: 47). Bu uygulamaların hızla gelişip yaygınlaşmasıyla birçok sorun ve tartışmalar ortaya çıkmaktadır. Öne çıkan başlıca tartışmalardan biri, yaratıcılığın kime ait olduğuna yönelik sorgulamalardır. Turan Başaran'ın (2024: 2987) çalışmasında, AB'nin Yapay Zekâ Tüzüğü'nün etik ve güvenli sistemler için kapsamlı bir çerçeve sunduğu belirtilmektedir. Bu teknolojilerin yaratıcı potansiyeli, insan tarafından kontrol edildiği yönündeki görüşleri ele almaktadır. Tüm bu tartışmalara karşı olarak teknolojik ilerlemeler sanatın icrası, kabulü ve kavramsallaştırılma biçimlerini dönüştürmektedir. Bu dönüşümün, yapay zekâ merkezli tasarım süreçlerine dayanan yeni bir sanatsal yaklaşımı mümkün kıldığı açıktır. Böylelikle yapay zekâ sanatı, sanatın doğasını derinlemesine anlamamıza yardımcı olmaktadır; gelecekte sanatın nasıl üretileceği, deneyimleneceği ve değerlendirileceği konusunda yeni perspektifler sunmaktadır.

Bu çalışmada seçilen mobilya tasarımı örneği üzerinden üretken yapay zekâ araçlarının görsel üretim kapasiteleri karşılaştırmalı olarak incelenmektedir. Mobilya olarak geleneksel ve modern tasarım süreçlerini, yenilikçi materyal kullanımını ve kültürel unsurları bir arada harmanlayan örnek olan *Miss Dior: The Medallion Chair* seçilmiştir. Mobilyanın görseli kullanılarak ChatGPT aracılığıyla detaylı istem oluşturulmuştur. Ortaya çıkan istem, Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI uygulamaları kullanarak görseller oluşturulmuştur. Araştırma yöntemini belirlerken nicel araştırma yöntemlerinden olan tarama modeli kullanılmıştır. Ayrıca, sistematik bir inceleme ve genellenebilir sonuçlar elde etmek amacıyla derleme modeli de kullanılmıştır. Betimleyici bir çalışma olarak, bu yöntem verilerin kapsamlı bir şekilde analiz edilmesine olanak sağlamıştır. Görsellerin elde edilmesinde dijital veri tabanları ve internet arama motorlarının kullanılmıştır. Deneyisel araştırma yöntemine dayalı olarak belirlenen yapay zekâ uygulamalarıyla çıktılar elde edilmiştir. Anahtar kelimeler arasında “mobilya tasarımı”, “üretken yapay zekâ”, “yaratıcı süreçler”, “metinden görsel” gibi terimler Türkçe ve İngilizce dillerinde araştırılmıştır.



Görsel 1. Araştırma metodolojisi

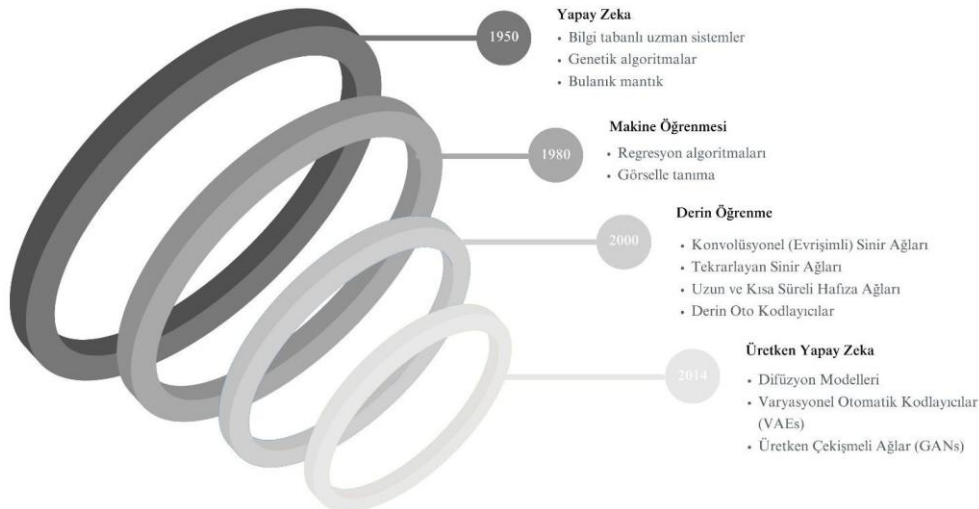
Yapay Zekâ ve Tasarım

Yapay Zekânın Gelişim Süreci

Yapay zekâ (AI), bilgisayar sistemlerinin insan zekâsına sahip olabilmesini sağlayan bir bilim dalıdır. Bilgisayarların belirli görevleri yerine getirirken düşünebilme, öğrenebilme, karar verebilme ve problem

çözebilme yeteneklerine sahip olmaları anlamına gelmektedir. Yapay zekâ kavramı, modern bilgisayar bilimi tarihine paralel olarak gelişmiş olup, İngiliz mantık ve matematik bilimcisi Alan Turing'in "makinelere düşünebilir mi?" sorusuyla başlattığı tartışmayla önem kazanmıştır. Turing, 1950 yılında yayınladığı *Computing machinery and intelligence* makalesinde, insanın zekâsını taklit edebilecek bilgisayarların oluşturulabileceğini savunmuş ve bu alanda yapılan çalışmalara büyük etki yaratacağını vurgulamıştır. Ardından 1956 yılında Dartmouth Konferansı'nda, yapay zekâ terimi resmi olarak tanımlanmış ve bu alanda yapılan araştırmaların hızla ilerlemesine zemin hazırlamıştır (Karabulut, 2021: 1519; Arslan, 2020: 77).

Akın ve Şahin (2024: 28) yapay zekâ alt bilim dalları ile tarihsel bir sıralama oluşturmuştur. Yıldırım ve Kavut'un (2024: 236) çalışmasında yapay zekâ kavramı insanın bilişsel özelliklerine odaklanan bir perspektifle ele alınmıştır. Yapay zekâ; makine öğrenmesini, derin öğrenmeyi ve üretken yapay zekâyı kapsamaktadır. Makine öğrenmesi, dünyada var olan verilerden örüntüler çıkararak kendi bilgilerini oluşturan bir teknolojidir (Ünsal, 2024: 675). Bu tür algoritmalar daha esnek ve dinamik çözümler sunmaktadır. Derin öğrenme ise insan beyninin işleyişine benzer yapay sinir ağları aracılığıyla bu süreçleri daha kapsamlı hale getirmektedir (Karaman, 2024: 122). Bu süreçte, tasarımcılar yapay zekâyı geçmiş verileri analiz edip geleceğe yönelik öngörülerde bulunmak amacıyla kullanmaktadır. Ancak, yapay zekânın buradaki rolü, var olan estetik ve işlevselliği taklit etmekte sınırlı kalmaktadır. Tasarımcılar, yapay zekâ tarafından sunulan verileri; kazandıkları tecrübe, yaratıcılıkları ve estetik vizyonları ile birleştirerek daha özgün ve etkileyici sonuçlar elde etmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ ve tasarımcılar denk değildir. Yapay zekâ, tasarım sürecinde kullanıcıya yardımcı olmaktadır.



Görsel 2. Yapay zekânın alt kümelerinin tarihsel ilişkisi

Mobilya Tasarım Sürecinde Etkili İstemler

Gelişen teknolojiyle yapay zekâ daha spesifik kullanım alanlarına yönelmektedir. Görsel 2'de ifade edildiği gibi, üretken yapay zekâ; yapay zekâ, makine öğrenimi ve derin öğrenme sistemlerinin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir teknolojidir. Üretken yapay zekâ sanatı ise bu sistemi kullanarak görsel eserleri üretme sürecini ifade etmektedir. Bu süreçte algoritmalar internet ağında var olan görüntü verileri toplayarak kendisini eğitmektedir. Öğrenilen unsurlar bir araya getirilerek kullanıcının sunduğu görsel veya metin tabanlı yönlendirmelerine karşılık orijinal görüntüler üretmektedir (Yıldırım, 2024: 295). Bu alanda ortaya çıkan istem kavramı, metin tabanlı görsel üretim süreçlerinde kritik bir rol oynamaktadır. İstem, yapay zekâ tabanlı sistemlerde kullanılan, istenilen görselin ortaya çıkması için metin tabanlı girdiyi ifade etmektedir. Bu istemler, istenilen tasarımın stilini, renk paletini, malzemelerini ve diğer önemli unsurlarını içerir. Aslan ve Aydın (2023: 1169) tarafından yürütülen çalışmada, etkili bir istem yazmanın önemli olduğuna vurgu yapılmıştır. Araştırmada istem için kullanılan kelimelerin ve parametrelerin yapay zekânın çalışma sürecini oluşturmaktadır. İstenen sonuca ulaşmakta kritik bir rol oynayan istemler, kullanıcının tecrübesine göre değişiklik göstermektedir. Özellikle, yapay zekânın tarafından üretilen görselin doğruluğu; istemin içeriği ve özgünlüğüyle ilişkilidir. Kaynağın özgün olması ortaya çıkan ürünün kalitesini doğrudan etkiler. Böylelikle mükemmeye ulaşma ihtimalini artırmaktadır. Bu nedenle, kullanıcıların metin tabanlı istemlerini oluştururken

dili etkili bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Örneğin, bir üretken yapay zekâ (AI) uygulamasına mobilya tasarımı için verilen iki farklı istem şu şekilde olabilir:

1. Kahverengi ahşap sandalye tasarımı.
2. Modern minimalist, koyu kahverengi ahşap ve metal kombinasyonu ile yapılmış, ergonomik bir sandalye tasarımı.

İlk istem detaylı olmadığı için yapay zekâ genel geçer bir görsel sunacaktır. İkinci istem de spesifik yönlendirmeler içermektedir. Tasarım sürecinde yapay zekânın hedefe yönelik ve detaylı sonuçlar üretmesine imkân tanımaktadır. Bu tür istemler, yapay zekânın tasarım sürecinde stil, form, malzeme kullanımını ve işlevini belirlerken izleyeceği yolu şekillendirmektedir. Etkili bir istem oluşturmak, yalnızca süreci hızlandırmakla kalmaz, aynı zamanda tasarımcının daha üretken ve verimli çalışmasını da mümkün kılmaktadır. Örneğin bir mobilya tasarımını manuel olarak modellemek yerine, detaylı bir istemle yapay zekâya yönlendirme yapıldığında saniyeler içinde fikre yakın görsel çıktılar elde edilebilmektedir. Örneğin tasarımcı zihninde oluşan fikri isteme döktüğünde düşüncelerine yakın, benzer görseller görebilmektedir. Bu sayede tasarımcı, tasarım sürecini daha hızlı ve sezgisel bir şekilde ilerletebilir (Karadağ, 2024). Yapay zekâ, tasarım süreçlerinde farklı aşamalarda çeşitli algoritmalarla ortaya çıkar. Özellikle metinden görsel üreten ve büyük veri tabanlarına dayanan modellerde, algoritmaların verilen isteme nasıl karşılık verdiğini kavramak, yeni bir iş arkadaşınızın tasarım anlayışını ve yöntemlerini tanımak gibidir. Görsellerin nasıl tanımlandığı, bu tanımlamaların veri tabanındaki bilgilerle nasıl eşleştiği ve algoritmanın bağlantıları nasıl algıladığı gibi sorular, bu modellerle çalışan tasarımcıların temel ilgi alanıdır. “Algoritmanın verdiği sonuçlarla yetinirim” demek yerine, eleştirel bir yaklaşım benimseyerek yapay zekâ ile bir öğrenme ve gelişim diyalogu kurmak önemlidir. Bu süreç hem tasarım pratiklerimizi hem de algoritmaların işleyişini ilerletmeye olanak tanır. Tasarımcı zamanını verimli kullanarak özgün ve yenilikçi mobilyaların tasarlanmasına zemin hazırlayabilecektir.

Mobilya; tasarım sürecinde işlevsellik ve estetiği bir arada bulunduran, mekanların hem kullanımını hem de görünümünü etkileyen bir üründür. Mekânın dili olan mobilyalar, sanat, teknik ve işlev gibi unsurları birleştirir. Mobilyada malzeme bakımından birçok seçenek bulunmaktadır. En sık kullanılan malzeme -kolay şekil verilebildiği için- ahşaptır. Mobilyanın dokusu, rengi, biçimi ve ergonomisi de tasarımı etkileyen önemli faktörlerdir (Yavuz Öden, 2021: 872). Yapay zekâ, estetik ve işlevsel detayları taklit etme yeteneğine sahiptir. Fakat bu unsurları derinlemesine analiz etme konusunda bazı sınırlamaları vardır. Malzemeler, tasarımın tüm unsurlarıyla kusursuz bir şekilde bütünleşmelidir. Bu durumda tasarımcının bakış açısı ve uzmanlık alanı ön plana çıkmaktadır. Tasarımcılar, mobilya tasarım süreçlerinde malzeme kullanımını dikkate alarak hem görsel hem de ergonomik açıdan kullanıcıya tatmin edici bir deneyim sunmayı amaçlar. Bu amaçla istemlerde malzeme detayları açık ve net bir şekilde ifade edilerek tasarım sürecini yönlendirebilmektedir. Örnek olarak ahşap gibi doğal malzemeler seçilirken türünü belirlemek, yüzey işleme detaylarına değinmek gereklidir. Malzemenin istemde detaylı ve doğru şekilde ifade edilmesi mobilya tasarımının kalitesini doğrudan etkilemektedir.

BULGULAR

Araştırma için mobilya seçiminde daha az bilinir bir ürün tercih edilmesi; yapay zekâ platformlarının derin öğrenme süreçlerinde popüler mobilyaları daha ayrıntılı işlemiş olmasıdır. Bu durum popüler bir mobilya seçildiğinde yeniden oluşturulan görsellerin birebir aynısı olabilmektedir. Bunu önleyebilmek amacıyla daha az bilinirlik düzeyine sahip bir tasarım seçilmesi gerekmektedir. *Miss Dior: The Medallion Chair* adlı mobilya, yapay zekânın yaratıcılığı ve özgünlüğünü test etmek için daha uygun bir zemin sunmaktadır. Görsel, metin ve video içeriklerinin hızlı üretimi, büyük veri ve makine öğreniminin birlikte çalışmasının bir sonucudur. İnternette oluşturulan devasa veri havuzu, milyonlarca kişinin sürekli paylaştığı görsel, metin ve videolarla bugünkü halini almış ve bu veri yığını her geçen gün artmaktadır (Sivri, 2024: 329).

Bu çalışmada kullanılan yapay zekâ tabanlı platformlar, özellikle İngilizce dilinde oluşturulan istemlerde daha başarılı ve tutarlı sonuçlar vermektedir. Görsel 3'ün analiz sürecinde ise ChatGPT uygulamasına ilgili görsel yüklenmiş ve sistemden bu görsele ilişkin bir istem oluşturması talep edilmiştir. Bu bağlamda ChatGPT tarafından oluşturulan istem şu şekildedir:

Design a futuristic and elegant chair in a polished metallic finish, emphasizing a minimalist aesthetic. The chair should have a seamless blend of organic and geometric shapes and feature an oval-shaped backrest that appears slightly tilted for ergonomic comfort. The legs should be slender and long, giving a delicate yet sturdy feel. The armrests should flow naturally from the frame and exhibit soft curves in harmony with the overall design. The chair should have a single armrest. For a luxurious and modern look, the chair should be designed with a mirror-like shiny rose gold finish that reflects light. [Fütüristik ve zarif bir sandalye tasarımı, parlak metalik yüzeyiyle minimalist estetiği vurgulamalıdır. Organik ve geometrik formların mükemmel bir uyum içinde birleştiği, hafifçe eğilmiş oval sırt dayanağı ergonomik konforu ön plana çıkarmalıdır. Ayaklar ince ve uzun, narin ama sağlam bir his uyandırmalıdır. Kolçaklar, gövdeden doğal bir şekilde akarak yumuşak kıvrımlar sergilemeli ve genel tasarımla uyum içinde olmalıdır. Sandalyede tek bir kolçak bulunmalıdır. Lüks ve modern bir görünüm için sandalye, ışığı yansıtan, ayna gibi parlak bir rose gold kaplama ile tasarlanmalıdır.]

Oluşturulan istem modern ve lüks bir sandalye tasarımı için detaylı bir yönlendirme sunmaktadır. Sandalyenin formu için ergonomik olması göz önünde bulundurulmaktadır. Genel tasarım dili, stili ve malzeme türü gibi ayrıntılara yer verilmektedir. Bu istem mobilya tasarımı için sağlam bir temel oluşturmakla birlikte birkaç eklenti ile daha kapsamlı ve yönlendirici hale getirilebilmektedir. İç mekân mı, dış mekân mı gibi nerede kullanılacağı belirtilebilir. “Tek bir kolçak” ifadesini daha açıklayıcı yapmak gerekmektedir. Örneğin, “sandalyede yalnızca tek tarafta, gövdeyle bütünleşik biçimde konumlanan bir kolçak yer almalı” gibi bir ifade tercih edilebilir. Bu detayları göz önünde bulundurarak daha başarılı ve net sonuçlar elde edilir. Görsel 3 için belirlenen istem Microsoft Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI uygulamalarına girilerek incelenmiştir.

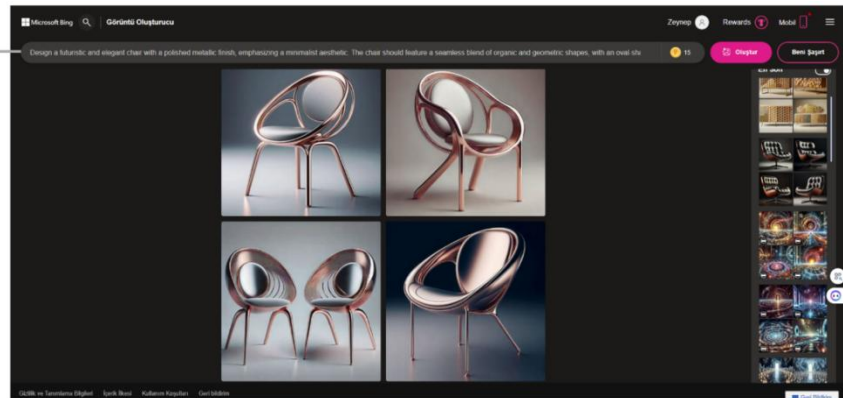


Görsel 3. Miss Dior: The Medallion Chair

Microsoft Bing

Microsoft Bing, kullanımı basit ve kullanıcı dostu bir arayüze sahip bir uygulamadır. Temel kalitede görseller üreten Dall-e 3 altyapısı kullanılmaktadır. OpenAI tarafından geliştirilen Dall-e, makine öğrenmesinden derin öğrenme alanındaki gelişen teknoloji ile makinelerin verileri çizmesi görselleştirmesi renklendirmesi gibi becerilerini pekiştirmektedir (Şen, 2022: 1326). Temel ergonomi bilgisine sahiptir. Görsel 4’te görüldüğü gibi metin girdisi alanı haricinde başka bir seçenek bulunmamaktadır. Bu nedenle sınırlı çeşitliliğe sahiptir. Türkçe dilini desteklemektedir.

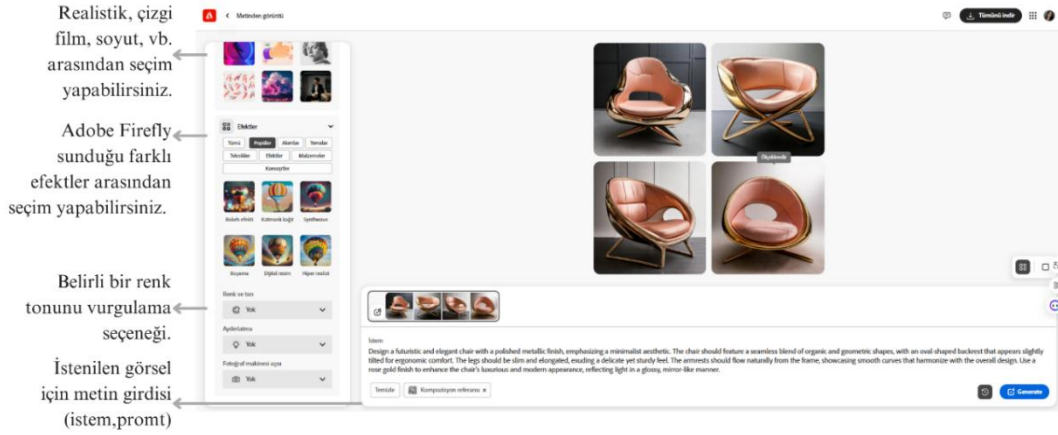
İstenilen görsel için metin girdisi (istem.prompt)



Görsel 4. Microsoft Bing arayüzü

Adobe Firefly

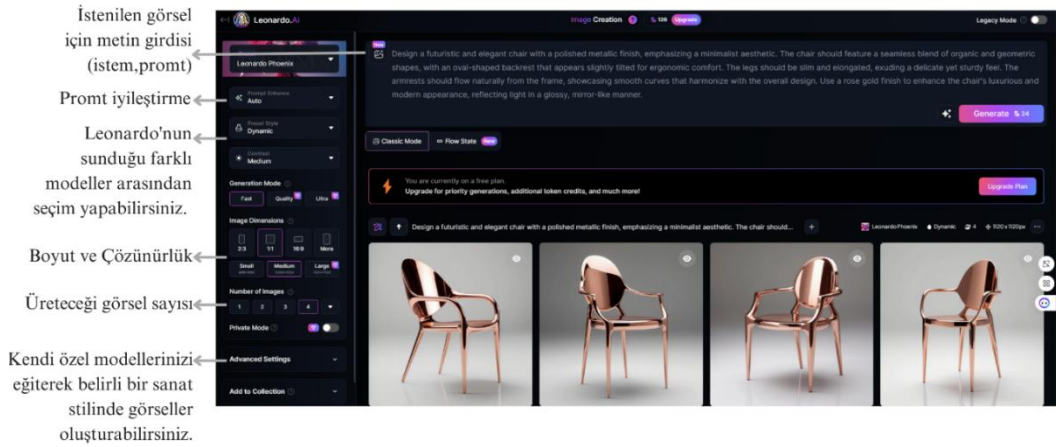
Üretken bir yapay zekâ olan Adobe Firefly, Adobe Sensei altyapısını kullanarak metin girdilerini görsellere dönüştürmektedir. İçerisinde yer alan özellikler Adobe Illustrator, Adobe Photoshop gibi uygulamalarla birlikte çalışmaktadır (Kahvecioğlu vd., 2024: 46). Görsel 5'te bulunan sol menüde istenilen görselin stili ve tasarım özellikleri belirlenmektedir. Kaliteli ve yüksek çözünürlüklü görseller üretmektedir. Microsoft Bing'e göre daha gelişmiş kontrol araçlarına sahiptir. Temel ergonomi konusunda çeşitli tasarımları destekler. Anlaşılması zor istemler girildiğinde yavaşlama yaşansa da genel performansı hızlıdır. Bu bağlamda profesyonel ve kaliteli bir görünüm isteyen kullanıcılar için uygundur.



Görsel 5. Adobe Firefly arayüzü

Leonardo AI

Leonardo AI, kendi geliştirdiği üretken yapay zekâ modeli ile çalışmaktadır. Arayüzü daha kaliteli ve derinlemesine çalışma yapan kullanıcılara hitap etmektedir. Görsel 6'da solda verilen menüde daha detaylı işlevler bulunmaktadır. Yaratıcı ve estetik çıktılar üretmesinin yanı sıra detaylı malzeme seçenekleriyle de kaliteli görseller oluşturmaktadır. İstem detaylı bir şekilde yazıldığı sürece çıktı performansı artmaktadır. Sanatsal ve özgün tasarımlar arayan kullanıcılar kullanabilir.



Görsel 6. Leonardo AI arayüzü

Tablo 1'de yukarıda bahsedilen Microsoft Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI uygulamalarının teknik kullanımı ve performansı hakkında detaylı bir karşılaştırma yapılmıştır. Bu uygulamalar; görsel çıktı, arayüz, görsel kalite, ergonomi, malzeme seçimi, tasarım çeşitliliği ve hız gibi kriterler bazında karşılaştırıldı.

Tablo 1. Microsoft Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI teknik kullanım ve performansının karşılaştırılması.

	 Microsoft Bing	 Adobe Firefly	 Leonardo.Ai
Görseller			
Arayüz	Kullanıcı dostu ve basittir.	Arayüzü karmaşıktır. İleri düzey özellikler anlaşılamayabilir.	Sanatsal görseller yaratmada başarılıdır, deneysel sonuçlar elde edilebilir.
Görsel Kalite	DALL-E 3 ile çalışmaktadır. Kaliteli ve basit sonuçlar çıkabilmektedir.	Yüksek çözünürlüklü ve kaliteli sonuçlar sağlamaktadır.	Yaratıcı ve kaliteli sonuçlar çıkarmaktadır.
Ergonomi	Temel ergonomi bilgisine sahiptir.	Temel ergonomi bilgisine sahiptir.	Temel ergonomi bilgisine sahiptir.
Malzeme Seçimi	Sınırlı malzeme türleriyle çalışmaktadır.	Yaratıcı malzeme kombinasyonları sunmaktadır.	Detaylı malzeme çeşitliliğinin yanı sıra doku kalitesi yüksektir.
Tasarım Çeşitliliği	Farklı tasarımlar sunmaktadır. Çeşitlilik sınırlıdır	Farklı ihtiyaçlar için geniş bir tasarım çeşitliliği sunmaktadır.	Deneysel ve yenilikçi tasarım çeşitliliği bulunmaktadır.
Hız	Çok hızlıdır.	Hızlıdır ancak karmaşık projelerde biraz zaman alabilir.	Kalite ve detay oranı arttıkça hızı değişir. Genellikle orta hızda çalışmaktadır.

SONUÇ

Bu çalışma da üretken yapay zekâ uygulamaları tarafından üretilen çıktılar üzerinden karşılaştırmalar ele alınmıştır. Çalışma kapsamında kullanılan Microsoft Bing, Adobe Firefly ve Leonardo AI gibi uygulamalarının sunduğu görsel çıktılar, tasarım sürecine katkıları ve uygulamaların işlevsellikleri incelenmiştir. Tablo 2’de aynı metinsel girdilerle nasıl farklı görseller üretildiği görülmektedir. Tasarım çıktılarında önemli bir faktör olan istemler, detaylı bir anlatım ile amaca uygun şekilde yazıldığında çıkan ürün tatmin edici olur. Fakat tablo 2’de sadece Leonardo AI uygulamasının verilen isteme doğru çıktıyı oluşturduğu gözlemlenmektedir. Algoritmik yapısı, özgünlük ve yaratıcılık özellikleri, diğer üretken yapay zekâ uygulamalarına göre daha iyi sonuçlar üretmesini sağlamaktadır. Özellikle mobilya tasarımı gibi detaylı işlerde Leonardo AI öne çıkmaktadır.

Tablo 2. Üretken yapay zekâ uygulamaları tarafından üretilen mobilya tasarımı çıktılarının karşılaştırılması

Seçilen Mobilya	 Microsoft Bing	 Adobe Firefly	 Leonardo.Ai
			

Araştırma sorularına yanıt ararken birkaç sonuca ulaşılmıştır. Tasarımcı hayal ettiği tasarımı, metinden görsele dönüştürürken bu uygulamaları kullanabilecektir. Tasarım fikirlerini hızlı bir şekilde görselleştirecektir. Bu bağlamda yapay zekâ destekli mobilya tasarımı, geleneksel yöntemlerle karşılaştırıldığında çeşitli açılardan avantajlar ortaya koymaktadır. Yapay zekânın sağladığı veri analizi ve kullanıcı geri bildirimleri sayesinde daha yenilikçi, verimli ve fonksiyonel tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Özellikle kişiselleştirilmiş mobilya tasarımlarının oluşturulmasında yapay zekâ, müşteri memnuniyetini artırmakta ve tasarımcıların rekabet avantajını güçlendirmektedir. Bu teknolojinin doğru ve güvenilir kullanımı, iç mimarlık alanında önemli değişim ve gelişim sağlamaktadır.

Yapay zekâ teknolojilerinin sunduğu veri odaklı ve analitik yaklaşımlar, geleneksel deneyim ve sezgilere dayalı mobilya tasarım süreçlerini dönüştürerek daha yenilikçi ve verimli sonuçlar ortaya koymaktadır. Ancak bu iş birliğinde belirleyici ve yönlendirici rol hâlâ tasarımcılara aittir. Tasarım hedefleri mekânın özellikleri, fonksiyonel beklentiler ve estetik kriterler net olarak tanımlanmalı; yapay zekâyâ beslenen veri setlerinin doğruluğu, temizliği ve güncelliği titizlikle sağlanmalıdır. Tasarımcılar, görsel çıktılarda kullanılan istemlerin yönlendirici gücünü deneyimle pekiştirirken estetik ve işlevsellik arasında uyumu gözetmeli; malzeme seçimi, dokunsal hisler ve ergonomik detaylar gibi insan odaklı unsurları besleyici bir vizyonla ele almalıdır. Ayrıca prototipleme ve kullanıcı testleri yoluyla toplanan geri bildirimler, tasarımın gerçek dünya koşullarına uygunluğunu ve sürdürülebilirliğini güvence altına alır. Bu süreçte, deneyimli ve donanımlı bir tasarımcının sezgileri ve eleştirel bakışı, yapay zekânın hız ve çeşitliliğiyle birleşerek ortaya çıkan çözümlerin hem duygusal hem de işlevsel boyutlarını derinleştirir. Böylece tasarımcı ile makine arasındaki etkileşim, yalnızca teknik araç kullanımının ötesine geçerek; anlamlı, özgün ve kullanıcı odaklı mobilyaların geliştirilmesine imkân tanımaktadır.

Sonuç olarak, tasarımcı-makine etkileşimi, mobilya tasarımı alanında yaratıcı süreçlerin dönüşümünde önemli bir yer tutmaktadır. Bu etkileşim, yalnızca bir araç kullanımı değil, tasarımcı ve yapay zekânın birbirini etkilediği dinamik bir süreçtir. Yapay zekâ ile olan etkileşimlerimiz hem öğrenme hem de adaptasyonu içeren bir döngü sunmaktadır. Tasarımcı, yalnızca bir talep iletmekle kalmaz; aynı zamanda yapay zekânın sunduğu önerilerden ve öngörülerden öğrenir, bu süreçte yeni yöntemler ve yaklaşımlar geliştirebilir. Mobilya tasarımında yapay zekâ, malzeme seçimi, form analizi, ergonomik yapılandırma ve işlevsellik gibi konularda güçlü bir yardımcıdır. Örneğin, bir sandalye tasarımında yapay zekâ, kullanıcı verilerini analiz ederek hem estetik hem de ergonomik açıdan ideal bir tasarım önerisi sunabilir. Ayrıca, malzemelerin dayanıklılığı, sürdürülebilirliği ve üretim süreçlerindeki verimlilik açısından optimize edilmiş çözümler üretebilir. Ancak tasarımcı, bu süreçte yalnızca yapay zekâdan gelen çıktılara bağlı kalmaz; bu çözümleri sorgulayıcı bir bakışla değerlendirerek, kendi estetik ve işlevsel hedefleri doğrultusunda özgün tasarımlar oluşturur. Böylelikle insan yaratıcılığı ile teknolojik kapasitenin birleştiği noktada yenilikçi mobilyaların ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır.

Yapay zekânın tasarım alanı için gelecekteki yeri, yaratıcı süreçlerin dönüşümünde daha kapsamlı ve stratejik bir rol üstleneceğine işaret etmektedir. Yapay zekâ, yalnızca öneriler sunan bir araç olmaktan çıkıp, tasarım sürecinin proaktif bir parçası haline gelecektir. Gelişen algoritmalar sayesinde, yapay zekâ sistemleri tasarım problemlerini daha derinlemesine anlayacak, kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik kişiselleştirilmiş çözümler geliştirecek ve çoklu parametreleri bir arada optimize edebilecektir. Özellikle mobilya tasarımı gibi işlevsellik ve estetiğin bir arada değerlendirildiği alanlarda, yapay zekâ, kullanıcı verileri, ergonomik analizler ve sürdürülebilirlik kriterlerini entegre ederek daha yenilikçi tasarımlar ortaya koyacaktır.

Bununla birlikte, yapay zekâ destekli tasarım süreçlerinin etik ve estetik sınırlarını belirlemek de geleceğin önemli tartışma konuları arasında yer alacaktır. Yapay zekâ, insan yaratıcılığını tamamlayan bir ortak olarak konumlandığında, tasarımcıların yaratıcılığını ve sezgilerini zenginleştirme potansiyeline sahiptir. Gelecekte, yapay zekâ teknolojileri ile tasarımcıların iş birliği, daha kullanıcı odaklı, sürdürülebilir ve özgün ürünlerin geliştirilmesine olanak tanıyacaktır. Bu dönüşüm, tasarım disiplinlerini yeniden tanımlarken, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde bir işbirlikçi olarak nasıl konumlanacağına dair yeni yaklaşımlar gerektirecektir.

Authors' Contributions

The authors contributed equally to the study.

Competing Interests

There is no potential conflict of interest.

Ethics Committee Declaration

This study does not require ethics committee approval.

KAYNAKÇA

- Akın, E. & Şahin, M. E. (2024). Derin öğrenme ve yapay sinir ağı modelleri üzerine bir inceleme. *EMO Bilimsel Dergi*, 14(1), 27-38.
- Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zekâ ve uygulamaları. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 71-88.
- Aslan, F. (2024). *Öznamenin arakesitiyle kurgulanan bir temsil anlatısı: Tasarımın yaratıcı süreçlerinde yapay zeka* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Aslan, T. & Aydın, K. (2023). Metinden görüntü üretme potansiyeli olan yapay zekâ sistemleri: Sanat ve tasarım performanslarının incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42(2), 1049-1198. <https://doi.org/10.7822/omuefd.1293657>
- Elfayoumy, A. H., Abdel Rahman, A., & Oreaba, A. A. S. (2025). AI-driven furniture design: Bridging creativity and manufacturability in the digital age. *The International Design Journal*, 15(2), 105-113.
- Kahvecioğlu, C., Ast, M. C., & Sağlık, A. (2024). *Peyzaj tasarımında yapay zekâ araçlarının kullanımı*. E. Sağlık (Ed.). İKSAD Yayınevi.
- Karabulut, B. (2021). Yapay zekâ bağlamında yaratıcılık ve görsel tasarımın geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(79), 1516-1539. <https://doi.org/10.17755/esosder.844536>
- Karadağ, D. (2024). *Yapay zekâ ve insan: Tasarım dünyasında yeni perspektifler*. XXI. <https://xxi.com.tr/i/yapay-zeka-ve-insan> (20.01.2025).
- Karaman, M. (2024). Use of artificial intelligence technologies in visual design. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 10(2), 121-138. <https://doi.org/10.46641/medenietsanat.1525769>
- Li, C., Zhang, T., Du, X., Zhang, Y., & Xie, H. (2024). *Generative AI models for different steps in architectural design: A literature review* (arXiv No. 2404.01335). arXiv. <https://arxiv.org/abs/2404.01335>
- Mutlu Avunç, G. (2024). Mimaride biyofilik tasarım için metinden görüntü üretme potansiyeli olan yapay zekâ araçlarının kullanımı. *Black Sea Journal of Engineering and Science*, 7(4), 641-648. <https://doi.org/10.34248/bsengineering.1470411>
- Sivri, O. (2024). Yapay zekâ çerçevesinde görsel sanatların geleceği. *İnsan Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 322-344.
- Şen, E. (2022). İllüstrasyon alanında yapay zekâ uygulamaları. *Abant Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(3), 1320-1332. <https://doi.org/10.11616/asbi.1159662>
- Tatlısu, E., Bağlı, H. H., Turan, A. Z., Hamurcu, A., Eser, A., Avcı, S. K. (2025). Yapay zekâ çağında endüstriyel tasarım: Uygulamalar ve eğitim üzerine etkileri. *Öneri Dergisi*, 20(MX Yaratıcı Endüstriler Çalıştayı 2024: Yapay Zekâ Çağında Yaratıcı Endüstriler Özel Sayısı), 154-188.
- Turan Başara, G. (2024). Avrupa dijital düzenleme sisteminde yapay zekâ yasası. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 73(4), 2983-3016. <https://doi.org/10.33629/auhfd.1578021>
- Ünsal, H. (2024). Yapay zekâ ve yapay zekânın eğitimin geleceğine ilişkin olası doğurguları. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences (JOSHAS)*, 10(5), 674-682.
- Yavuz Öden, H. (2021). Mobilya tasarımında eskiz ve biçime etkileri. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 8(3), 866-882.
- Yıldırım, B. (2024). Yapay zekâ sanatının doğal ve yapay kavramına tarihsel süreçte etkisi. *Felsefe Dünyası*, 79, 280-306. <https://doi.org/10.58634/felsefedunyasi.1489983>
- Yıldırım, B. & Kavut, İ. E. (2024). Zihinsel imgenin mekânsal izdüşümünü üretken yapay zekâ aracılığıyla temsil etmek: Puslu kıtalar atlası örneği. *International Design and Art Journal*, 6(2), 233-248.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 2: Aşağıdaki kaynaklardan yararlanılarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

Akın, E. & Şahin, M. E. (2024). Derin öğrenme ve yapay sinir ağı modelleri üzerine bir inceleme. *EMO Bilimsel Dergi*, 14(1), 27-38.

Yıldırım, B. & Kavut, İ. E. (2024). Zihinsel imgenin mekânsal izdüşümünü üretken yapay zekâ aracılığıyla temsil etmek: Puslu kıtalar atlası örneği. *International Design and Art Journal*, 6(2), 233-248.

Görsel 3: Starck, P. (2025). *Miss Dior: The Medallion Chair imagined by Philippe Starck*. Starck. <https://www.starck.com/miss-dior-the-medallion-chair-imagined-by-philippe-starck-p4610> (17.01.2025).

Görsel 4: Microsoft Bing. (2025). *Microsoft Bing Görsel Oluşturma Aracı*. Bing. <https://www.bing.com/images/create> (08.12.2024).

Görsel 5: Adobe. (2025). *Adobe Firefly görselleri*. Adobe. https://firefly.adobe.com/inspire/images?ff_channel=adobe_com&ff_campaign=ffly_homepage&ff_source=firefly_seo (08.12.2024).

Görsel 6: Leonardo AI. (2025). *Leonardo AI görsel oluşturma aracı*. Leonardo AI. <https://app.leonardo.ai/image-generation> (08.12.2024).

Authors' Biography

Zeynep Özbölük graduated from Department of Architecture at Marmara University in 2023. She continues her master's degree at Mimar Sinan Fine Arts University. She worked in interior architecture companies from 2023 to 2024. Her academic interests include design with generative artificial intelligence, design tools and technology, data visualization and furniture design.

Mahmut Atilla Söğüt is an Assistant Professor at the Department of Interior Architecture at Mimar Sinan Fine Arts University. He has many applications and awards in different areas related to interior design in his professional and academic life. His areas of expertise are furniture, interior design, biomimicry and fine structure. His recent research interests include seating elements, light and space, biomimicry and furniture design, artificial intelligence and interior architecture education. He is married and has two children.