

T.C.
TRABZON ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ

BİRİM İÇ DEĞERLENDİRME RAPORU

2025

İÇİNDEKİLER

ÖZET	5
BİRİM/ BÖLÜM HAKKINDA BİLGİLER	5
1. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Öğretim Üyelerinin İletişim Bilgileri	5
2. Tarihsel Gelişim	5
3. Misyonu, Vizyonu, Değerleri ve Hedefleri	6
A. LİDERLİK, YÖNETİŞİM ve KALİTE	6
A.1. Liderlik ve Kalite	6
A.1.1. Yönetişim modeli ve idari yapı	6
A.1.2. Liderlik	7
A.1.3. Kurumsal dönüşüm kapasitesi	8
A.1.4. İç kalite güvencesi mekanizmaları	8
A.1.5. Kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik	8
A.2. Misyon ve Stratejik Amaçlar	9
A.2.1. Misyon, vizyon ve politikalar	9
A.2.2. Stratejik amaç ve hedefler	10
A.2.3. Performans yönetimi	10
A.3. Yönetim Sistemleri	11
A.3.1. Bilgi yönetim sistemi	11
A.3.2. İnsan kaynakları yönetimi	12
A.3.3. Finansal yönetim	13
A.3.4. Süreç yönetimi	13
A.4. Paydaş Katılımı	14
A.4.1. İç ve dış paydaş katılımı	14
A.4.2. Öğrenci geri bildirimleri	14
A.4.3. Mezun ilişkileri yönetimi	15
A.5. Uluslararasılaşma	15
A.5.1. Uluslararasılaşma süreçlerinin yönetimi	15
A.5.2. Uluslararasılaşma kaynakları	16
A.5.3. Uluslararasılaşma performansı	16
B. EĞİTİM VE ÖĞRETİM	16
B.1. Program Tasarımı, Değerlendirmesi ve Güncellenmesi	16
B.1.1. Programların tasarımı ve onayı	16
B.1.2. Programın ders dağılım dengesi	17
B.1.3. Ders kazanımlarının program çıktılarıyla uyumu	17
B.1.4. Öğrenci iş yüküne dayalı ders tasarımı	18

B.1.5. Programların izlenmesi ve güncellenmesi	19
B.1.6. Eğitim ve öğretim süreçlerinin yönetimi	19
B.2. Programların Yürütülmesi (Öğrenci Merkezli Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme)	20
B.2.1. Öğretim yöntem ve teknikleri	20
B.2.2. Ölçme ve değerlendirme	21
B.2.3. Öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesi	21
B.2.4. Yeterliliklerin sertifikalandırılması ve diploma	22
B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri	22
B.3.1. Öğrenme ortam ve kaynakları	22
B.3.2. Akademik destek hizmetleri	23
B.3.3. Tesis ve altyapılar	23
B.3.4. Dezavantajlı gruplar	24
B.3.5. Sosyal, kültürel, sportif faaliyetler	24
B.4. Öğretim Kadrosu	25
B.4.1. Atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri	25
B.4.2. Öğretim yetkinlikleri ve gelişimi	25
B.4.3. Eğitim faaliyetlerine yönelik teşvik ve ödüllendirme	26
C. ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME	26
C.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi ve Araştırma Kaynakları	26
C.1.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi	26
C.1.2. İç ve dış kaynaklar	27
C.1.3. Doktora programları ve doktora sonrası imkanlar	27
C.2. Araştırma Yetkinliği, İş birlikleri ve Destekler	27
C.2.1. Araştırma yetkinlikleri ve gelişimi	27
C.2.2. Ulusal ve uluslararası ortak programlar ve ortak araştırma birimleri	28
C.3. Araştırma Performansı	28
C.3.1. Araştırma performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi	28
C.3.2. Öğretim elemanı/araştırmacı performansının değerlendirilmesi	29
D. TOPLUMSAL KATKI	29
D.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi ve Toplumsal Katkı Kaynakları	29
D.1.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi	29
D.1.2. Kaynaklar	30
D.2. Toplumsal Katkı Performansı	30
D.2.1. Toplumsal katkı performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi	31
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	31
Liderlik, Yönetişim ve Kalite	31

Eđitim ve Öğretim	31
Araştırma ve Geliştirme	31
Toplumsal Katkı	32
BİRİM İÇ DEĞERLENDİRME RAPORU BEYANI.....	33

ÖZET

Bu rapor 2025 yılı içinde Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde gerçekleşmiş olan faaliyetleri KİDR 3.2.1 kılavuzuna uygun olarak raporlamak ve kurumsal hafızaya kazandırmak amacı ile hazırlanmıştır.

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, 26.07.2022 tarihli ve 31904 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan 2809 sayılı Yüksek Öğretim Kurumları Teşkilatı Kanunu gereğince 12.07.2023 tarihli ve 68 sayılı üniversitemiz Senato Kararı ile kurulmuştur. Bölüm, 2025 yılında eğitim-öğretim faaliyetlerine başlayarak Trabzon Üniversitesi bünyesinde ilk kez akademik yapılanmasını tamamlamış ve öğrenci alımı sağlamıştır. Bu doğrultuda, 2025 yılı için ilk kez Birim Kurum İç Değerlendirme Raporu (KİDR) hazırlanmıştır. Söz konusu rapor, birimin yıllık iç değerlendirme süreçlerinin sistematik takibini sağlamak, Kurumsal Dış Değerlendirme Programı, Kurumsal Akreditasyon Programı ve İzleme Programı gibi kalite süreçlerine girdi ve kanıt oluşturmak amacıyla hazırlanmıştır. KİDR hazırlık süreci, bölümün kurumsal kalite süreçlerinden en üst düzeyde fayda sağlayabilmesi için önemli bir iyileştirme ve gelişim fırsatı sunmaktadır. Rapor, paydaşlarla iş birliği kültürünü geliştirmek, öz değerlendirme çalışmalarını desteklemek ve kalite güvencesi anlayışının bölüm genelinde yaygınlaştırılarak içselleştirilmesine katkı sunmayı hedeflemektedir. KİDR süreci kapsamında, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü yönetiminden gerekli bilgi, belge, kanıt ve birime özgü raporlar talep edilmiş; hazırlanma sürecinde kapsayıcı, şeffaf ve katılımcı bir yaklaşım benimsenmiştir. Sürecin başlangıcında yapılan bilgilendirme toplantıları ile bölüm yöneticilerine iç değerlendirme raporu hazırlanmasına yönelik kalite gereklilikleri aktarılmıştır. Bununla birlikte, raporun oluşturulmasında üniversitemizin farklı birimlerine ait değerlendirme raporlarından da yararlanılmıştır. Birim Kalite Komisyonu tarafından hazırlanan bu rapor, 2025 yılı faaliyetlerini temel alarak Dijital Oyun Tasarımı Bölümünün güçlü yönlerini, geliştirilmesi gereken alanlarını ve geleceğe yönelik iyileştirme fırsatlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

BİRİM/ BÖLÜM HAKKINDA BİLGİLER

1. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Öğretim Üyelerinin İletişim Bilgileri

Prof. Dr. Hasan KARAL, E-posta: hasankaral@trabzon.edu.tr

Doç. Dr. Semra Fiş ERÜMİT (Bölüm Başkanı), E-posta: semrafiserumit@trabzon.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Cenk ALBAYRAK (Bölüm Başkan Yardımcısı), E-posta: cenkalbayrak@trabzon.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Murat ATASOY (Bölüm Başkan Yardımcısı), E-posta: murat.atasoy@trabzon.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Adil YILDIZ, E-posta: adilyildiz@trabzon.edu.tr

2. Tarihsel Gelişim

Dijital Oyun Tasarımı Bölümümü 26.07.2022 tarihli ve 31904 sayılı Resmî Gazetede yayımlanan 2809 sayılı Yüksek Öğretim Kurumları Teşkilatı Kanunu gereğince 12.07.2023 tarihli ve 68 sayılı üniversitemiz Senato Kararı ile kurulmuştur. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, ilk öğrencilerini 2025 - 2026 eğitim - öğretim yılında almış olup, 2025 yılı itibariyle bölümde 30 öğrenci bulunmaktadır.

3. Misyonu, Vizyonu, Değerleri ve Hedefleri

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, öğrencilere yaratıcı, etkileşimli ve eğlenceli dijital oyunlar tasarlamak için gerekli bilgi, beceri ve deneyimi kazandırmayı amaçlar. Öğrencileri, oyun endüstrisinde liderlik yapacak, yenilikçi ve etik değerlere sahip profesyoneller olarak yetiştirmek için teşvik etmek, ayrıca oyun teknolojileri alanında sürdürülebilir araştırmalar yaparak, sektöre ve topluma katkıda bulunmalarını sağlamak bölümün en temel amacıdır.

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, dünya genelinde oyun endüstrisinde tanınan, yenilikçi projelerle öne çıkan ve öğrencilerinin yaratıcı potansiyelini en üst düzeye çıkarabileceği bir eğitim ortamı sunan bir bölüm olmayı hedefler. Geleceğin oyun tasarımcılarını, geliştiricilerini ve endüstri liderlerini yetiştirerek, dijital eğlence dünyasına yön veren bir güç olmayı taahhüt etmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, sanat, teknoloji ve hikaye anlatımını bir araya getirerek, oyun dünyasında sınırları zorlamak ve topluma ilham vermek için çalışmaktadır.

A. LİDERLİK, YÖNETİŞİM ve KALİTE

A.1. Liderlik ve Kalite

A.1.1. Yönetişim modeli ve idari yapı

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü; yönetim ve idari yapılanmasını, 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu ile Üniversitelerde Akademik Teşkilat Yönetmeliği esaslarına uygun biçimde, üniversitenin belirlediği kurumsal çerçevede yürütmektedir. Bölümün eğitim-öğretim faaliyetleri, araştırma süreçleri ve idari/destek hizmetleri; bölüm başkanı ile görev paylaşımına dayalı çalışan iki bölüm başkan yardımcısı tarafından koordine edilmektedir. Bölüm başkan yardımcıları, kendilerine tanımlanan sorumluluk alanları kapsamında bölüm başkanı adına süreçleri takip etmekte ve gerekli işleyişi sağlamaktadır. Bölüm bünyesinde oluşturulan komisyonlar ve koordinatörlükler, görev tanımları önceden belirlenmiş şekilde kendi alanlarında sorumluluk olarak faaliyetlerini sürdürmektedir. Üniversite genelindeki operasyonel süreçlerin büyük kısmı Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (ÜBYS) üzerinden yönetilmekte olup, bölüm içi ve üniversite genelindeki resmi yazışmalar bu dijital platform aracılığıyla etkin ve kayıt altına alınabilir şekilde yürütülmektedir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun yönetim modeli ve organizasyonel yapılanması birim ve alanların genelini kapsayacak şekilde faaliyet göstermektedir.

Kanıtlar

[\(2\)A.1.1. 1: Bölüm İdari Yapılanması](#)

[\(2\)A.1.1. 2: Bölüm Başkanı Ataması](#)

[\(2\)A.1.1. 3: Bölüm Başkan Yardımcısı Ataması 1](#)

[\(2\)A.1.1. 4: Bölüm Başkan Yardımcısı Ataması 2](#)

[\(2\)A.1.1. 5: Birim Kalite Komisyonu](#)

[\(2\)A.1.1. 6: Staj Komisyonu](#)

[\(2\)A.1.1. 7: Eğitim - Öğretim Komisyonu](#)

[\(2\)A.1.1. 8: Ders Uyum Komisyonu](#)

[\(3\)A.1.1. 9: Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi](#)

A.1.2. Liderlik

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, iş birliğine dayalı yönetim anlayışı ve güçlü liderlik yaklaşımı üzerine yapılandırılmıştır. Bölüm Başkanı ve bölüm başkan yardımcıları; ortak amaç ve değerlere odaklanan, yetki paylaşımını önceleyen, etkili iletişim, zaman yönetimi, motivasyon ve stres yönetimi unsurlarını dengede tutan bir yönetim modeli uygulamaktadır. Bu sayede eğitim-öğretim süreçleri ile idari sorumluluklar arasında sürdürülebilir bir iş bölümü oluşturularak faaliyetlerin kesintisiz yürütülmesi sağlanmaktadır. Bölümde görev yapan akademik ve idari personel ile yönetim kadrosu arasında güçlü bir iletişim ağı bulunmaktadır. Fakülte ve bölüm personelinin etkin iletişimi için kullanılan mobil haberleşme uygulaması sayesinde bilgi akışı hızlı ve bütüncül bir yapıda gerçekleşmektedir. Öğrencilerle iletişim için bölüm bünyesinde ayrı bir resmi duyuru grubu oluşturulmuş olup, bölümle ilgili duyurular ve bilgilendirmeler bu kanal üzerinden düzenli olarak paylaşılmaktadır. Bölüm içi akademik toplantılar, etkinlikler ve güncel duyurular, hem bölüm web sitesi hem de mobil platformlar aracılığıyla paydaşlarla buluşturulmaktadır. Buna ek olarak, Bölüm Başkanlığı tarafından yönetilen sosyal medya hesapları üzerinden etkinlik tanıtımları, öğrenci başarıları ve bölüm faaliyetleri kamuoyu ile paylaşmakta, böylece görünürlük ve paydaş ilişkileri desteklenmektedir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun geneline yayılmış, kalite güvencesi sistemi ve kültürünün gelişimini destekleyen etkin liderlik uygulamaları bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)A.1.2. 1: Birim Kalite Komisyonu](#)

[\(2\)A.1.2. 2: Staj Komisyonu](#)

[\(2\)A.1.2. 3: Eğitim - Öğretim Komisyonu](#)

[\(2\)A.1.2. 4: Ders Uyum Komisyonu](#)

[\(3\)A.1.2. 5: Bölüm LinkedIn Hesabı](#)

[\(3\)A.1.2. 6: Bölüm Instagram Hesabı](#)

A.1.3. Kurumsal dönüşüm kapasitesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü yeni yapılandığı için halihazırda kullanılmakta olan bir performans göstergesi seti bulunmamaktadır. Ancak, bölümün stratejik hedefleri doğrultusunda performans göstergelerinin belirlenmesine yönelik çalışmaların ilerleyen dönemlerde başlatılması planlanmaktadır. Dolayısıyla, kurumsal dönüşüm kapasitesine ilişkin özel bir çalışma ya da ölçüm mekanizması henüz geliştirilmemiştir.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda değişim yönetimi bulunmamaktadır.

A.1.4. İç kalite güvencesi mekanizmaları

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü bünyesinde, kalite güvence sisteminin etkin şekilde işlemlerini sağlamak amacıyla Birim Kalite Komisyonu oluşturulmuştur. Bu komisyon; bölümde yürütülen akademik, idari ve destek süreçlerinin kalite standartlarına uygunluğunu izlemek, değerlendirmek, iyileştirme alanlarını belirlemek ve sonuçları düzenli raporlar halinde üst birimlere iletmekle görevlidir. Komisyon, kalite süreçlerinin sürdürülebilirliğini esas alarak; öz değerlendirme, paydaş geri bildirimlerinin incelenmesi, iyileştirme planlarının oluşturulması ve kalite kültürünün bölüm genelinde yaygınlaştırılması gibi görevleri yerine getirmektedir. Komisyonun görev, yetki ve sorumluluklarına ilişkin detaylı bilgi Bölüm web sayfasında paylaşılmış olup, bu sayede süreçlerin şeffaf bir şekilde yürütülmesi ve paydaşların bilgilendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu yapı, bölümde kalite güvencesi çalışmalarının sistematik bir çerçeveye oturtulmasına, iç ve dış paydaşların katılımının artırılmasına ve bölümün kurumsal gelişimine katkı sağlayacak nitelikte iyileştirme faaliyetlerinin hayata geçirilmesine zemin hazırlamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumun iç kalite güvencesi süreç ve mekanizmaları tanımlanmıştır.

Kanıtlar

[\(2\)A.1.4. 1: Birim Kalite Komisyonu](#)

A.1.5. Kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik

Trabzon Üniversitesinin temel değerlerinden biri olan şeffaf ve hesap verebilirlik gereğince, eğitim-öğretim ve araştırma-geliştirme faaliyetlerini de içeren tüm güncel

veriler kamuoyu ile paylaşılmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü de bu anlamda, topluma karşı sorumluluğunun gereği ve kamuoyunu bilgilendirme amacıyla, eğitim – öğretim ve araştırma – geliştirme faaliyetlerini içeren tüm faaliyetleri ile ilgili güncel verileri Bölüm web sayfası ve Bölüme ait sosyal medya hesapları aracılığı ile duyurmaktadır. Bölümün, kamuoyuna sunduğu bilgilerin tarafsızlığı ve nesnellığı bölüm başkanlığının sorumluluğundadır. 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanununun ilgili maddelerine göre bölümde karar almakla görevlendirilen bölüm başkanı ve yardımcıları karar alırken hukukun üstünlüğünü esas alan, kanun maddeleri ve alt mevzuata titizlikle uyan bir yönetim anlayışına sahiptir. Bölümün birimlerindeki karar alma süreçlerinde misyon ve vizyona uygun olarak katılımcı bir anlayışla tüm paydaşların görüşleri dikkate alınmaktadır. Bölüm içi ve dışı yazışmalar Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (ÜBYS) üzerinden yürütülerek, sistemde yapılan tüm işlemlerin kayıt altına alınması sağlanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurum tanımlı süreçleri doğrultusunda kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik mekanizmalarını işletmektedir.

Kanıtlar

[\(3\)A.1.5. 1: Bölüm Web Sayfası \(Duyurular\)](#)

[\(2\)A.1.5. 2: Bölüm LinkedIn Hesabı](#)

[\(2\)A.1.5. 3: Bölüm Instagram Hesabı](#)

[\(3\)A.1.5. 4: Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi](#)

A.2. Misyon ve Stratejik Amaçlar

A.2.1. Misyon, vizyon ve politikalar

Bölümün misyon ve vizyon ifadeleri ve bölüme ait politikalar belirlenmiş olup kalite göstergeleri doğrultusunda bölüm web sitesinde yayınlanmaktadır. Bölümün Misyonu: Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, öğrencilere yaratıcı, etkileşimli ve eğlenceli dijital oyunlar tasarlamak için gerekli bilgi, beceri ve deneyimi kazandırmayı amaçlar. Öğrencilerimizi, oyun endüstrisinde liderlik yapacak, yenilikçi ve etik değerlere sahip profesyoneller olarak yetiştirmek için teşvik etmek ayrıca, oyun teknolojileri alanında sürdürülebilir araştırmalar yaparak, sektöre ve topluma katkıda bulunmalarını sağlamak en temel amaçlarımızdır. Bölümün Vizyonu: Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, dünya genelinde oyun endüstrisinde tanınan, yenilikçi projelerle öne çıkan ve öğrencilerinin yaratıcı potansiyelini en üst düzeye çıkarabileceği bir eğitim ortamı sunan bir bölüm olmayı hedefler. Geleceğin oyun tasarımcılarını, geliştiricilerini ve endüstri liderlerini yetiştirerek, dijital eğlence dünyasına yön veren bir güç olmayı taahhüt ederiz. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü olarak, sanat, teknoloji ve hikaye anlatımını bir araya getirerek, oyun dünyasında sınırları zorlamak ve topluma ilham vermek için çalışırız. Politikalar: a) Eğitim-öğretim süreçlerinde öğrenci merkezli ve uygulamaya dayalı bir yaklaşım benimsemek. b) Oyun tasarımı, yazılım, görsel sanatlar ve hikâye anlatımı gibi farklı alanları bütünleştiren disiplinlerarası bir eğitim modeli uygulamak. c) Akademik

personelin sürekli gelişimini destekleyerek araştırma ve yenilikçilik kültürünü güçlendirmek. d) Yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde sektör iş birlikleri kurarak mezunların istihdam olanaklarını artırmak. e) Kalite güvence sistemine bağlı olarak eğitim programlarını düzenli aralıklarla gözden geçirmek ve sürekli iyileştirmeyi sağlamak. f) Dijital oyun tasarımında etik, kültürel ve sanatsal değerlere duyarlı üretim anlayışını teşvik etmek.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde misyon, vizyon ve politikalarla uyumlu uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)A.2.1. 1: Bölümün Misyon ve Vizyonu](#)

[\(2\)A.2.1. 2: Ders Programı](#)

[\(3\)A.2.1. 3: Politikalar](#)

A.2.2. Stratejik amaç ve hedefler

Trabzon Üniversitesi'nin stratejik planına uygun olacak şekilde bölümün stratejik amacı; eğitim-öğretim kalitesini sürekli iyileştirmek, araştırma ve yenilikçilik kapasitesini geliştirmek, sektörle iş birliğini güçlendirmek ve kalite güvencesine dayalı sürdürülebilir bir akademik yapı oluşturmaktır. Bu doğrultuda bölüm, çağın gereksinimlerine uygun bir müfredat yürütmeyi, öğrencilerin mesleki ve yaratıcı yetkinliklerini artırmayı, akademik personelin araştırma faaliyetlerini desteklemeyi ve paydaşlarla etkin iletişim mekanizmaları kurarak toplumsal katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumun ilan edilmiş bir stratejik planı bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)A.2.2. 1: Trabzon Üniversitesi Stratejik Planı](#)

A.2.3. Performans yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, stratejik hedefleri doğrultusunda performans göstergelerinin oluşturulmasına yönelik çalışmalarını sürdürmektedir. Bölümün yeni yapılanma sürecinde olması nedeniyle henüz stratejik amaçlarla tam uyumlu, tanımlanmış bir performans gösterge seti bulunmamakla birlikte, hem akademik hem de idari personeli kapsayacak kapsamlı bir performans değerlendirme sistemi tasarlanmaktadır. Özellikle eğitim-öğretim, idari süreçler, öğrenci memnuniyeti, proje

ve yayın çıktıları gibi alanlarda ölçülebilir performans göstergelerinin belirlenmesi planlanmaktadır. Personelin oryantasyonu, yetkinliklerinin geliştirilmesi, görev tanımlarına uyumun artırılması ve hata oranlarının azaltılması amacıyla mesleki gelişim faaliyetlerine önem verilmektedir. Bu doğrultuda, akademik ve idari personele çeşitli hizmet içi eğitimlere, seminerlere, çalıştaylara ve mesleki beceri geliştirici kurslara katılım için imkan sunulmakta ve bu katılım teşvik edilmektedir. Personelin gelişim süreçlerinin desteklenmesi, kalite güvencesi kültürünün güçlendirilmesi ve çalışma verimliliğinin artırılması açısından önemli görülmektedir. Akademik personelin performans yönetimi ise Trabzon Üniversitesi bünyesinde kullanılan UBYS üzerinden yürütülmekte; Akademik Performans Bilgi Sistemi aracılığıyla yayın, proje, atıf, etkinlik ve diğer akademik faaliyetlere ilişkin veriler düzenli olarak kayıt altına alınmaktadır. Buna ek olarak, üç aylık periyotlarla akademik personele ilişkin performans verileri toplanarak süreç takip edilmektedir. Bu yapı, hem bireysel hem bölüm genelinde performansın izlenmesine, iyileştirme alanlarının belirlenmesine ve geleceğe dönük planlamaların daha ölçülebilir temellere oturtulmasına olanak sağlamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda performans göstergeleri ve performans yönetimi mekanizmaları tanımlanmıştır.

Kanıtlar

[\(2\)A.2.3. 1: Akademik Performans Bilgi Sistemi](#)

[\(2\)A.2.3. 2: Performans Göstergesi Tablosu](#)

A.3. Yönetim Sistemleri

A.3.1. Bilgi yönetim sistemi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nün bölüm özelinde geliştirilmiş bağımsız bir bilgi yönetim sistemi bulunmamaktadır. Bölümde yürütülen tüm idari, akademik ve öğrenci işlerine yönelik süreçler, üniversitenin merkezî dijital altyapısı kapsamında kullanılan Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (UBYS) üzerinden gerçekleştirilmektedir. UBYS; ders planlama, sınav ve not girişleri, öğrenci danışmanlık süreçleri, idari yazışmalar, personel bilgileri, elektronik belge yönetimi ve resmi raporlama işlemlerinin tek merkezden yürütülmesine olanak sağlayan temel bilgi yönetim platformu niteliğindedir. Bölümün tüm akademik ve idari personeli bu merkezi otomasyon sistemini kullanarak süreçlerini yürütmekte olup, ilgili veriler hem güvenli şekilde saklanmakta hem de kurumsal işleyişin şeffaf, hızlı ve kayıt altına alınabilir biçimde sürdürülebilmesine katkı sunmaktadır. Bu yapı sayesinde üniversitenin diğer birimleriyle veri bütünlüğü sağlanmakta, operasyonel süreçlerde standardizasyon sağlanmakta ve karar alma mekanizmalarına destek olacak nitelikte güncel veriye erişim kolaylaştırılmaktadır. Bölümün ilerleyen dönemlerde ihtiyaç duyulması halinde, dijital bilgi süreçlerini destekleyici ek sistemlerin entegrasyonuna yönelik planlamalar değerlendirilebilecektir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda kurumsal bilginin edinimi, saklanması, kullanılması, işlenmesi ve değerlendirilmesine destek olacak bilgi yönetim sistemleri oluşturulmuştur.

Kanıtlar

[\(2\)A.3.1. 1: Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi](#)

A.3.2. İnsan kaynakları yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, yeni kurulan bir akademik birim olmasından dolayı hem akademik hem de idari personel açısından gelişime ve kadro güçlendirilmesine ihtiyaç duymaktadır. Bölümün kısa ve orta vadeli hedeflerini gerçekleştirebilmesi için ihtiyaç duyulan akademik uzmanlık alanları, öğretim elemanı sayısı, teknik personel ve idari destek gereksinimleri düzenli olarak analiz edilmekte ve bu ihtiyaçlar Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı aracılığıyla ilgili üst birimlere iletilmektedir. Bölüm bünyesinde idari ve destek personelinin nitelikleri ile yürüttükleri görevler arasındaki uyumu değerlendirecek sistematik bir mekanizma henüz oluşturulmamıştır. Bununla birlikte, personel görevlendirmeleri, mevcut iş yükleri, birimin öncelikleri ve hizmet ihtiyaçları göz önünde bulundurularak yapılmakta; göreve ilişkin yetki, sorumluluk ve beklentiler bu doğrultuda tanımlanmaktadır. Gelecek dönemlerde personel yetkinliklerinin değerlendirilmesine, rollerin iş süreçleriyle daha uyumlu hale getirilmesine ve hizmet içi eğitimlerle desteklenmesine yönelik sistematik bir yapının geliştirilmesi planlanmaktadır. Bölümün akademik ve idari kadro talepleri, Rektörlük tarafından mevcut mevzuat çerçevesinde değerlendirilmektedir. Söz konusu süreç; 657 sayılı Devlet Memurları Kanunu, 4857 sayılı İş Kanunu, 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu, 2914 sayılı Yükseköğretim Personel Kanunu ve Trabzon Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atama Yönergesi hükümlerine göre yürütülmektedir. Bu yasal çerçeve, bölümün akademik kadro planlaması, personel istihdamı, yükseltme ve atama süreçlerinin kurumsal, şeffaf ve mevzuata uygun şekilde gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda stratejik hedefleriyle uyumlu insan kaynakları yönetimine ilişkin tanımlı süreçler bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)A.3.2. 1: TRU Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atama Yönergesi](#)

[\(2\)A.3.2. 2: Devlet Memurları Kanunu](#)

[\(2\)A.3.2. 3: İş Kanunu](#)

[\(2\)A.3.2. 4: Yükseköğretim Kanunu](#)

[\(2\)A.3.2. 5: Yükseköğretim Personel Kanunu](#)

A.3.3. Finansal yönetim

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde finansal yönetim ile ilgili tanımlı herhangi bir süreç bulunmamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda finansal kaynakların yönetimine ilişkin tanımlı süreçler bulunmamaktadır.

A.3.4. Süreç yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü bünyesinde gerçekleştirilen akademik, idari ve destek faaliyetlerine ilişkin süreçler tanımlı olup, belirli bir sistematik çerçevede yürütülmektedir. Bölümdeki süreçlerin planlanması, uygulanması, iyileştirilmesi ve izlenmesinde sorumluluk üstlenen birimler, görev tanımları doğrultusunda faaliyet göstermektedir. Bu kapsamda; Birim Kalite Komisyonu, Staj Komisyonu, Eğitim-Öğretim Komisyonu, Ders Uyum Komisyonu ve Akademik Teşvik Komisyonu gibi yapılar oluşturulmuş olup, bu komisyonlar kendi uzmanlık alanlarına yönelik süreçlerin koordinasyonundan ve bölüm içi işleyişin sürdürülebilirliğinden sorumludur. Komisyonlar, öğrenciler, akademik personel ve bölüm yönetimi arasındaki iletişim ve koordinasyonun güçlendirilmesine katkı sağlamaktadır. Bölümün süreç yönetimi yalnızca iç komisyon yapılarıyla sınırlı olmayıp, üniversite genelinde uygulanan kurumsal süreçlerden de faydalanılmaktadır. Bu doğrultuda, Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı, Personel İşleri Daire Başkanlığı ve Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı tarafından yayımlanan iş akış şemaları, süreç tanımları ve uygulama prosedürleri, bölümün idari ve akademik süreçlerinin yürütülmesinde rehber niteliği taşımaktadır. Söz konusu kurumsal süreçlerin kullanılması; standartlaşma, işlerin zamanında tamamlanması, karar alma mekanizmalarının desteklenmesi ve hizmet kalitesinin sürdürülebilirliği açısından önemli bir avantaj sunmaktadır. Bu yapı sayesinde, Dijital Oyun Tasarımı Bölümünde süreç yönetimi şeffaf, izlenebilir, sorumlulukların net tanımlandığı ve kurumsal kalite anlayışıyla uyumlu bir şekilde yürütülmektedir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde tanımlı süreçler yönetilmektedir.

Kanıtlar

[\(2\)A.3.4._1: Birim Kalite Komisyonu](#)

[\(2\)A.3.4._2: Staj Komisyonu](#)

[\(2\)A.3.4._3: Eğitim-Öğretim Komisyonu](#)

[\(2\)A.3.4._4: Ders Uyum Komisyonu](#)

[\(3\)A.3.4._5: Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı İş Akış Şemaları](#)

[\(3\)A.3.4._6: Personel Daire Başkanlığı İş Akış Şemaları](#)

(3)A.3.4. 7: Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı İş Akış Şemaları

A.4. Paydaş Katılımı

A.4.1. İç ve dış paydaş katılımı

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde paydaşlar, Trabzon Üniversitesi Kalite Koordinatörlüğüne belirlenen İç ve Dış Paydaşlar listesine göre belirlenmiştir. Bu listede belirtilen iç paydaşlardan olan akademisyenlerin karar alma ve iyileştirme süreçlerine katkıları bölüm toplantıları ile sağlanmaktadır. Dış paydaş olarak belirtilen öğrencilerin katkıları ise öğrenci memnuniyet anketlerinde ve öğrencilerin danışman hocaları ile yaptıkları toplantılardan sağlanması planlanmaktadır. Bölümde alınan karar ve uygulamaların bir kısmı bölümün web sitesinde paylaşılarak iç ve dış paydaşların bilgilendirilmesi sağlanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda kalite güvencesi, eğitim ve öğretim, araştırma ve geliştirme, toplumsal katkı, yönetim sistemi ve uluslararasılaşma süreçlerinin PUKÖ katmanlarına paydaş katılımını sağlamak için planlamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

(2)A.4.1. 1: Kalite Koordinatörlüğü İç ve Dış Paydaşlar

(2)A.4.1. 2: Trabzon Üniversitesi Öğrenci Memnuniyet Anketi

(2)A.4.1. 3: Bölüm Kurul Toplantı Tutanağı 1

(2)A.4.1. 4: Bölüm Kurul Toplantı Tutanağı 2

(2)A.4.1. 5: Bölüm Kurul Toplantı Tutanağı 3

A.4.2. Öğrenci geri bildirimleri

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde öğrenciye yönelik danışmanlık faaliyetleri, Trabzon Üniversitesi Danışmanlık Yönergesi çerçevesinde yürütülmekte olup, her akademik yıl boyunca öğrencilerin ders kayıtları, ders seçimleri, program ilerleyişleri ve diğer akademik süreçler konusunda öğretim elemanları tarafından aktif destek sağlanmaktadır. Danışmanlık hizmeti yalnızca kayıt dönemleri ile sınırlı olmayıp, yıl boyunca öğrencilerin akademik rehberlik, uyum, kariyer gelişimi ve sorun çözme süreçlerine katkı sunacak şekilde devam ettirilmektedir. Öğrenci-danışman iletişimi çeşitli kanallar üzerinden sağlanmakta; yüz yüze görüşmeler, e-posta, Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi, Öğrenci Bilgi Sistemi ve diğer dijital platformlar aracılığıyla öğrencilerin ihtiyaçlarına hızlı ve etkin dönüş yapılmaktadır. Bölüm web sitesinde öğrenci işlerine yönelik bilgilendirmeler, duyurular ve danışman akademik personele ait güncel iletişim bilgileri (e-posta ve telefon numaraları) paylaşılmakta; böylece öğrencilerin danışmanlarına erişimi kolaylaştırılmaktadır. Öğretim faaliyetlerinin değerlendirilmesi, eğitim

kalitesinin artırılması ve iyileştirmeye yönelik önerilerin alınması amacıyla öğrencilerden geri bildirim toplanmaktadır. Dersler, akademik personel, program çıktıları, öğrenme kazanımları ve öğrenci iş yüküne ilişkin görüşlerin alınabilmesi için bölüm sosyal medya hesapları etkin olarak kullanılmakta; öğrencilerin görüş ve önerilerini doğrudan iletebilecekleri dijital ortamlar oluşturulmaktadır. Ayrıca, Üniversite tarafından kullanılan Eders platformu aracılığıyla ders içerikleri, duyurular, tartışma alanları ve iletişim kanalları üzerinden öğrenciler ile sürekli etkileşim sağlanmaktadır. Bu çok kanallı iletişim ve geri bildirim mekanizmaları, öğrenci odaklı yaklaşımın güçlendirilmesine, akademik süreçlerin iyileştirilmesine ve bölümde sürdürülebilir kalite anlayışının desteklenmesine katkı sunmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda öğretim süreçlerine ilişkin olarak öğrencilerin geri bildirimlerinin (ders, dersin öğretim elemanı, program, öğrenci iş yükü vb.) alınmasına ilişkin ilke ve kurallar oluşturulmuştur.

Kanıtlar

[\(2\)A.4.2._1: Akademik Personel İletişim Bilgileri](#)

[\(2\)A.4.2._2: Bölüm LinkedIn Hesabı](#)

[\(2\)A.4.2._3: Bölüm Instagram Hesabı](#)

[\(2\)A.4.2._4: Üniversite Eders Platformu](#)

A.4.3. Mezun ilişkileri yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ilk kez bu sene öğrenci alımı yaptığından, şu an için mezun olan ve mezun olma durumunda öğrencilerimiz bulunmamaktadır. Bu nedenle mezun ilişkileri yönetimi ile ilgili bir çalışma yapılmamıştır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda mezun izleme sistemi bulunmamaktadır.

A.5. Uluslararasılaşma

A.5.1. Uluslararasılaşma süreçlerinin yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü yeni kurulan bir bölüm olduğundan şu an için bölümde uluslararası süreçlerin yönetimi ile ilgili bir planlama yapılmamıştır. Fakat önümüzdeki dönem, Trabzon Üniversitesi Dış İlişkiler Kurum Koordinatörlüğü ile iletişim kurularak bölümde Erasmus öğrenci hareketliliğini koordine etmek amacıyla Erasmus Bölüm Koordinatörlüğü kurulması planlanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumun uluslararasılaşma süreçlerine ilişkin yönetsel ve organizasyonel yapılanması bulunmamaktadır.

A.5.2. Uluslararasılaşma kaynakları

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nün şu an için uluslararasılaşma ile ilgili herhangi bir kaynağı bulunmamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumun uluslararasılaşma faaliyetlerini sürdürebilmesi için yeterli kaynak bulunmamaktadır.

A.5.3. Uluslararasılaşma performansı

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, eğitim-öğretim faaliyetlerine yeni başlamış olduğundan, bölümün uluslararasılaşma performansını değerlendirebileceği verileri bulunmamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda uluslararasılaşma faaliyeti bulunmamaktadır.

B. EĞİTİM VE ÖĞRETİM

B.1. Program Tasarımı, Değerlendirmesi ve Güncellenmesi

B.1.1. Programların tasarımı ve onayı

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, 2025–2026 akademik yılı itibarıyla eğitim-öğretim faaliyetlerine başlamış olup ilk etapta 30 birinci sınıf öğrenci kontenjanı ile öğrenime açılmıştır. Bölümün akademik yapılanması ve eğitim sürecine ilişkin planlamalar, 2025 yılında bölüm başkanlığı ve ilgili akademik kadronun ortak çalışmalarıyla yürütülmüş ve geliştirilen eğitim programı, dijital oyun tasarımı disiplininin güncel gereksinimleri dikkate alınarak tasarlanmıştır. Müfredat hazırlanırken, ulusal ve uluslararası eğitim standartları doğrultusunda Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile uyumluluk gözetilmiş, böylece öğrencilerin hem teorik bilgi hem de uygulama becerilerinin bütüncül bir şekilde desteklenmesi amaçlanmıştır. Eğitim programı, sektörel beklentiler, teknolojik yenilikler ve yaratıcı üretim süreçleri çerçevesinde sürekli değerlendirilen ve gerektiğinde güncellenen dinamik bir yapıda kurgulanmıştır. Bu doğrultuda, bölümün vizyonu, dijital oyun endüstrisine nitelikli, tasarım odaklı, yenilikçi ve üretken bireyler kazandırmak üzerine inşa edilmiştir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Tanımlı süreçler doğrultusunda; Kurumun genelinde, tasarımı ve onayı gerçekleşen programlar, programların amaç ve öğrenme çıktılarına uygun olarak yürütülmektedir.

Kanıtlar

[\(2\)B.1.1. 1: Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı](#)

[\(3\)B.1.1. 2: Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi](#)

[\(3\)B.1.1. 3: DOT Bilgi Paketi](#)

B.1.2. Programın ders dağılım dengesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde öğrencilere sunulan eğitim-öğretim programı, zorunlu ve seçmeli derslerden oluşan dengeli bir yapıda tasarlanmıştır. Bologna Süreci ilkeleri doğrultusunda, öğrencilerin ilgi alanlarına yönelik uzmanlaşmalarını desteklemek amacıyla programdaki seçmeli ders oranı en az %25 olacak şekilde belirlenmiş ve uygulanmaktadır. Bu kapsamda, oyun tasarımı, sanat, yazılım, hikâye anlatıcılığı, kullanıcı deneyimi, oyun ekonomisi gibi farklı boyutları içeren çeşitli seçmeli ders seçenekleri sunularak öğrencilerin disiplin içi veya disiplinler arası bir alanda yönelim geliştirmelerine olanak tanınmaktadır. Bölüm bünyesinde yer alan her derse AKTS kredisi karşılık gelmekte olup, bu krediler; teorik eğitim saatleri, uygulamalı çalışmalar, staj süreçleri, seminer ve proje sunumları, bireysel çalışma yükü, sınav hazırlığı ve ödev teslimleri gibi unsurların tamamını kapsayan ayrıntılı bir iş yükü hesaplamasına dayanmaktadır. AKTS kredilendirme sistemi aracılığıyla öğrencilerin bir akademik yılı tam zamanlı olarak tamamlamaları için öngörülen toplam çalışma yükü uluslararası standartlara uygun şekilde planlanmış, öğrenme çıktılarına erişimi destekleyen bir yapı oluşturulmuştur. Bu yaklaşım sayesinde öğrencilerin hem program içeriğini bütüncül bir bakışla takip etmeleri hem de kendi akademik gelişim süreçlerini daha bilinçli yönetmeleri hedeflenmektedir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Ders dağılımına ilişkin olarak; öğretim elemanlarının uzmanlık alanına, alan/meslek bilgisi/genel kültür, zorunlu- seçmeli ders dengesine, kültürel derinlik kazanma, farklı disiplinleri tanıma imkânları gibi boyutlara yönelik ilke ve yöntemleri içeren tanımlı süreçler bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.1.2. 1: Bölüm Ders Müfredatı](#)

[\(2\)B.1.2. 2: Bölüm Ders Bilgi Paketleri](#)

B.1.3. Ders kazanımlarının program çıktılarıyla uyumu

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde verilen tüm derslere ilişkin öğrenme kazanımları, programın genel hedefleri ve eğitim vizyonu doğrultusunda ayrıntılı olarak tanımlanmıştır. Her bir dersin, öğrencilerin hangi bilgi, beceri ve yetkinlikleri edinmesini amaçladığı açık biçimde belirlenmiş; bu kazanımlar, program çıktıları ile ilişkilendirilerek kapsamlı bir eşleştirme tablosu oluşturulmuştur. Bu yapı sayesinde, ders düzeyindeki kazanımların, bölümün genel program çıktılarının gerçekleştirilmesine nasıl katkı sunduğu sistematik ve izlenebilir bir biçimde ortaya konmuştur.

Olgunluk Düzeyi

3 - Ders kazanımları programların genelinde program çıktılarıyla uyumlandırılmıştır ve ders bilgi paketleri ile paylaşılmaktadır.

Kanıtlar

[\(3\)B.1.3. 1: Ders Kazanımlarının Program Çıktılarıyla Uyumu_1](#)

[\(2\)B.1.3. 2: Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi](#)

B.1.4. Öğrenci iş yüküne dayalı ders tasarımı

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde ders planlaması, öğrenci merkezli eğitim yaklaşımı esas alınarak gerçekleştirilmiş ve her dersin iş yükü, öğrencilerin dönem içerisindeki akademik yüklenme dengesi gözetilerek yapılandırılmıştır. Bu kapsamda, her bir dersin Avrupa Kredi Transfer Sistemi (AKTS) değerleri uzman akademik kadro tarafından belirlenmiş, üniversitenin ilgili kurullarında onaylanmış ve resmi olarak eğitim sürecine dahil edilmiştir. Derslere ait AKTS bilgileri ile içerikler, şeffaflık ve erişilebilirlik ilkesine uygun olarak bölümün web sayfası üzerinden öğrencilerin ve diğer paydaşların erişimine sunulmaktadır. İlerleyen dönemlerde, öğrenci iş yükü verilerinin daha sistematik bir şekilde izlenmesi, değerlendirilmesi ve ölçme-değerlendirme sonuçlarına dayalı olarak ders tasarımlarının güncellenmesi planlanmaktadır. Bu doğrultuda, öğrenci geri bildirimlerinin ve dönemsel değerlendirme raporlarının ders planlama süreçlerine entegre edilmesi; iş yükü, uygulama ağırlığı, proje teslimleri, sınav takvimi ve bireysel çalışma saatleri gibi unsurların programın bütünlüğüyle uyumlu olacak şekilde sürekli iyileştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu yaklaşım, Bologna Süreci kalite güvencesi ilkeleri doğrultusunda, eğitim programının dinamik ve ihtiyaçlara cevap verebilir bir yapıda sürdürülebilmesini desteklemektedir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Dersler öğrenci iş yüküne uygun olarak tasarlanmış, ilan edilmiş ve uygulamaya konulmuştur.

Kanıtlar

[\(3\)B.1.4. 1: Bölüm Ders Müfredatı](#)

[\(2\)B.1.4. 2: Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi](#)

B.1.5. Programların izlenmesi ve güncellenmesi

Trabzon Üniversitesi'nin Bologna sürecine uyum çalışmaları çerçevesinde, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü bünyesinde program çıktılarının düzenli olarak izlenmesi, güncellenmesi ve eğitim süreçlerine entegre edilmesi amacıyla bir Eğitim-Öğretim Komisyonu yapılandırılmıştır. Bu komisyon, yalnızca Bologna sürecinin gerektirdiği uyum çalışmalarını yürütmekle kalmayıp; öğrenme çıktılarının geçerlilik ve güncelliğinin korunmasına, paydaş beklentilerinin karşılanmasına ve sürekli iyileştirmeye yönelik mekanizmaların geliştirilmesine ilişkin faaliyetler de gerçekleştirmektedir. Bölümde yürütülen eğitim-öğretim süreçlerinin genel koordinasyonu ve akademik işleyişin kalite standartlarına uygunluğu; Bölüm Başkanı, bölüm başkan yardımcıları ve Anabilim Dalı Başkanları tarafından sağlanmaktadır. Bologna sürecine ilişkin bölüm koordinatörlüğü görevi Bölüm Başkanı tarafından yürütülmekte olup, süreç yönetiminde ulusal mevzuat ve uluslararası yeterlilik çerçeveleri temel alınmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, Bologna sürecinin gerektirdiği standartları uygularken bunun yanı sıra oyun tasarımı ve üretimi alanının dinamikleri ile disiplinlerarası yapısı göz önünde bulundurularak bölümün özgün yapısını korumayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda; oyun teknolojileri, tasarım odaklı düşünme, yapay zekâ destekli oyun mekanikleri, kullanıcı deneyimi ve dijital kültür gibi alanlarda farklılaşmayı sağlayacak çıktılar geliştirilmesi ve eğitim programının güncel sektörel gereksinimlere göre revize edilmesi planlanmaktadır. Bu yaklaşım, bölümün akademik yapılanmasını güçlendirirken aynı zamanda öğrencilerin sektöre yetkin ve rekabet gücü yüksek bireyler olarak hazırlanmasına katkı sunacaktır.

Olgunluk Düzeyi

3 - Programların genelinde program çıktılarının izlenmesine ve güncellenmesine ilişkin mekanizmalar işletilmektedir.

Kanıtlar

[\(2\)B.1.5. _1: Eğitim-öğretim Komisyonu](#)

[\(3\)B.1.5. _2: Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi](#)

B.1.6. Eğitim ve öğretim süreçlerinin yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde eğitim-öğretim süreçleri, belirlenen ilke ve kurallar çerçevesinde sistematik bir şekilde yürütülmektedir. Bu süreçlerin planlanması, koordinasyonu ve takibinde Bölüm Başkanı, yardımcıları ve Anabilim Dalı Başkanı yetkilendirilmiştir. Ders dağılımı, derslik planlaması ve içerik yönetimi Bölüm Başkanlığı tarafından yürütülmekte olup, öğretim elemanı görevlendirmeleri ilgili mevzuat ve ders görevlendirme yönergesi doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Her dönem için hazırlanan ders ve sınav programları, akademik takvime uygun olarak üst birimler ve öğrencilerle paylaşılmaktadır. Eğitim faaliyetlerinin tasarımı, yürütülmesi, değerlendirilmesi ve geliştirilmesine yönelik çalışmalar ise oluşturulan Eğitim-Öğretim Komisyonu tarafından koordine edilmektedir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde eğitim ve öğretim süreçleri belirlenmiş ilke ve kuralara uygun yönetilmektedir.

Kanıtlar

[\(2\)B.1.6. 1: TRÜ Ders Görevlendirme Yönergesi](#)

[\(2\)B.1.6. 2: Bölüm Ders Görevlendirmeleri](#)

[\(3\)B.1.6. 3: Bölüm Haftalık Ders Programı](#)

[\(3\)B.1.6. 4: Bölüm Sınav Programı](#)

[\(3\)B.1.6. 5: Eğitim-Öğretim Komisyonu](#)

B.2. Programların Yürütülmesi (Öğrenci Merkezli Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme)

B.2.1. Öğretim yöntem ve teknikleri

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde, öğrenci merkezli eğitimle öğrenci başarısını arttırmak stratejik amacı doğrultusunda eğitim-öğretimin fiziksel altyapısının iyileştirilmesi, eğitim-öğretim programlarının iyileştirilmesi, bölüme gelen lisans öğrencilerinin niteliklerinin iyileştirilmesi, öğrencilere yönelik danışmanlık ve rehberlik hizmetlerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü uygulama ağırlıklı bir bölüm olduğundan öğrencilerin verilen projelerle eğitim öğretim süreçlerine aktif olarak katılması sağlanmaktadır. Akademisyenlerimiz öğrencileri verdikleri bilgileri uygulamaya dökmeye teşvik eden ve öğrencileri bu süreçte yönlendiren bir rol üstlenmektedir. Bunun yanında öğretim sürecinde öğrencilerin derse aktif olarak katılımlarını ve süreci öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda yönlendirmesini sağlayacak bir yol izlemektedir. Eğitim-öğretim ile ilgili süreçlerde eğitimin önemli bir paydaşı olarak öğrencilerimizin temsil edilmesine önem verilmekte, birimlerdeki öğrencilerle her aşamada düzenli iletişim kurulmaktadır. Ayrıca, her yıl düzenli olarak öğrenci memnuniyet anketleri ve öğrenci - danışman görüşmeleri dikkate alınarak ders içeriklerinin güncellenmesi planlanmaktadır. Her dersin eğitim planı, ders içeriğine ve dersin amacına göre öğretim elemanları tarafından hazırlanmaktadır. Dersin öğretim elemanı tarafından uygun bulunan konuları, yapılacak etkinlikler ile pekiştirilmektedir. Bu etkinlikler derslerin uygulama saatleri, laboratuvar gereksinimlerine göre farklılık göstermektedir. Derslerde kullanılan öğretim yöntem ve teknikleri ders kategorileri bağlamında değişkenlik göstermektedir. Keşfedici stratejiler altında, tartışma, soru-cevap, proje, problem tabanlı öğrenme, örnek olay inceleme ve gösterip-yaptırma yöntem ve teknikleri, konu anlatımları, sunumların yanı sıra, araştırma yapmalarını destekleyici tamamlayıcı etkinlikler, bireysel ve grup projeleri ile ödevler de verilmektedir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Programların genelinde öğrenci merkezli öğretim yöntem teknikleri tanımlı süreçler doğrultusunda uygulanmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.2.1. 1: Öğrenci Memnuniyet Anketi](#)

[\(2\)B.2.1. 2: Ders Bilgi Paketleri](#)

[\(3\)B.2.1. 3: Ders Ödevleri 1](#)

[\(3\)B.2.1. 4: Ders Ödevleri 2](#)

[\(3\)B.2.1. 5: Öğrenci Ders Sunumları](#)

B.2.2. Ölçme ve değerlendirme

Trabzon Üniversitesi'nde, öğrenci başarılarının değerlendirilmesi yönetmelik ve yönergeler kapsamında yürütülmektedir. Bu kapsamda bölümde, derslerdeki başarının ölçülmesi ve değerlendirilmesi için ara sınav, final ve bütünleme sınavlarının yanı sıra laboratuvar çalışması, derse katılım, ödev, proje, sunum ve staj raporları gibi farklı uygulamalar da kullanılmaktadır. Her ders için yapılacak sınav sayısı ve sınav şekli belirlenmiş olup derslerin sınav tarihleri, bölüm web sitesinde ilan edilmektedir. Bölümde başarı ölçme ve değerlendirme yönteminin hedeflenen ders öğrenme çıktılarına olan uygunluğunun kontrol edilmesi ders sorumlusuna aittir. Dersin ve programın özelliğine göre; bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor öğrenme çıktılarına ölçülecek ölçme ve değerlendirme yöntemi planlanmakta ve uygulanmaktadır. Bölümde ders sorumluları ders öğrenme çıktılarına göre uygun başarı ölçme ve değerlendirme yöntemlerini belirlemektedirler.

Olgunluk Düzeyi

2 - Öğrenci merkezli ölçme ve değerlendirmeye ilişkin ilke, kural ve planlamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.2.2. 1: TRÜ Başarı Notunun Değerlendirilmesi Usul ve Esasları](#)

[\(2\)B.2.2. 2: Bölüm Sınav Programı](#)

B.2.3. Öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'ne öğrenciler, Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından yapılan Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) ile yerleşmekte ve program, Trabzon Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim – Öğretim Yönetmeliği uyarınca yürütülmektedir. Çift anadal, yan dal ve üniversiteler arası geçiş kuralları ise, "Yükseköğretim Kurumlarında Ön Lisans ve Lisans Düzeyindeki Programlar Arasında Geçiş, Çift Anadal, Yan Dal ile Kurumlar Arası Kredi Transferi Yapılması Esaslarına

İlişkin Yönetmelik” ve Trabzon Üniversitenin “Çift Anadal ve Yandal Programları Uygulama Yönergesi” çerçevesinde belirlenmiştir. Ek olarak, Dijital Oyun Tasarımı Bölümünde çift anadal ve yandal programlarına yönelik olarak; ders planları, AKTS dağılımları, zorunlu ve seçmeli ders listeleri ve program yeterlilikleri ile uyumunu gösteren tablolar hazırlanmış; öğrenci kabul koşulları ile ilgili esasları belirlenmiştir

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesine ilişkin ilke, kural ve bağlı planlar bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.2.3._1: TRÜ Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim Yönetmeliği](#)

[\(2\)B.2.3._2: Yükseköğretim Kurumlarında Geçiş Yönetmeliği](#)

[\(2\)B.2.3._3: TRÜ Çift Anadal ve Yandal Programları Uygulama Yönergesi](#)

[\(2\)B.2.3._4: Bölüm Kurulu Çift Anadal Yandal Toplantı Tutanağı](#)

B.2.4. Yeterliliklerin sertifikalandırılması ve diploma

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü’ndeki öğrenci yeterliliklerin onayı, mezuniyet koşulları, mezuniyet karar süreçleri, sertifikalandırma ve diploma işlemleri, bu öğrenciler için düzenlenecek olan diploma, yan dal sertifikası, geçici mezuniyet belgesi, diploma ek ve onur belgesinin hazırlanması ve diploma defterlerinin düzenlenmesi Trabzon Üniversitesi Diploma, Diploma Ek ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesine ilişkin Yönerge ile tanımlanmış ve yürütülmektedir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda diploma onayı ve diğer yeterliliklerin sertifikalandırılmasına ilişkin kapsamlı, tutarlı ve ilan edilmiş ilke, kural ve süreçler bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.2.4._1: TRÜ Diploma, Diploma Eki ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesi Yönergesi](#)

B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri

B.3.1. Öğrenme ortam ve kaynakları

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, birinci sınıf öğrencilerinin eğitim-öğretim faaliyetlerinin sağlıklı bir şekilde sürdürülebilmesi için gerekli sınıf ve bilgisayar laboratuvarına sahiptir. Sonraki eğitim-öğretim yıllarında yeni gelecek öğrenciler için sınıf ve laboratuvar sayılarının artırılmasına yönelik çalışmalar da yapılmaktadır. Diğer taraftan, Trabzon Üniversitesi'nin kütüphane ve dökümantasyon biriminin birçok veri tabanına

üyeliği bulunmakta ve bu yolla öğrenci ve öğretim elemanlarının bu veri tabanlarına erişim imkânı sağlanarak mesleki gelişimlerine katkı sunulmaktadır. Kütüphane ve dökümantasyon hizmetlerine bilgisayarlar aracılığı ile ulaşılabilmektedir. Üniversitemiz kütüphanesine çevrimiçi de ulaşılabilmektedir. Bu sayede öğrencilerimiz veritabanında bulunan çevrimiçi kitaplara ve bilimsel makalelere ulaşabilmektedirler.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumun eğitim-öğretim faaliyetlerini sürdürebilmek için uygun nitelik ve nicelikte öğrenme kaynaklarının (sınıf, laboratuvar, stüdyo, öğrenme yönetim sistemi, basılı/e-kaynak ve materyal, insan kaynakları vb.) oluşturulmasına yönelik planları vardır.

Kanıtlar

[\(2\)B.3.1. 1: TRÜ Kütüphanesi Abone Veri Tabanları](#)

B.3.2. Akademik destek hizmetleri

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde eğitim-öğretim ile ilgili süreçlerde eğitimin önemli bir paydaşı olarak öğrencilerimizin temsil edilmesine önem verilmekte, birimlerdeki öğrencilerle her aşamada düzenli iletişim kurulmaktadır. Bölümde, her sınıf düzeyine atanmış bir akademik danışman öğretim üyesi bulunmaktadır. Akademik danışmanlık hizmetleri, Trabzon Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans Öğrencileri Akademik Danışmanlığı Yönergesi temel alınarak bölüm içerisindeki öğretim elemanları tarafından yürütülmektedir. Ek olarak, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'ü lisans programında, öğrencilerin akademik gelişim ve kariyer planlamasına destek olabilmek ve yol gösterebilmek amacıyla, Kariyer Planlama dersi zorunlu ders olarak bulunmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumda öğrencilerin akademik gelişim ve kariyer planlamasına yönelik destek hizmetleri tanımlı ilke ve kurallar dahilinde yürütülmektedir.

Kanıtlar

[\(2\)B.3.2. 1: TRÜ Öğrenci Akademik Danışmanlık Yönergesi](#)

[\(3\)B.3.2. 2: Müfredat \(Kariyer Planlama Dersi\)](#)

B.3.3. Tesis ve altyapılar

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, Trabzon Üniversitesi'nin Akçaabat ilçesi Söğütlü mahallesindeki Fatih Yerleşkesi'nde bulunmaktadır. Dolayısıyla öğrenciler, Fatih Yerleşkesi'nde bulunan eğitim, sosyal, kültürel ve spor mekanları ve tesislerinden faydalanabilmektedirler. Bu tesisler, hem personel hem de öğrenciler tarafından, Trabzon Üniversitesi Eğitim, Sosyal, Kültürel ve Spor Tesisleri Kullanım Yönergesi

dikkate alınarak kullanılabilir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü teknik alt yapı açısından ise şu an için birinci sınıf öğrencilerinin eğitim-öğretim faaliyetlerini sürdürebilmeleri için gerekli bilgisayar laboratuvarına sahiptir. Sonraki seneler için gerekli olacak laboratuvar için de hazırlıklar yapılmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda uygun nitelik ve nicelikte tesis ve altyapının (yemekhane, yurt, sağlık, kütüphane, ulaşım, bilgi ve iletişim altyapısı, uzaktan eğitim altyapısı vb.) kurulmasına ve kullanımına ilişkin planlamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.3.3. 1: TRÜ Sosyal, Kültürel, Spor Tesislerinin Kullanım Yönergesi](#)

B.3.4. Dezavantajlı gruplar

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına erişimine ilişkin planlamalar bulunmamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına erişimine ilişkin planlamalar bulunmamaktadır.

B.3.5. Sosyal, kültürel, sportif faaliyetler

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencileri, öğrenci kulübü kurulumu için teşvik edilmiş, bilgilendirilmiş ve öğrenci kulübü başvurusu yapılmıştır. Kurulacak öğrenci kulübü ile bölüm bünyesinde çeşitli sosyal, kültürel ve sportif faaliyetler düzenlenebileceği düşünülmektedir. Diğer taraftan öğrenciler, sosyal, kültürel ve sportif faaliyetlerini Trabzon Üniversitesi Fatih Yerleşkesinde bulunan eğitim, sosyal, kültürel ve spor mekanları ve tesislerinden, Trabzon Üniversitesi Eğitim, Sosyal, Kültürel ve Spor Tesisleri Kullanım Yönergesi'ni dikkate alınarak kullanılabilirler.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde sosyal, kültürel ve sportif faaliyetler erişilebilirdir ve bunlardan fırsat eşitliğine dayalı olarak yararlanılmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.3.5. 1: Öğrenci Kulübü Kurulumunun Teşvik Edilmesi](#)

[\(3\)B.3.5. 2: TRÜ Sosyal, Kültürel, Spor Tesislerinin Kullanım Yönergesi](#)

B.4. Öğretim Kadrosu

B.4.1. Atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri

Tüm devlet üniversitelerinde olduğu gibi, Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'ne de öğretim elemanı alımı, Yükseköğretim Kurumunun belirlediği mevzuat çerçevesinde yürütülmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'ne idari ve akademik personel alımı, 657 sayılı Devlet Memurları Kanunu, 4857 sayılı İş Kanunu, 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu, 2914 sayılı Yükseköğretim Personel Kanunu ve Trabzon Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atama Yönetmeliği çerçevesinde gerçekleştirilir.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun tüm alanlar için tanımlı ve paydaşlarca bilinen atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri uygulanmakta ve karar almalarda (eğitim-öğretim kadrosunun işe alınması, atanması, yükseltilmesi ve ders görevlendirmeleri vb.) kullanılmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.4.1._1: Devlet Memurları Kanunu](#)

[\(2\)B.4.1._2: İş Kanunu](#)

[\(2\)B.4.1._3: Yükseköğretim Personel Kanunu](#)

[\(3\)B.4.1._4: Yükseköğretim Kanunu](#)

[\(3\)B.4.1._5: TRÜ Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atama Yönergesi](#)

B.4.2. Öğretim yetkinlikleri ve gelişimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde ders dağılımları öğretim üyelerinin uzmanlık alanlarına göre öğretim üyeleri ile yapılan toplantılarda belirlenmektedir. Öğretim üyesi kadrosunun yetkinliklerinin ders içerikleri ile örtüşmesinin ölçümünün ise her dönem sonu öğrencilere yaptırılacak olan Ders Değerlendirme Anketleri ile değerlendirilmesi planlanmaktadır. Bölüm bu sene yeni öğrenci alımı gerçekleştirildiğinden bahsi geçen değerlendirmeler henüz yapılamamıştır, fakat yapılması planlanmaktadır. Her dönemin sonunda öğrenciler aldıkları derslerde dersi veren öğretim elemanın derse olan hakimiyeti ve bilgisi ile ilgili geri bildirimde bulunacaklardır. Bu geri bildirimler bölüm ve fakülte kurullarında değerlendirilerek ders içeriklerinin eğitim-öğretim kadrosunun yetkinlikleri ile örtüşmesi güvence altına alınacaktır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda öğretim elemanlarının öğretim yetkinliğini geliştirmek üzere planlamalar bulunmamaktadır.

B.4.3. Eğitim faaliyetlerine yönelik teşvik ve ödüllendirme

Eğitim-öğretim kadrosunun akademik performanslarının ödüllendirilmesi, Trabzon Üniversitesi Ödül Yönergesine göre yapılmaktadır. Ek olarak, bölüm bünyesinde Akademik Teşvik Komisyonu kurulmuş olup, üniversitenin belirlediği akademik teşvik yönergesi dikkate alınarak yapılan talepler bu komisyon tarafından ön inceleme yapılarak raporlanmakta ve üst makama iletilmektedir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Teşvik ve ödüllendirme mekanizmalarının; yetkinlik temelli, adil ve şeffaf biçimde oluşturulmasına yönelik planlar bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)B.4.3. 1: TRÜ Akademik Personel Ödül Yönergesi](#)

[\(2\)B.4.3. 2: TRÜ Akademik Teşvik Ödeneği Yönetmeliği](#)

C. ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME

C.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi ve Araştırma Kaynakları

C.1.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde, araştırma stratejilerinin belirlenmesi, geliştirilmesi, amaç ve hedefleri ile bunlara ilişkin politikalar, faaliyetler ve faaliyet sorumluları Trabzon Üniversitesi stratejik planlaması çerçevesinde belirlenmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, bilimsel ve teknolojik alanlarda ön sıralarda yer alan, araştırma-geliştirme ve danışmanlık hizmetleri sunan üniversite-sanayi iş birliğine önem veren, akademik ve etik değerlerden ödün vermeyen bir bölüm haline gelmeyi hedeflemektedir. Bu doğrultuda, gelecek yıllarda araştırma-geliştirme süreçleri ile eğitim-öğretim süreçlerinin bütünleştirildiği alanlar doğrultusunda lisansüstü programlarının açılması planlanmaktadır. Ayrıca BAP, TÜBİTAK gibi bilimsel araştırma projelerinden elde edilecek veriler ve alınacak malzemelerin öğrenciler içinde kullanılarak eğitim-öğretime bilimsel ve teknolojik anlamda katkı sağlaması gelecek yıllar için hedeflenmektedir. Ek olarak, öğrencileri araştırma-geliştirme faaliyetlerine teşvik etmek ve öğrencilere araştırma-geliştirme kültürü kazandırmak amacıyla bölüm öğretim üyeleri tarafından TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı'na başvuru için 8 farklı proje önerisi belirlenmiş, geliştirilmiş ve bu proje önerileri ilgi alanları dikkate alınarak öğrenciler arasında paylaştırılmıştır.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde araştırma süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısı kurumsal tercihler yönünde uygulanmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)C.1.1. 1: TRÜ Araştırma ve Geliştirme Politikası](#)

(3)C.1.1. 2: Tübitak 2209-A Projeleri için Bölüm Kurulu Toplantı Tutanağı

C.1.2. İç ve dış kaynaklar

Dijital Oyun Tasarımı bölümü, şu an için birinci sınıf öğrencilerinin eğitim-öğretim faaliyetlerinin sağlıklı bir şekilde yürütebilmesi açısından yeterli fiziki alt yapıya sahip olmasına rağmen, gelecek yıllardaki öğrenciler ve 2., 3., 4. sınıf öğrencileri için yeterli fiziki alt yapısı bulunmamaktadır. Fakat, fiziki alt yapının iyileştirilmesi için çalışmalar ve planlamalar yapılmaktadır. Bölümün kendisine ait bir mali bütçesi olmasa da, Trabzon Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi'nin koordine ettiği Temel Araştırma Projeleri (TAP), Araştırma Altyapı Projeleri (AYP), Hızlı Destek Projeleri (HZP), Lisans Öğrencisi Katılım Araştırma Projeleri (LKP), Öncelikli Alanlar Araştırma Projesi (ÖAP), Kariyer Başlangıç Destek Projesi (KDP) gibi projeler ile öğretim elemanları ve öğretim üyelerine bütçe desteği sağlanabilmektedir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumun araştırma ve geliştirme faaliyetlerini sürdürebilmek için uygun nitelik ve nicelikte fiziki, teknik ve mali kaynakların oluşturulmasına yönelik planları bulunmaktadır.

Kanıtlar

(2)C.1.2. 1: TRÜ Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi

(2)C.1.2. 2: TRABZON ÜNİVERSİTESİ ÖĞRETİM ELEMANLARININ BİLİMSEL FAALİYETLERİNE VERİLECEK MADDİ DESTEĞE İLİŞKİN USUL VE ESASLAR

C.1.3. Doktora programları ve doktora sonrası imkanlar

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü yeni kurulan ve şu an için sadece birinci sınıf öğrencileri bulunan bir bölümdür. Dolayısıyla, bölümün henüz bir doktora programı bulunmamaktadır. Fakat, Trabzon Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından koordine edilen Lisansüstü Tez Projeleri (TEZ) kapsamında doktora öğrencilerine tez konuları ile ilgili bütçe desteği sağlanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumun doktora programı ve doktora sonrası imkanları bulunmamaktadır.

C.2. Araştırma Yetkinliği, İş birlikleri ve Destekler

C.2.1. Araştırma yetkinlikleri ve gelişimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü akademik kadrosunun araştırma yetkinlikleri, işe alınan ve atanan araştırma personelinin gerekli yetkinliğe sahip olmasının güvencesi, ölçülmesi ve değerlendirilmesini 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu ve Trabzon Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atanma Yönergesi kapsamında sağlamaktadır. Bu yetkinlikler bazında beklenen seviyeler, akademik personelden toplanan üç aylık performans verileri (yayın, patent, proje vb. sayıları) takip edilerek değerlendirilmektedir.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda, öğretim elemanlarının araştırma yetkinliğinin geliştirilmesine yönelik planlar bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)C.2.1. 1: Yükseköğretim Kanunu](#)

[\(2\)C.2.1. 2: TRÜ Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atanma Yönergesi](#)

[\(2\)C.2.1. 3: Performans Göstergesi](#)

C.2.2. Ulusal ve uluslararası ortak programlar ve ortak araştırma birimleri

Dijital Oyun Tasarımı Bölümünde yeni kurulan bir bölüm olduğundan şu an için ulusal ve uluslararası ortak programlar ve ortak araştırma birimleri ile ilgili bir planlama bulunmamaktadır.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda ulusal ve uluslararası düzeyde ortak programlar ve ortak araştırma birimleri oluşturma yönünde mekanizmalar bulunmamaktadır.

C.3. Araştırma Performansı

C.3.1. Araştırma performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'ndeki her akademik personelin güncel çalışmaları (proje, patent vb.) bölüm web sitesinde duyurulmaktadır. Bölüm araştırma faaliyetlerinin izlenmesi ve değerlendirilmesinde bölüm Kalite Komisyonu ve Akademik Teşvik Komisyonu görev almaktadır. Ek olarak Trabzon Üniversitesi Dijital Dönüşüm ve Yazılım Ofisi Koordinatörlüğü tarafından geliştirilen Performans Veri Sistemi üzerinden bölüm akademik faaliyet analizi yapılmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda araştırma performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik ilke, kural ve göstergeler bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)C.3.1. 1: Kalite Komisyonu](#)

[\(2\)C.3.1. 2: Akademik Teşvik Komisyonu](#)

[\(2\)C.3.1. 3: Performans Veri Sistemi](#)

C.3.2. Öğretim elemanı/araştırmacı performansının değerlendirilmesi

Bölümdeki her akademik personelin araştırma performansı izlenmekte ve bölüm web sitesinde güncellenerek yayınlanmaktadır. Bölüm akademik personellerin yaptıkları yeni proje, patent vb. araştırma faaliyetleri bölüm web sitesinde de duyurulmaktadır. Bölüm akademik personelden her üç ayda bir toplanan üç aylık performans verileri (yayın, patent, proje vb. sayıları) de öğretim elemanı/araştırmacı performansının izlenmesi ve değerlendirilmesinde kullanılmaktadır.

Olgunluk Düzeyi

2 - Kurumda öğretim elemanlarının araştırma performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik ilke, kural ve göstergeler bulunmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)C.3.2. 1: Bölüm Web Sitesi](#)

[\(2\)C.3.2. 2: Akademik Teşvik Komisyonu](#)

[\(2\)C.3.2. 3: Üç Aylık Akademik Performans Göstergesi](#)

D. TOPLUMSAL KATKI

D.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi ve Toplumsal Katkı Kaynakları

D.1.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi, Trabzon Üniversitesi'nin kalite güvencesi anlayışı ve kurumsal tercihleri doğrultusunda yapılandırılmıştır. Bölüm, toplumsal katkı faaliyetlerini planlamak, yürütmek ve görünür kılmak amacıyla organizasyonel bir yapı oluşturmuş; bu kapsamda görev ve sorumlulukları tanımlanmış komisyonlar aracılığıyla süreçleri sistematik şekilde yönetmeye başlamıştır. Bu doğrultuda, Web Sayfaları ve Sosyal Medya Komisyonu, bölüm bünyesinde gerçekleştirilen toplumsal katkı faaliyetlerinin duyurulması, kamuoyu ile paylaşılması ve paydaşlara erişimin artırılması görevini üstlenmektedir. Bölümün web sayfası ve sosyal medya hesapları üzerinden yapılan paylaşımlar sayesinde etkinlikler, söyleşiler ve topluma yönelik çalışmalar düzenli olarak görünür hale getirilmektedir. Bu yapı, toplumsal katkı faaliyetlerinin şeffaflık, erişilebilirlik ve

sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda yürütülmesine katkı sağlamaktadır. Öte yandan, Bilimsel, Sosyal, Kültürel ve Sportif Etkinlikler Düzenleme Komisyonu, bölümün toplumsal katkı hedefleriyle uyumlu etkinliklerin planlanması ve uygulanmasından sorumludur. Komisyon; öğrenciler, akademik personel ve dış paydaşların katılımıyla gerçekleştirilen söyleşi, seminer ve benzeri etkinliklerin organizasyonunu yürütmekte, bu faaliyetler aracılığıyla üniversite-toplum etkileşiminin güçlendirilmesini hedeflemektedir. Bölüm bünyesinde düzenlenen Dijital Oyun Söyleşileri gibi etkinlikler, bu organizasyonel yapının somut çıktıları arasında yer almakta olup; dijital oyun tasarımı, yaratıcı endüstriler ve güncel teknolojiler alanlarında bilgi paylaşımını destekleyerek toplumsal farkındalığın artırılmasına katkı sunmaktadır. Bu etkinlikler, hem öğrencilerin sektörel ve akademik gelişimine hem de toplumun ilgili kesimleriyle bilgi ve deneyim paylaşımına olanak tanımaktadır.

Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısı kurumsal tercihler yönünde uygulanmaktadır.

Kanıtlar

[\(2\)D.1.1. 1: Bölüm WEB Sayfaları ve Sosyal Medya Komisyonu](#)

[\(2\)D.1.1. 2: Bölüm Bilimsel, Sosyal, Kültürel ve Sportif Etkinlikler Düzenleme Komisyonu](#)

[\(3\)D.1.1. 3: Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Söyleşileri - 1](#)

[\(3\)D.1.1. 4: Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Söyleşileri - 2](#)

[\(2\)D.1.1. 5: Bölüm LinkedIn Hesabı](#)

[\(2\)D.1.1. 6: Bölüm Instagram Hesabı](#)

D.1.2. Kaynaklar

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nün topluma katkı sağlayacak bilimsel ve kültürel etkinlikler için ayrı bir bütçesi bulunmamaktadır. Birimlerin stratejik plan eylemlerinde belirlenen toplumsal katkı faaliyetlerine ilişkin hedeflerinde öngörülen bütçeler, yönerge çerçevesinde değerlendirilerek onaylanan etkinlikler için talep edilen bütçe desteği üniversitemiz tarafından verilmektedir.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumun toplumsal katkı faaliyetlerini sürdürebilmesi için yeterli kaynağı bulunmamaktadır.

D.2. Toplumsal Katkı Performansı

D.2.1. Toplumsal katkı performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, yeni kurulan ve henüz birinci sınıf öğrencileri bulunan bir bölüm olduğunda, bölümde şu an için toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısına ilişkin bir süreç tanımlanmamıştır. Fakat, gelecek dönemlerde bölümün toplumsal katkı faaliyetleri, üniversitenin stratejik planı ve kalite güvence politikaları doğrultusunda izlenecek ve değerlendirilecektir. Değerlendirmeler için, toplumsal fayda odaklı etkinlik, seminer, atölye, yarışma ve proje çalışmalarının düzenlenmesi düşünülmekte olup, katılımcı sayısı, paydaş çeşitliliği ve geri bildirimler temel göstergeler olarak kullanılacaktır. Faaliyet çıktılarının ise ilgili komisyonlar tarafından raporlanması ve iyileştirme alanları belirlenerek sonraki dönem planlarına yansıtılması düşünülmektedir.

Olgunluk Düzeyi

1 - Kurumda toplumsal katkı performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik mekanizmalar bulunmamaktadır.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Liderlik, Yönetişim ve Kalite

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, kuruluş sürecinin ilk yıllarında olmasına rağmen yönetim yapısını hızlı bir şekilde oluşturmuş, görev, yetki ve sorumluluk dağılımını net biçimde tanımlamış ve ilgili komisyonları aktif hale getirmiştir. Birim Kalite Komisyonunun kurulması, faaliyetlerin izlenebilir, raporlanabilir ve geliştirilebilir bir yapıda yürütülmesini sağlamıştır. Bölüm içi iletişim kanallarının etkin kullanımı, şeffaflık ve katılımçılık ilkelerini desteklemektedir.

Bununla birlikte kalite güvence süreçlerinin daha sistematik veri toplama yöntemleri ile desteklenmesi, performans göstergelerinin geliştirilmesi ve paydaş geri bildirimlerinin süreç iyileştirmeye daha güçlü entegre edilmesi, önümüzdeki dönemin temel gelişim alanları olarak değerlendirilmektedir.

Eğitim ve Öğretim

Eğitim-öğretim programı, güncel sektör ihtiyaçlarını ve TYYÇ uyumunu esas alarak tasarlanmış olup öğrencilerin disiplinler arası beceri geliştirmesine imkan sağlamaktadır. AKTS, ders içerikleri ve program çıktılarının öğrenci erişimine açık olması şeffaflık açısından olumlu bir kazanımdır. Öğrenci odaklı yaklaşım kapsamında danışmanlık mekanizmasının aktif işlemesi, iletişim platformlarının çeşitlendirilmesi ve öğrenme kazanımlarının takip edilmesi güçlü yönler arasında yer almaktadır.

Bu alanda iyileştirmeye açık başlıklar arasında; öğrenci iş yükünün izlenmesi için veri odaklı yöntemlerin uygulanması, toplu geri bildirim analizi yapabilecek dijital sistemlerin entegrasyonu ve sektörel paydaşlarla birlikte yürütülen proje bazlı uygulamaların artırılması bulunmaktadır.

Araştırma ve Geliştirme

Bölüm, akademik yapılanma sürecinde olduğu için araştırma faaliyetleri henüz başlangıç düzeyindedir. Akademik personelin kariyer planlaması, proje üretimi, yayın teşvikleri ve lisans öğrencilerinin araştırma süreçlerine dahil edilmesi konusunda farkındalık çalışmaları yürütülmektedir. Dijital oyun tasarımı alanının disiplinler arası yapısı göz önüne alındığında, sanat, yazılım, psikoloji, kültürel çalışmalar ve yapay zekâ temelli projeler için iş birliği fırsatlarının yüksek olduğu değerlendirilmektedir.

Gelecek dönemde araştırma odaklı performans göstergelerinin tanımlanması, ulusal ve uluslararası fonlara başvuruların artırılması ve sektörel Ar-Ge iş birliklerinin geliştirilmesi, bölümün akademik görünürlüğüne güçlendirecek temel hedefler arasındadır.

Toplumsal Katkı

Bölüm, toplumsal katkı faaliyetlerini planlama ve uygulama konusunda kurumsal bir farkındalık yaratabilecek ve topluma fayda sağlayabilecek önemli bir potansiyele sahiptir. Bölüm bünyesinde kurulan ilgili komisyonlar tarafından bölüm bünyesinde gerçekleştirilen toplumsal katkı faaliyetlerinin duyurulması, kamuoyu ile paylaşılması ve paydaşlara erişim sağlanmakta olup, bu süreçlerin daha da iyileştirilmesi hedeflenmektedir. Bölüm bünyesinde düzenlenen Dijital Oyun Söyleşileri gibi etkinlikler, dijital oyun tasarımı, yaratıcı endüstriler ve güncel teknolojiler alanlarında bilgi paylaşımını desteklemektedir ve toplumsal farkındalığın artırılmasına katkı sunmaktadır. Dış paydaş katılımı, kamu ve özel sektör iş birlikleri, yerel yönetim ve eğitim kurumlarıyla yürütülebilecek projeler, toplumsal etkiyi artıracak ve sürdürülebilir katkı kültürüne önemli ivme kazandıracaktır.

BİRİM İÇ DEĞERLENDİRME RAPORU BEYANI

Bu Raporda yer alan bilgilerin ve kanıtların güvenilir, doğru ve tam olduğunu, Rapor içeriğinde yer alan bilgilerin 2025 yılı içerisinde gerçekleşen faaliyetler ve uygulamalara dayandığını, Raporun YÖKAK tarafından belirtilen yazım kurallarına ve içeriğine uygun olduğunu, kanıt kullanımında KVKK hükümlerine dikkat edildiğini beyan ve taahhüt ederim.

29.12.2025

Doç. Dr. Semra Fiş Erümit

Bölüm Başkanı