

AI

AI DANIřMAN

ÜCRETSİZ SÜRÜM

Bireyler için Yapay Zekâ

Sorun prompt yazmayı bilmemek deęil. Yanlıř işi devretmek.
Bu rehber, kendi işinden neyi verip neyi vermeyeceęini seçmeyi
öğretiyor.

AI Danışman – Ücretsiz Eğitim Serisi

Bu belgeyi dilediğin gibi paylaşabilirsin. Satılamaz, deęiřtirilemez.

Eylül 2026 · aidanisman.pages.dev · t.me/aidanisman

- 01 Teşhis: zamanını gerçekte ne yiyor
- 02 Devretme — hangi işi verirsin, hangisini vermezsin
- 03 Zihinsel model: model neyi yapabilir, neden yapamaz
- 04 Tarif etme — beş temel desen
- 05 Ayırt etme — çıktıyı yargılamak
- 06 Tek seferlik kullanımdan sisteme
- 07 Sahiplenme — doğrulama, mahremiyet, beyan
- 08 İlk yedi gün

01 Teşhis: zamanını gerçekte ne yiyor

Yapay zekâyı denemiş ama işine katamamış insanların ortak bir hikâyesi var. Aracı açıyorlar, birkaç soru soruyorlar, iyi cevaplar alıyorlar, kapatıyorlar. Ertesi gün aynı işi yine elle yapıyorlar.

Buna genelde "daha iyi prompt yazmayı öğrenmeliyim" diye teşhis konuyor. Teşhis yanlış. Prompt, dört beceriden yalnız biri — ve tek başına en az işe yarayanı. **Asıl sorun, kendi işinden hangisinin devredilebilir olduğunu bilmemek.**

İki tür iş

Yaptığın her işi ikiye ayırabilirsin:

- **Yargı işi:** Her seferinde farklı bir karar verirsin. Bir müşteriye ne teklif edeceğin, bir riski alıp almayacağın, bir metnin doğru tonu tutturup tutturmadığı.
- **Tekrar işi:** Girdi değişir, yapılan iş değişmez. Aynı e-postayı farklı isimle yazmak, aynı raporu yeni sayılarla doldurmak, aynı toplantıyı özetlemek.

Yapay zekâ tekrar işinde çok iyi, yargı işinde güvenilmez. Bu ayrımı yapmadan araç öğrenmek, elinde çekiçle vida aramaya benziyor.

Sezgi seni yanıltır

İnsanlar hangi işin zamanını yediğini bilmediklerini sanmaz — ama genellikle yanılırlar. Zihin, *can sıkıcı* işi *çok süren* iş sanır.

Can sıkıcı işler genelde büyük ve seyrek: yıllık rapor, zor bir görüşme, karmaşık bir sunum. Zamanı yiyen işler ise küçük ve sıktır: günde altı kez yazılan kısa e-posta, her hafta güncellenen aynı tablo, her müşteriye tekrar anlatılan aynı süreç.

NEDEN BÖYLE

Küçük ve sık işler dikkat çekmez çünkü her biri tek başına birkaç dakikadır. Ama günde altı kez yapılan dört dakikalık bir iş, ayda sekiz saat eder. Yılda bir yapılan ve üç gün süren rapordan daha pahalıdır — ve sen bunu hiç fark etmezsin.

Bir haftalık envanter

Ölçmeden karar verme. Bir hafta boyunca tek bir not tut: **"bunu bu hafta kaçınıcı kez yapıyorum?"** Başka hiçbir şey yazma. Hafta sonunda listenin başındaki iş, tahmin ettiğin iş olmayacak.

İş	Haftada kaç kez	Her seferinde	Haftalık toplam
Teklif e-postası yazmak	7	12 dk	84 dk
Toplantı notunu özetlemek	4	15 dk	60 dk
Sosyal medya metni	5	20 dk	100 dk
Aylık rapor	0,25	180 dk	45 dk

Tabloda aylık rapor en uzun süren tek iş. Ama haftalık maliyeti en düşük olanı. İlk devredeceğin iş o değil.

Çıkarım: Devretme kararı sıklıkla verilir, süreyle değil. Sık olan iş, sistem kurmanın maliyetini geri öder; seyrek olan ödemez.

02 Devretme — hangi işi verirsin, hangisini vermezsin

2023-2024'te iki akademisyen — Ringling College'dan Rick Dakan ve University College Cork'tan Joseph Feller — insanların yapay zekâyla nasıl çalıştığını inceleyip dört beceriden oluşan bir çerçeve kurdu. Anthropic bu çerçeveyi kendi eğitim programının temeli yaptı.

Beceri	Ne demek
Devretme	Neyi vereceğine karar vermek
Tarif etme	Ne istediğini anlatmak
Ayirt etme	Geleni yargılamak
Sahiplenme	Sorumluluğu üstlenmek

Piyasadaki eğitimlerin neredeyse tamamı ikincisini öğretiyor. Diğer üçü büyük ölçüde boş bırakılmış. Oysa sırayla ilerlemezsen prompt ne kadar iyi olursa olsun sonuç kötü çıkar: yanlış işi mükemmel tarif etmiş olursun.

Üç etkileşim biçimi

Devretmek tek bir şey değil. Üç farklı derinliği var ve hangisini seçtiğin işin riskini belirliyor.

Biçim	Ne olur	Örnek
Otomasyon	Sen tanımlarsın, model yapar	"Bu metni 200 kelimeye indir"
Güçlendirme	Birlikte, yineleyerek çalışırsınız	Bir teklifi beraber şekillendirmek
Vekâlet	Sen kurarsın, model kendi yürütür	Gelen e-postaları kendi başına sınıflandıran bir akış

Yeni başlayan biri doğrudan üçüncüsüne atlamamalı. Vekâlet, ilk ikisinde ne olup bittiğini görmeden kurulursa hatayı da otomatikleştirirsin.

Devretme kararı: üç soru

Bir işi vermeden önce üç soruyu sırayla sor. Herhangi birine "hayır" diyorsan o iş henüz devredilmez.

1. Tekrar ediyor mu?

Haftada en az üç kez yapmıyorsan, sistem kurmanın maliyeti geri dönmez. Tek seferlik işlerde yapay zekâyı kullan — ama sistem kurma, sadece o an kullan.

2. Girdisi öngörülebilir mi?

İşin girdisi her seferinde farklı biçimde geliyorsa — bazen e-posta, bazen telefon, bazen ağızdan — otomatikleştirmen gereken şey iş değil, **bilginin geliş biçimi**. Tek bir form, kurulacak sistemin yarısını gereksiz kılar.

3. Çıktısını doğrulayabiliyor musun?

Bu, üçünün en önemlisi ve en sık atlananı. Modelin verdiği cevabın doğru olup olmadığını *anlayabiliyor musun?*

Kendi uzmanlık alanında yazılmış bir metnin iyi olup olmadığını anlarsın. Hiç bilmediğin bir konudaki hukuki yorumun doğru olup olmadığını anlayamazsın. İkincisini devretmek zaman kazandırmaz — **görünmez risk üretir**.

EN PAHALI HATA

Doğrulamadığın işi devretmek, yapay zekâyla ilgili en pahalı hatadır. Çünkü sonucu hemen görmezsin. Kötü bir özet seni yavaşlatır ve bunu fark edersin. Yanlış bir hukuki yorum aylar sonra karşına çıkar.

Devredilir / devredilmez

Devredilir	Devredilmez
Uzun metni özetlemek	Hangi kararı vereceğine karar vermek
Aynı metni farklı kitleye uyarlamak	Doğruluğunu kontrol edemeyeceğin olgusal iddialar
Dağınık notu düzenli metne çevirmek	Duygusal yük taşıyan kişisel iletişim
Fikir listesi üretmek	Gizli veya kişisel veri içeren işler
Taslağı eleştirmek, zayıf yerini bulmak	Nihai sorumluluğun sende olduğu son karar
Biçim dönüştürmek (not → e-posta → sunum)	Senin sesini taşıması gereken ilk taslak

Sağ sütun "asla" demek değil. "Henüz değil" demek. Doğrulama yeteneğin arttıkça sağdan sola madde taşırsın.

Platform farkındalığı — hangi iş hangi araca

Devretme kararının ikinci yarısı, çoğu rehberde hiç sorulmuyor: işi devrettin, peki **neye** devrettin? Araçlar aynı şeyi yapmıyor ve yanlış araç seçimi, kötü prompt yazmaktan daha sık başarısızlık üretiyor.

İhtiyaç	Doğru araç tipi	Yanlış seçimin sonucu
Güncel bilgi gerekiyor	Web erişimi olan sohbet aracı	Modelin bilgi kesme tarihinden eski cevap
Uzun belge okunacak	Belge yükleyebilen araç	Metni parça parça yapıştırınca bağlam kopuyor
Hesaplama var	Tablo veya kod çalıştıran araç	Modelin uydurduğu, ikna edici ve yanlış sayı
Aynı işi her hafta yapacaksın	Kalıcı talimat tutabilen araç (proje, özel asistan)	Her seferinde bağlamı yeniden yazmak
Dosyalarla çalışılacak	Dosya sistemine erişen ajanlı araç	Kopyala-yapıştır döngüsünde kaybolmak
Gizli veri var	Kurumsal hesap — ya da hiçbiri	Geri alınamaz veri sızıntısı

Çıkarım: "Model yapamadı" diye bıraktığın işlerin çoğu, aslında *yanlış araca verilmiş* işler. Hesap yaptırmak, güncel fiyat sordurmak veya 50 sayfalık sözleşmeyi parça parça yapıştırmak — üçü de araç hatası, model hatası değil.

03 Zihinsel model: model neyi yapabilir, neden yapamaz

Bu bölüm teknik değil ama atlanamaz. Modelin nasıl çalıştığına dair kaba bir fikrin yoksa, davranışlarını kişisel algıyorsun: "bana yalan söyledi", "beni kandırdı", "dün biliyordu bugün unuttu". Bunların hiçbiri doğru değil ve her biri seni yanlış çözüme götürür.

Bir sonraki kelimeyi tahmin ediyor

Dil modeli, önündeki metne bakıp **bir sonraki parçayı** tahmin ediyor. Sonra o parçayı da metne ekleyip yine tahmin ediyor. Cevap böyle oluşuyor.

Bu tek cümle, karşılaştığın davranışların çoğunu açıklıyor:

- **Neden akıcı ve ikna edici yazıyor:** İş zaten dilin nasıl aktığını tahmin etmek.
- **Neden emin görünürken yanılıyor:** "Bilmiyorum" demek istatistiksel olarak nadir bir devam. Metin, cevabı olan bir metne benzemeye devam ediyor — içerik yanlış olsa bile.
- **Neden aynı soruya farklı cevaplar veriyor:** Tahminde kasıtlı bir rastgelelik var. Bu bir arıza değil, tasarım.

HALÜSİNASYON BİR HATA DEĞİL, YAPISAL BİR ÖZELLİK

Model uydurduğunda bozulmuş olmuyor. Her zaman yaptığı şeyi yapıyor: makul devam üretiyor. Bazen makul olan doğruyla örtüşüyor, bazen örtüşmüyor. Bu yüzden çözüm "daha iyi model beklemek" değil, **doğrulanabilir işler seçmek ve çıktıyı denetlemek**.

Kısa bir çalışma belleği var

Modelin bir seferde "görebildiği" metin miktarı sınırlı. Buna bağlam penceresi deniyor. Sohbet uzadıkça baştaki bilgiler pencereden düşüyor.

Bu yüzden uzun bir sohbetin sonunda model başta söylediğin kuralı unutmuş gibi davranıyor. Unutmuyor — **artık göremiyor**.

Pratik sonuç: önemli talimatları sohbetin başında bir kez söyleyip unutma. Uzun çalışmalarda *tekrar hatırlat*, ya da yeni bir sohbet açıp bağlamı temiz kur.

Sohbetler arasında hafızası yoktur

Aksi açıkça belirtilmedikçe, yeni bir sohbet açtığında model seni tanımaz. Dün ne konuştuğunuzu, işinin ne olduğunu, hangi tonu sevdiğini bilmez.

Bu, sıkıcı ama en yüksek getirili düzeltmeye işaret ediyor: **her seferinde yeniden anlatmayı bırak**. Kendini, işini ve tercihlerini bir kez yaz, sakla, her sohbetin başına yapıştır. Bölüm 6'da bunu sisteme çevireceğiz.

Yönlendirilebilir — ama sınırlı biçimde

Model, kendisine verilen çerçeveye uyum sağlar. Rol verirsen o rolden konuşur, kitle tarif edersen o kitleye göre ayarlar, biçim dayatırsan o biçimde üretir.

Bu, bir numara değil — **en güçlü kaldıraç**. Ama kaldıracın bir de sınırı var ve bu sınır çoğu kişinin sezgisinin tersi:

UZUN PROMPT DAHA İYİ PROMPT DEĞİLDİR

Kısa, somut ve doğrulanabilir istekler güvenilir çalışıyor. Uzun akıl yürütme zincirleri ve soyut istekler yönlendirmeyi zayıflatıyor. Yani "şunu şöyle yap, ama şunu da unutma, ayrıca şuna dikkat et, bir de şu olsun" biçiminde uzayan bir talimat, kontrolü artırmıyor — azaltıyor.

Pratik kural: bir promptta **en fazla üç sert kısıt** tut. Daha fazlası gerekiyorsa işi ikiye böl.

Dört özellik, tek tabloda

Yukarıdakileri toparlarsak, modelin davranışını belirleyen dört özellik var. Bir sorun yaşadığında bu tablo hangisine çarptığını söylüyor:

Özellik	Ne demek	Belirtisi
Token tahmini	Cevap tek seferde bir parça üretilerek kuruluyor	Akıcı ama yanlış; emin görünen uydurma
Bilgi	Eğitim verisinden ne öğrendiyse onu biliyor	Güncel olayı bilmiyor; nadir konularda zayıf
Çalışma belleği	Aynı anda görebildiği metin sert sınırlı	Uzun sohbette baştaki kuralı "unutuyor"
Yönlendirilebilirlik	Talimatla kontrol edilebiliyor	Soyut ve uzun talimatta kontrol zayıflıyor

Çıkarım: Asıl hatalar tek bir özellikten değil, *ikisinin aynı anda devreye girmesinden* doğuyor. Uzun bir belgeyi özetletmek, çalışma belleği sınırı ile token tahminini aynı anda zorluyor: model belgenin ortasını görmüyor ama yine de makul bir özet üretiyor. Ortaya çıkan metin akıcı, kendinden emin ve **eksik** oluyor — ve eksikliği görünmüyor.

İnce ayardan gelen üç davranış

Modeller iki aşamada eğitiliyor: önce çok büyük bir metin yığınıyla ön-eğitim, sonra insanların tercihleriyle ince ayar. İkinci aşama modeli kullanışlı hâle getiriyor ama üç yan etki bırakıyor:

Davranış	Nasıl görünür	Ne yapmalı
Yağcılık	Sen bir fikir öne sürünce ona katılıyor; itiraz edince fikrini değiştiriyor	Fikrini söylemeden sor. Ya da karşı tarafı savundur.
Gereksiz uzunluk	Üç cümlelik cevabı üç paragrafa yayıyor	Uzunluk sınırını sayıyla ver
Aşırı temkinlilik	Gereksiz uyarı, "bir uzmana danışın", çekingen ifadeler	Bağlamı ve amacını açıkça yaz

YAĞCILIK, AYIRT ETMENİN EN SİNSİ DÜŞMANI

Bir fikrini modele onaylattığında aldığın onay **bir kanıt değil**. Model, seninle aynı fikirde olmaya eğilimli. Bu yüzden "bu planım mantıklı mı?" sorusu neredeyse her zaman "evet, çok mantıklı" cevabı alıyor.

Doğru kullanım: "*Bu planın başarısız olacağı üç senaryoyu yaz*" ya da "*Bu fikre karşı en güçlü itirazı kur*". Modeli hemfikir olmaktan çıkarıp çalıştırmak, tek cümlelik bir düzeltme.

04 Tarif etme — beş temel desen

İnsanların çoğu modele *görev* veriyor: "bana bir e-posta yaz". Görev vermek tarif etmek değil. Tarif, modelin bilmediği ama senin bildiğin her şeyi eklemek demek.

Üç dev, üç çerçeve — ve ortak paydaları

Bu konuda ortada üç büyük sağlayıcının resmî müfredatı var. Üçü de kendi adlandırılmış çerçevesini öğretiyor:

Aşama	Google — TCREI	Microsoft	Anthropic — 4D
Ne devredeceğim?	—	—	Delegation
Görev	Task	Goal	Description
Bağlam	Context	Context	
Örnek / kaynak	References	Source	
Beklenti	—	Expectations	Description
Değerlendirme	Evaluate	—	Discernment
Tekrar	Iterate	—	Description–Discernment döngüsü
Sorumluluk	—	—	Diligence

Tablodan çıkan üç şey, bu rehberin neden böyle kurulduğunu açıklıyor:

- Üçü de bağlam ve örnek konusunda anlaşıyor.** Görev + bağlam + örnek, tartışmasız ortak payda. Aşağıdaki beş desen bunun uygulanmış hâli.
- "Ne devredeceğim" sorusunu yalnız biri soruyor.** Google ve Microsoft doğrudan prompt yazmakla başlıyor. Bu yüzden bu rehberde devretme, prompt'tan *önce* geliyor — bölüm 2'yi bölüm 4'ten önce koymamızın sebebi bu.
- Değerlendirme ve sorumluluk adımlarını herkes koymuyor.** Ama Türkiye'de KVKK, çalıştığın kurumun politikası ve akademide beyan yükümlülüğü varken bu ikisi tercih değil. Bölüm 5 ve 7 bu boşluğu kapatıyor.

GOOGLE'IN ÇERÇEVESİNDE EN ÇOK ATLANAN İKİ HARF

TCREI'yi öğrenenlerin çoğu **R** (References — örnek ver) ve **I** (Iterate — düzelt, tekrarla) adımlarını atlıyor. Oysa jenerik cevapla kullanılabilir cevabı ayıran tam olarak bu ikisi. Google bunu bir slogana bağlamış: *ABI — Always Be Iterating*.

Pratikte: ilk çıktığı **asla** son çıktı sayma. İlk çıktı, promptunun neyi eksik anlattığını gösteren bir teşhis aracıdır.

Tarifin üç katmanı

Anthropic'in çerçevesi "tarif etme"yi üçe ayırıyor ve bu ayırım pratikte çok işe yarıyor — çünkü çoğu kişi yalnız birincisini yapıyor:

Katman	Neyi tarif eder	Örnek
Ürün	Ne üretilsin	"Müşteriye gecikme bildiren bir e-posta"
Süreç	Nasıl çalışılsın	"Önce üç farklı açı öner, ben seçtikten sonra yaz"
Performans	Çıktı nasıl davransın	"En fazla 120 kelime, özür bir kez, yeni tarih verme"

Sonuç kalitesindeki en büyük sıçrama genelde **süreç katmanından** geliyor. "Yaz" demek yerine "önce sor, sonra yaz" demek, tek hamlede hem daha isabetli bir çıktı hem de senin kontrolünü artırıyor.

Aşağıdaki beş desen, prompt mühendisliği literatüründe adı konmuş kalıpların temel olanları. Her biri tek başına da işe yarıyor.

1. Rol deseni

Modele kim olduğunu söylersin. Cevap o bakış açısından gelir.

ÖRNEK

Sen 15 yıl deneyimli bir satış müdürüsün.
Küçük işletmelere yazılım satıyorsun ve fiyat itirazlarını çok gördün.

Aşağıdaki müşteri mesajına cevap taslağı yaz. İndirim teklif etme;
değeri hatırlat ve tek bir soruyla görüşmeyi ilerlet.

Mesaj: "Teşekkürler ama bütçemiz için pahalı."

2. Hedef kitle deseni

Rol, *kimin konuştuğunu* belirler. Hedef kitle, *kime konuştuğunu*. İkinci genelde atlanır ve metnin okunmamasının en sık sebebidir.

ÖRNEK

Bu teknik açıklamayı, konuyu hiç bilmeyen bir muhasebeciye anlatacak şekilde yeniden yaz.

Kısıtlar: Teknik terim kullanma. Kullanman gerekiyorsa aynı cümlede tanımla. En fazla 150 kelime. Benzetme kullan.

3. Örneklerle öğretme

Anlatmak yerine göstermek. İki üç örnek verirsen model kalıbı örnekten çıkarır — tarif etmeye çalışmandan çok daha isabetli olur.

ÖRNEK

Aşağıdaki gibi başlıklar yazıyorum. Üslubu örneklerden çıkar ve aynı üslupla 5 yeni başlık üret.

- Otomasyon kurmadan önce sorulması gereken 4 soru
- İyi prompt uzun prompt değildir
- Ekipte AI standardı nasıl kurulur

Konu: küçük işletmelerde müşteri takibi

4. Şablon deseni

Çıktının biçimini yer tutucularla sabitlersin. Aynı işi tekrar yapacaksan biçim tutarlılığı zamandan tasarrufun yarısıdır.

ÖRNEK

Toplantı notunu aşağıdaki şablona doldur. Şablonun dışına çıkma, başlıkları aynen koru. Bilgi yoksa "belirtilmedi" yaz.

KARARLAR:

- [karar] — [kim] — [ne zamana kadar]

AÇIK KONULAR:

- [konu] — [kimden bilgi bekleniyor]

BİR SONRAKİ ADIM:

- [tek cümle]

Not: ...

5. Yordam deseni

Modelden adım adım, tekrar edilebilir bir yordam istersin. Kendin için değil, **gelecekteki kullanımlar için** üretirsin.

ÖRNEK

Bu işi her ay tekrar yapacağım. Bana bir kontrol listesi çıkar: sırayla adımlar, her adımda ne kontrol edilecek, hangi durumda durup insana sorulacak.

İş: aylık müşteri faturalarının hazırlanıp gönderilmesi

En büyük kaldiraç: vermediğin bağlam

Beş desen de aynı şeyin türevi. Model senin işini bilmiyor, tonunu bilmiyor, kısıtlarını bilmiyor. Çıktının jenerik gelmesinin sebebi neredeyse her zaman **yetersiz prompt değil, eksik bağlam**.

Çıkarım: Bir sonraki kötü çıktıda prompt'u güzelleştirmeye çalışma. Şunu sor: "Bu işi bir stajyere versem, ondan bilmediği ama benim bildiğim ne vardı?" Cevabı prompt'a ekle.

Zor işlerde: birden çok yol açtır

Tek bir cevap istemek, modeli ilk makul yola kilitliyor. Karmaşık bir kararda daha iyi bir yaklaşım var: **birden çok yolu paralel açtırıp karşılaştırmak**.

ALTERNATİF YOLLAR

[Problem] için birbirinden gerçekten farklı üç yaklaşım öner.

Her yaklaşım için:

- Temel mantığı tek cümlede
- Hangi durumda en iyi seçenek
- Nerede kırılır
- Bana neye mal olur (zaman, para, risk)

Aralarında seçim yapma. Üçünü de eşit ciddiyetle savun.

Son satır önemli: seçim yapmasını istemezsen model sana *seçenek* veriyor, istersen *tercih* veriyor. Kararın sende kalması gerekiyorsa seçtirme.

Promptunun iyi olup olmadığını nasıl anlarsın

Prompt yazmayı öğreten kaynakların çoğu bir şeyi atlıyor: promptun iyi olup olmadığını *ölçmeyi*. Ölçüt basit ve üç maddelik:

Ölçüt	Test	Kötüyse
Tekrarlanabilirlik	Aynı promptu üç kez çalıştır	Çıktılar çok farklıysa kısıtın yetersiz
Devredilebilirlik	Promptu bir başkasına ver	Aynı sonucu alamıyorsa bağlam senin kafanda kalmış
Düzeltilme payı	Çıktının yüzde kaçını elle düzeltiyorsun	Yarıdan fazlaysa iş yanlış seçilmiş olabilir

Üçüncü ölçüt en değerlisi. Düzeltme payını iki hafta takip et: düşüyorsa promptun oturuyor demektir. Düşmüyorsa sorun promptta değil — **o iş devretmeye uygun değil**. Bölüm 2'ye dön.

05 Ayırt etme — çıktıyı yargılamak

Çerçevenin en çok atlanan becerisi bu. İnsanlar çıktıyı ya olduğu gibi kabul ediyor ya da beğenmeyip baştan istiyor. İkisi de değerlendirme değil.

Tehlikeli bölge

Çıktıları iki eksenle düşün: *doğru mu* ve *inandırıcı mı*.

	İnandırıcı	İnandırıcı değil
Doğru	İdeal	Kullanılabilir, düzeltilir
Yanlış	Tehlikeli bölge	Zararsız — fark edersin

Bariz saçmalık zarar vermez, gülüp geçersin. Zarar veren şey **akıcı, kendinden emin ve yanlış** olandır. Dil modelleri tam olarak bunu üretmekte iyidir.

Üç soru

Her çıktıya bu üçünü sor. Otuz saniye sürer.

1. Doğrulanabilir bir iddia var mı?

İsim, tarih, rakam, mevzuat maddesi, alıntı — bunlar kontrol edilmeden kullanılmaz. Model bunları uydurmakta özellikle iyidir çünkü gerçek olanlara *benzerler*.

2. Bunu ben mi söyledim?

Metin senin adına gidecekse, seninkine benzemek zorunda. Genel geçer, herkesin yazabileceği bir metin senin itibarını taşımaz.

3. Ne eksik?

En zor soru. Model, verdiğin bağlamla sınırlı çalışır; senin bildiğin ama söylemediğin şeyi ekleyemez. Çıktıda olmayan ama olması gereken şeyi arayan tek kişi sensin.

Tarif–ayırt etme döngüsü

Bu iki beceri sırayla değil, döngü hâlinde çalışır. Değerlendirme sonucu yeni bir tarife dönüşür:

- Çıktı fazla genelse → **bağlam ekle**, prompt'u uzatma
- Ton yanlışsa → **örnek ver**, sıfat sayma ("daha samimi yaz" işe yaramaz)
- Yapı dağınıksa → **şablon dayat**
- Olgular şüpheliyse → **kaynak ve gerekçe istet**, sonra kendin doğrula

NE ZAMAN VAZGEÇMELİ

Üç denemede istediğine yaklaşamadıysan sorun prompt'ta değil, **işin seçiminde**. Muhtemelen devredilmemesi gereken bir işi devretmeye çalışıyorsun. Bölüm 2'ye dön.

06 Tek seferlik kullanımdan sisteme

Çoğu insan yapay zekâyı iyi kullanmayı öğrenir ve yine de kazanç görmez. Sebebi basit: her seferinde sıfırdan başlarlar.

Bir kullanım ile bir sistem arasındaki fark dört şeydir:

Öge	Ne demek
Saklanmış tarif	Prompt her seferinde yeniden yazılmıyor; bir yerde duruyor
Sabit girdi	Bilgi hep aynı biçimde geliyor
Bilinen çıktı	Sonucun neye benzeyeceğini önceden biliyorsun
Bir yeri var	Notlarda, belgede, araçta — aranmadan bulunuyor

Bireyin ilk sistemi: bağlam kartı

Kurulması en kolay, getirisi en yüksek sistem bu. Kendini bir kez tarif et, sakla, her sohbetin başına yapıştır.

BAĞLAM KARTI – KENDİNE GÖRE DOLDUR

Benim hakkımda:

- Ne iş yapıyorum: ...
- Kime hizmet ediyorum: ...
- Yazdıklarımı kim okuyor: ...

Üslubum:

- Kısa cümle kurarım, madde işareti severim
- Abartılı sıfat kullanmam
- Şu kelimeleri asla kullanmam: ...

Kısıtlarım:

- Şu bilgileri asla paylaşmam: ...
- Cevap uzunluğu: en fazla ...

Bir işi yapamayacak durumdaysan söyle, uydurma.

Bu kart, ilk günden itibaren her çıktığı görünür biçimde iyileştirir. Aylık kazancı çoğu prompt tekniğinden fazladır çünkü *her* etkileşime uygulanır.

07 Sahiplenme – doğrulama, mahremiyet, beyan

Dördüncü beceri, işin sonucunu üstlenmek. Üç parçası var.

Doğrulama

Yayınladığın, gönderdiğin veya karar verdiğin her şey senin. "Yapay zekâ yazdı" bir mazeret değil – ne müşteri karşısında, ne hukuken. Olgusal iddiaları kontrol et, sayıları kaynağından doğrula.

Mahremiyet – asla yapıştırılmayacaklar

Kişisel verilerin korunması mevzuatı Türkiye'de de geçerli ve bir aracı kullanman sorumluluğu ortadan kaldırmıyor. Aşağıdakiler kural olarak dışarıdaki bir araca girmez:

- Müşterilerinin kimlik bilgileri, T.C. kimlik numarası, adres, telefon
- Sağlık, finans, hukuk gibi özel nitelikli kişisel veriler
- İmzalı gizlilik sözleşmesi kapsamındaki belgeler
- Şifre, anahtar, erişim bilgisi
- Henüz açıklanmamış ticari bilgi

Pratik çözüm çoğu zaman kolay: **veriyi anonimleştir**. "Ahmet Yılmaz, 0532..." yerine "Müşteri A" yaz. İşin niteliği değişmez, riskin ortadan kalkar.

Beyan

Kural basit: **okuyucunun bilmek isteyeceği yerde söyle**. Kendi notunda gerekmez. Akademik bir çalışmada, müşteriye teslim edilen bir işte ya da gazetecilikte gerekir. Emin değilsen söyle — şeffaflığın maliyeti, sonradan öğrenilmesinin maliyetinden her zaman düşüktür.

08 İlk yedi gün

Bu rehberi okuyup hiçbir şey yapmamak en olası sonuç. Onu engellemek için plan kasten küçük tutuldu.

Gün	Yapılacak	Süre
1–2	Envanter tut. Sadece "bunu bu hafta kaçınıcı kez yapıyorum" notu.	Günde 5 dk
3	Listenin başındaki işi al. Üç soruyu sor: tekrar ediyor mu, girdisi öngörülebilir mi, çıktısını doğrulayabiliyor musun?	15 dk
4	Bağlam kartını yaz ve kaydet.	20 dk
5	Seçtiğin işi bağlam kartı + iki desenle (rol, şablon) bir kez yaptır. Sonucu yargıla, üç soruyu sor.	30 dk
6	Öğrendiğine göre prompt'u düzelt ve sakla . Artık bir tarifi var.	15 dk
7	Aynı işi saklanmış tarifile tekrar yap. Süreyi ölç ve 3. gündeki süreyle karşılaştır.	10 dk

Yedinci gün sonunda elinde bir sistem, bir ölçüm ve devretme kararı vermeyi öğrenmiş bir kafa olur. Bu, çoğu insanın altı ayda ulaşamadığı yer.

Buradan sonrası

Bu rehber dört becerinin ilk katmanını veriyor: neyi devredeceğini seçmek, temel desenlerle tarif etmek, çıktıyı yargılamak ve sorumluluğu üstlenmek.

İleri desenler, kendi işini haritalamak için envanter tabloları ve kopyalanabilir şablon kütüphanesi 'nda. Yeni şablonları ve gerçek örnekleri ise Telegram kanalında paylaşıyorum — orası ücretsiz.

t.me/aidanisman · aidanisman.pages.dev