AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ MYO
YAZILIM, UYGULAMA GELİŞTİRME VE ÇÖZÜMLEME BÖLÜMÜ
OYUN GELİŞTİRME VE PROGRAMLAMA ÖNLİSANS PR.

Akran Değerlendirme Takımı
Prof.Dr. Emin İBİLİ (Başkan)
Öğr.Grv. Ömer ARSLAN (Üye)
Dr.Öğr.Üyesi Ertuğrul ERGÜN (Üye)

01.10.2026-31.10.2026

Bu sayfa bilgilendirme amaçlıdır. Rapor tamamlandıktan sonra bu sayfayı siliniz.)

Değerlendireceğiniz programın öz değerlendirme raporunu aşağıdaki soruları göz önünde bulundurarak okuyup inceleyiniz.

1. Öz değerlendirme ölçütleri* doğru anlaşılmış mıdır?
2. Programın mevcut durumu ölçütler açısından ortaya konulmuş mudur?
3. Programda hedeflenen mezunların yetiştirilmesi için periyodik ölçme ve iyileştirmeler yapılmakta mıdır?
4. Bu bilgiler, kanıtlarla desteklenmiş midir? Kanıtlar yeterince destekleyici midir?

Saha ziyaretinizden önce

1. Öz değerlendirme raporunda yazılanları desteklemeyen kanıtları not ediniz.
2. Öz değerlendirme raporunda anlaşılır bulmadığınız, yanlış anlaşılabilecek hususlara ilişkin sorular hazırlayınız.

Saha ziyaretiniz sırasında

1. Akran değerlendirmenin hedef, ölçüt ve kapsamından söz ediniz.
2. Birim yöneticileri, bölüm, anabilim/anasanat dalı başkanları, öğretim elemanları, öğrenciler ve mezunlar ile ayrı ayrı görüşünüz.
3. Program altyapısı ve kaynaklarını yerinde gözlemleyiniz ve bulguları raporlaştırınız.
4. Esas kanıtların sunulması için program yöneticilerine/yürütücülerine fırsat veriniz.
5. Akran değerlendirme raporuna yazacaklarınızı sözlü bir biçimde özetleyiniz.

Akran değerlendirme raporunda

1. Program öz değerlendirme için daha önce belirlenmiş **her bir alt ölçütün altına** değerlendirme bulgularınızı yazınız. Satırları dilediğiniz kadar çoğaltabilirsiniz.
2. Programın güçlü ve geliştirmeye açık yönlerini tarafsız, doğru, kanıta dayalı ve nazik bir dille beyan ediniz.
3. Programın iyileştirilmesine yönelik önerilerde bulununuz.

Rapora son hâlini vermeden önce raporu bölüm, anabilim/anasanat dalı başkanı ile paylaşarak açıklığa kavuşturulması gereken hususlara ilişkin görüş ve önerilerini alınız.

***Öz değerlendirme ölçütleri aşağıda açıklanmıştır.**

0.1-PROGRAMA AİT BİLGİLER

Değerlendirmeniz: Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu (BTMYO) Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesinde yer alan Oyun Geliştirme ve Programlama Önlisans Programı; 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu ile YÖK ve Üniversite Senatosu kararlarına dayanan yasal zemini, şeffaf iletişim kanalları ve güncel sektörel ihtiyaçlara yanıt veren yapısıyla sağlam bir başlangıç ortaya koymaktadır. Eğitim-öğretime 2025-2026 akademik yılında başlayan programın henüz mezun vermemiş olması raporda gerçeğe uygun biçimde ifade edilmiştir. Kurumsal yapılanmayı daha görünür kılmak adına, genel yüksekokul mevzuat özetinin yanında bölüm içi karar alma ve işleyiş süreçlerinin biraz daha ayrıntılı açıklanması raporun niteliğini artıracaktır.

1-ÖĞRENCİLER

1.1-Programa kabul edilen öğrenciler, programın kazandırmayı hedeflediği çıktıları (bilgi, beceri ve davranışları) öngörülen sürede edinebilecek altyapıya sahip olmalıdır. Öğrencilerin kabulünde göz önüne alınan göstergeler izlenmeli ve bunların yıllara göre gelişimi değerlendirilmelidir.

Değerlendirmeniz: Oyun Geliştirme ve Programlama Önlisans Programı'na öğrenci kabulü, ÖSYM tarafından gerçekleştirilen merkezi YKS-TYT sınav sonuçlarına göre yürütülmektedir. Program için ilan edilen 30 kişilik kontenjana 32 öğrenci kesin kayıt yaptırmış olup %100'ün üzerinde yüksek bir doluluk oranına ulaşılmıştır. İlk kabul dönemine ilişkin olarak en yüksek yerleştirme puanının 345.070, en düşük yerleştirme puanının 295.264 ve en düşük başarı sırasının 909.300 olduğu somut verilerle ve tablolara dayalı olarak belgelenmiştir. Programın 2025-2026 döneminde ilk öğrencilerini alan yeni kurulmuş bir program olması sebebiyle, kabul göstergelerinin yıllara sarı gelişimini ve öğrencilerin program çıktılarını edinme altyapısını uzun vadede izlemeye dönük geçmiş dönem verileri raporda doğal olarak henüz mevcut değildir. Dış değerlendirici perspektifiyle; oluşan giriş puan tabanının alanın gerektirdiği mantıksal ve algoritmik düşünce altyapısına elverişli bir zemin sunduğu değerlendirilmekle birlikte, ilerleyen akademik yıllarda YKS başarı sıralamalarının ve puan eğilimlerinin periyodik olarak takip edilmesi, öğrenci profilindeki değişimlerin ders başarı oranlarıyla korelasyonunun analiz edilmesi önerilmektedir.

1.2-Yatay ve dikey geçişle öğrenci kabulü, çift ana dal, yan dal ve öğrenci değişimi uygulamaları ile başka kurumlarda ve/veya programlarda alınmış dersler ve kazanılmış kredilerin değerlendirilmesinde uygulanan politikalar ayrıntılı olarak tanımlanmış ve uygulanıyor olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programda ders muafiyeti, kredi tanınması, yatay ve dikey geçiş intibak süreçleri; Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Sınav Yönetmeliği ile Muafiyet İşlemleri Yönergesi esaslarına dayandırılmıştır. Başvuruların kayıt tarihinden itibaren 2 hafta içinde yapılması, içerik ve not dökümlerinin komisyonca 1 hafta içinde incelenip karara bağlanması ve 5 iş günü içinde itiraz imkânı sunulması şeklinde kurgulanan 5 basamaklı şeffaf intibak prosedürü ve not dönüşüm tabloları tanımlanmıştır. 2025-2026 akademik yılında programa 2 öğrencinin yatay geçiş ile kayıt olduğu belgelenmiştir. Buna karşın, program bünyesinde mevcut durumda çift anadal ve yandal uygulamalarının bulunmadığı, dikey geçiş

yapan öğrencinin henüz yer almadığı beyan edilmiştir. Öğrenci değişimi (Erasmus+ vb.) hususunda ise onaylanmış aktif ikili anlaşmaların bulunmadığı raporda açıkça bir iyileştirme alanı olarak tanımlanmıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; intibak ve ders muafiyet altyapısının varlığı olumlu olmakla birlikte, kurumsallaşma sürecinde disiplinlerarası gelişimi destekleyecek çift anadal/yandal imkanlarının araştırılması ve uluslararası öğrenci hareketliliğini sağlayacak protokollerin ivediklile hayata geçirilmesi tavsiye edilmektedir.

1.3-Kurum ve/veya program tarafından başka kurumlarla yapılacak anlaşmalar ve kurulacak ortaklıklar ile öğrenci hareketliliğini teşvik edecek ve sağlayacak önlemler alınmalıdır.

Değerlendirmeniz: Raporun ilgili maddesi incelendiğinde, Oyun Geliştirme ve Programlama Programı bünyesinde öğrencilerin yararlanabileceği aktif bir uluslararası veya ulusal öğrenci değişim protokolünün henüz bulunmadığı ve bu durumun gelişmeye açık bir alan olarak özenle tespit edildiği anlaşılmaktadır. Buna karşılık, Afyon Kocatepe Üniversitesi Uluslararası İlişkiler Araştırma ve Uygulama Merkezi (uim.aku.edu.tr) koordinasyonunda düzenlenen Erasmus+ öğrenim ve staj hareketliliği bilgilendirme seminerlerine öğrencilerin katılımının teşvik edildiği ve bölüm koordinatörlüğü düzeyinde rehberlik sağlandığı belirtilmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; dijital oyun sektörünün küresel ve sınır ötesi doğası dikkate alındığında, yürütülen bilgilendirme faaliyetlerinin ötesine geçilmesi şarttır. Özellikle Avrupa'daki oyun tasarımı ve yazılım eğitimi veren kurumlarla ve yurt dışındaki dijital oyun stüdyoları ile Erasmus+ Staj Hareketliliği ve ikili akademik işbirliği protokollerinin tesis edilmesi, öğrencilere küresel sektör tecrübesi kazandırmak açısından kritik önem taşımaktadır.

1.4-Öğrencileri ders ve kariyer planlaması konularında yönlendirecek danışmanlık hizmeti verilmelidir.

Değerlendirmeniz: Programda kayıt anından itibaren her öğrenciye bir akademik danışman atandığı, 2025-2026 akademik yılında 32 öğrencinin akademik danışmanlık ve rehberlik sorumluluğunun Öğr. Gör. Gülşen TÜRKER tarafından yürütüldüğü görülmektedir. İlk hafta gerçekleştirilen oryantasyon eğitimi, Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Ofisi Kariyer Kapısı platformu bilgilendirmeleri, 30 iş günü zorunlu yaz stajı rehberliği ile yapılması planlanan oyun sektöründen uzmanların davetli söyleşi, Game Jam ve seminer organizasyonları öğrencilerin ders ve kariyer planlamalarını destekler niteliktedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; yürütülen rehberlik ve sektörel uyum faaliyetleri takdirle karşılanmakla birlikte, üst sınıfların açılması ve öğrenci sayısının artmasıyla oluşacak danışmanlık yükünün bölümdeki diğer öğretim elemanları arasında dengeli biçimde dağıtılması ve öğrencilerin akademik/sektörel gelişimlerinin periyodik danışmanlık görüşme formları ile kayıt altına alınarak izlenmesi önerilmektedir.

1.5-Öğrencilerin program kapsamındaki tüm dersler ve diğer etkinliklerdeki başarıları şeffaf, adil ve tutarlı yöntemlerle ölçülmeli ve değerlendirilmelidir.

Değerlendirmeniz: Öğrencilerin derslerdeki başarılarının ölçülmesi; Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği çerçevesinde teorik sınavlar (vize, final, büt, mazeret, tek ders), oyun projeleri, kodlama ödevleri, 2B/3B tasarım portfolyoları ve laboratuvar uygulamaları gibi çok yönlü araçlarla gerçekleştirilmektedir. Sınav takvimleri, ders değerlendirme kriterleri ve ağırlıkları yarıyıl başında Öğrenci Bilgi Sistemi

(OBS), resmi web sitesi (btmyo.aku.edu.tr), bina içi ekranlar ve ilan panoları üzerinden duyurulmaktadır. Açıklanan sınav sonuçlarına 5 iş günü içinde dilekçe ile itiraz hakkı tanınmıştır. Sınav kuralları yazılı olarak ilan edilmekte ve kopya/disiplin süreçleri Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği hükümlerine uygun olarak soruşturmacı öğretim elemanları kanalıyla yürütülmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; mevcut ölçme-değerlendirme mekanizması şeffaf ve mevzuatla tam uyumlu bir yapı sergilemektedir. Birim değerlendirme verilerinde öğrencilerin sınav ve ödev sonrasında sunulan geliştirici geri bildirimlerin hızına ilişkin beklentileri dikkate alınarak, özellikle kodlama ödevleri ve proje çalışmalarında detaylı değerlendirme kriterlerinin (rubrik) dönem başında ilan edilmesi ve sınav sonrasında değerlendirme oturumlarının düzenlenmesi tavsiye edilmektedir.

1.6-Öğrencilerin mezuniyetlerine karar verebilmek için, programın gerektirdiği tüm koşulların yerine getirildiğini belirleyecek güvenilir yöntemler geliştirilmiş ve uygulanıyor olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programda öğrencilerin mezuniyet süreçleri; Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği ile Diploma Yönergesi esaslarına göre kurgulanmıştır. Mezuniyet için 4 yarıyılda toplam 120 AKTS kredisinin başarıyla tamamlanması ve 30 iş günü zorunlu yaz stajı yükümlülüğünün yerine getirilmesi şart koşulmuştur. Mezun adaylarının AGNO, kredi, AKTS, zorunlu/seçmeli ders ve staj kontrolleri OBS otomasyon sistemi üzerinden yürütülmekte; otomatik denetimin ardından akademik danışman onayı, Mezuniyet Komisyonu Raporu ve Bölüm Yönetim Kurulu kararı ile süreç sonuçlandırılmaktadır. 2025-2026 akademik yılında eğitime başlayan programın henüz mezun vermemiş olması sebebiyle mezuniyet karar mekanizmasının sahadaki uygulamasına ilişkin veriler raporda doğal olarak sunulamamıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; otomasyona, danışman süzgecine ve kurul onayına dayanan mezuniyet kontrol mekanizması son derece güvenilir bir altyapı sunmakta olup, ilk mezuniyet dönemi yaklaştığında staj değerlendirme matrisleri ile proje ürünlerinin sistematik olarak arşivlenmesi önerilmektedir.

2-PROGRAM EĞİTİM AMAÇLARI

Program Eğitim Amaçları: Program mezunlarının yakın bir gelecekte erişmeleri istenen kariyer hedefleri ve mesleki beklentilerdir (FEDEK, 2017; MÜDEK, 2019).

Bir programın eğitsel misyonunu nasıl planlamayı sağladığını ve paydaşlarının gereksinimlerini nasıl karşılayacağını bildiren açık ve genel ifadelerdir. Programın eğitim amaçları, mezunların bir programı bitirmelerini izleyen birkaç yıl içinde gerçekleştirmeler beklenenleri tanımlayan ifadelerdir (YÖKAK, 2019).

2.1-Değerlendirilecek her program için program eğitim amaçları tanımlanmış olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Oyun Geliştirme ve Programlama Programı bünyesinde Program Eğitim Amaçları (PEA) üç ana başlık altında somut ve ölçülebilir biçimde tanımlanmıştır:

- **PEA1:** Dijital oyun üretimi, yazılım mimarisi, algoritma tasarımı ve nesne yönelimli programlama alanlarında teorik bilgi ve pratik becerilere sahip, sektör standartlarındaki araçları etkin kullanabilen nitelikli teknik personelin yetiştirilmesi.
- **PEA2:** 2D/3D oyun motorları, oyun fiziği, grafik/karakter tasarımı, UX/UI, seviye tasarımı ve oyun içi yapay zekâ uygulamalarında bireysel veya disiplinler arası ekiplerde proje geliştirebilecek pratik yetkinliklerin kazandırılması.
- **PEA3:** Müfredatın güncel oyun endüstrisi beklentilerine göre şekillendirilerek mezunların dijital oyun stüdyolarında, yazılım şirketlerinde, teknoparklarda oyun geliştirici, seviye tasarımcısı veya teknik sanatçı olarak istihdam edilmesi ya da DGS ile lisans öğrenimine devam edebilmesi.

İlgili amaçlar AKÜ Bologna Bilgi Sistemi (obs.aku.edu.tr) ve yüksekokul web sitesinde kamuoyuna ilan edilmiştir. Dış değerlendirici perspektifiyle; tanımlanan eğitim amaçları programın vizyonuna ve sektör ihtiyaçlarına uygun bir yapı sunmaktadır. İlk mezunların verilmesiyle birlikte amaçlara ulaşılma düzeyini ölçecek periyodik izleme sistemlerinin kurumsallaştırılması beklenmektedir.

2.2-Bu amaçlar; programın mezunlarının yakın bir gelecekte erişmeleri istenen kariyer hedefleri ve mesleki beklentiler tanımına uymalıdır.

Değerlendirmeniz: Program için belirlenen eğitim amaçları (PEA1–PEA3); dijital oyun üretimi, oyun motorları (Unity, Unreal Engine), nesne yönelimli programlama (C#, C++) ve 2B/3B grafik tasarımı gibi güncel teknoloji alanlarına odaklanmaktadır. Bu kurgu, mezunların yakın gelecekte üstlenecekleri Oyun Geliştirici, Seviye Tasarımcısı, Oyun Yazılımcısı ve Teknik Sanatçı gibi somut mesleki rolleri açıkça tanımlamakta ve oyun endüstrisinin nitelikli insan gücü beklentileriyle birebir örtüşmektedir. Programın henüz mezun vermemiş olması sebebiyle mezunların bu kariyer hedeflerine fiilen ulaşma düzeyini gösteren istihdam ve izleme verileri raporda yer alamamıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; tanımlanan hedefler piyasa gerçekleriyle son derece uyumlu olup, ilk mezuniyetlerin ardından işveren memnuniyet anketleri ve mezun takip otomasyonu ile bu hedeflerin gerçekleşme oranlarının periyodik olarak ölçülmesi tavsiye edilmektedir.

2.3-Kurumun, fakültenin ve bölümün özgörevleriyle (misyonu) uyumlu olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Program eğitim amaçlarının (PEA1–PEA3); Afyon Kocatepe Üniversitesi'nin "evrensel düzeyde bilimsel bilgi üretmek, mesleki açıdan çağdaşlarıyla rekabet edebilen nitelikli bireyler yetiştirmek ve bölgesel kalkınmaya katkı sağlamak" şeklindeki genel özgörevi ile Bilişim Teknolojileri MYO ve bölümün nitelikli teknik eleman yetiştirme misyonlarıyla tam bir uyum sergilediği görülmektedir. Raporda sunulan Tablo 2.2 kapsamındaki çapraz matris analizi incelendiğinde; program amaçlarının Üniversite, MYO ve Bölüm misyon ve vizyon bileşenleriyle yüksek derecelerle (4 ve 5 puan) eşleştirilerek dikey ve yatay hizalanmanın güçlü biçimde kurulduğu anlaşılmaktadır. Dış değerlendirici perspektifiyle; kurumsal stratejik hedefler ile program amaçları arasındaki bu uyum kalite güvencesi açısından olumlu bir zemin oluşturmakta olup, ilerleyen süreçte sahadaki bölgesel/sektörel katkı göstergeleriyle desteklenmesi önerilmektedir.

2.4-Programın çeşitli iç ve dış paydaşlarını sürece dahil ederek belirlenmelidir.

Değerlendirmeniz: Program eğitim amaçlarının belirlenmesinde iç paydaşlar (ön lisans öğrencileri, öğretim elemanları, MYO Müdürlüğü ve Rektörlük birimleri) ile dış paydaşlar (YÖK, ÖSYM, MEB, Sektör İşletmeleri ve BTMYO Danışma Kurulu) raporda tanımlanmıştır. Ancak dış paydaş katkısının raporda ağırlıklı olarak yasal kuruluşların mevzuat düzenlemeleri boyutunda kaldığı, bağımsız oyun stüdyoları ve teknopark firmaları gibi doğrudan sektör temsilcilerinin program amaçlarının oluşturulmasındaki aktif rolüne ilişkin toplantı tutanaklarına ve anket kanıtlarına sınırlı düzeyde yer verildiği tespit edilmiştir. Dış değerlendirici perspektifiyle; Oyun Sektörü Danışma Kurulu toplantı tutanakları, işveren odak grup görüşmeleri ve sektör anketleri ile dış paydaş katılımının daha sistematik ve belgelenebilir bir yapıya kavuşturulması tavsiye edilmektedir.

2.5-Kolayca erişilebilecek şekilde yayımlanmış olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Program eğitim amaçları ve bölüm özgörevi; Afyon Kocatepe Üniversitesi Bologna Bilgi Sistemi (obs.aku.edu.tr) ve Bilişim Teknolojileri MYO resmi web sitesindeki "Genel Tanıtım" menüsü altında kamuoyuna açık ve şeffaf biçimde yayımlanmıştır. Sunulan doğrudan web bağlantıları ve dijital bilgi paketi sayesinde öğrenciler, adaylar, veliler ve sektör temsilcileri hedeflere engelsiz bir şekilde erişilebilmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; mevcut dijital yayıncılık altyapısı şeffaflık ilkelerine tam uyum sağlamakla birlikte, paydaş farkındalığını pekiştirmek adına ilgili amaçların bilgisayar laboratuvarı girişlerindeki fiziki panolarda ve oryantasyon kitapçıklarında da görünür kılınması faydalı olacaktır.

2.6-Programın iç ve dış paydaşlarının gereksinimleri doğrultusunda uygun aralıklarla güncellenmelidir.

Değerlendirmeniz: Program eğitim amaçlarının güncellenmesi; düzenlenen Bölüm Kurulu toplantıları, ders içerik analizleri ve Birim Kalite Komisyonu çalışmaları çerçevesinde PUKÖ döngüsü odaklı olarak yürütülmektedir. Güncelleme mekanizmasının pratikte ağırlıklı olarak yasal mevzuat değişiklikleri ile öğretim elemanı önerilerine dayandığı, programın henüz mezun vermemiş olması sebebiyle mezun ve işveren geri bildirimlerinin bu sürece henüz dahil

edilemediği anlaşılmaktadır. Dış değerlendirici perspektifiyle; dijital oyun teknolojilerinin ve oyun motorlarının (Unreal Engine, Unity) son derece hızlı kabuk değiştirdiği göz önüne alındığında, mevzuat değişikliklerinin ötesine geçilerek oyun sektöründeki teknolojik eğilimleri müfredata yansıtacak tanımlı ve periyodik (örneğin 2 yıllık) bir güncelleme protokolünün kurumsallaştırılması tavsiye edilmektedir.

3-PROGRAM ÇIKTILARI

Program Çıktıları:	Öğrencilerin programdan mezun oluncaya kadar kazanmaları gereken bilgi, beceri, deneyim ve davranışları tanımlayan ifadelerdir (FEDEK, 2017).
Ölçme:	Bu ölçüte ilişkin ölçme, program çıktılarına erişim düzeylerini saptamak üzere çeşitli yöntemler kullanılarak yürütülen veri ve kanıt tanımlama, toplama ve düzenleme sürecidir (FEDEK, 2017).
Değerlendirme:	Bu ölçüte ilişkin değerlendirme, ölçmeler sonucu elde edilen verilerin ve kanıtların çeşitli yöntemler kullanılarak yorumlanması sürecidir. Değerlendirme süreci, program çıktılarına erişim düzeylerini vermeli, elde edilen sonuçlar programı iyileştirmek üzere alınacak kararlar ve yürütülecek eylemlerde kullanılmalıdır (FEDEK, 2017).

3.1-Program çıktıları, program eğitim amaçlarına ulaşabilmek için gerekli bilgi, beceri ve davranış bileşenlerinin tümünü kapsamalı ve ilgili (MÜDEK, FEDEK, SABAK, EPDAD vb. gibi) Değerlendirme Çıktılarını da içerecek biçimde tanımlanmalıdır. Programlar, program eğitim amaçlarıyla tutarlı olmak koşuluyla, kendilerine özgü ek program çıktıları tanımlayabilirler.

Değerlendirmeniz: Program çıktıları (PÇ1–PÇ12), Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ön lisans yeterlilikleri doğrultusunda hazırlanmıştır. Çıktılar; temel mesleki bilgi (PÇ1), İSG ve kalite (PÇ2), güncel teknolojik gelişmeleri takip (PÇ3), bilişim teknolojilerini etkin kullanımı (PÇ4), analitik problem çözme (PÇ5), sözlü/yazılı iletişim ve etik değerler (PÇ6), ekip çalışması ve oyun geliştirici rolü (PÇ7), C#/C++ programlama becerileri (PÇ8), oyun geliştirme platform ve araçlarının kullanımı (PÇ9), oyun stratejisi ve tasarım bilgisi (PÇ10), 2B/3B modelleme (PÇ11) ve yaşam boyu öğrenme (PÇ12) bileşenlerini kapsamaktadır. Bu çıktılar Program Eğitim Amaçları (PEA1–PEA3) ile tam bir tutarlılık sergilemektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; tanımlanan 12 program çıktısı oyun geliştirme disiplininin gerektirdiği teknik, sanatsal ve mantıksal yetkinlikleri dengeli biçimde kapsamakta olup, Ders Öğrenim Çıktıları (DÖÇ) ile eşleştirme matrislerinin güncel tutulması önerilmektedir.

3.2-Program çıktılarının sağlanma düzeyini dönemsel olarak belirlemek ve belgelemek için kullanılan bir ölçme ve değerlendirme süreci oluşturulmuş ve işletiliyor olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Program çıktılarının (PÇ1–PÇ12) kazanılma düzeyi mevcut aşamada ders başarı notları, ara sınav/yarıyıl sonu performansları, laboratuvar uygulama puanları ve öğrenci memnuniyet anketi bulguları üzerinden takip edilmekte; mezuniyet aşamasına gelindiğinde ise mezun ve işveren anketlerinin devreye alınması öngörülmektedir. Programın henüz ilk eğitim yılında olması sebebiyle, uzun vadeli analitik çıktı raporları henüz oluşmamıştır. İzleme mekanizmasını yalnızca genel ders geçme notlarıyla sınırlı tutmamak adına; derslerde geliştirilen oynanabilir oyun demolarını (gameplay demo), yazılım projelerini ve sınav sorularını doğrudan PÇ1–PÇ12 ile eşleştiren veri odaklı bir ölçme ve raporlama altyapısının şimdiden kurgulanması önerilmektedir.

3.3-Programlar mezuniyet aşamasına gelmiş olan öğrencilerinin program çıktılarını sağladıklarını kanıtlamalıdır.

Değerlendirmeniz:

Programda derslerden ve 30 iş günlük zorunlu yaz stajından başarılı olunması program çıktılarına ulaşıldığı yönünde temel kabul olarak değerlendirilmektedir. Mezuniyet aşamasına gelecek öğrencilerle mülakat ve memnuniyet anketleri yapılması öngörülmektedir. Programın henüz mezuniyet aşamasına gelmiş öğrencisinin bulunmaması sebebiyle, öğrencilerin program çıktılarını tümüyle edindiklerini doğrulayan somut bitirme kanıtları raporda doğal olarak sunulamamıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; ilk mezuniyet dönemi yaklaştığında öğrencilerin kazanımlarını doğrudan belgelemek amacıyla staj değerlendirme raporları, öğrenci oyun portfolyoları ve Game Jam/proje ürünlerinin sistematik kanıt dosyalarında arşivlenmesi önerilmektedir.

4-SÜREKLİ İYİLEŞTİRME

4.1-Kurulan ölçme ve değerlendirme sistemlerinden elde edilen sonuçların programın sürekli iyileştirilmesine yönelik olarak kullanıldığına ilişkin kanıtlar sunulmalıdır.

Değerlendirmeniz: Raporun sürekli iyileştirme bölümünde, PUKÖ (Planla-Uygula-Kontrol Et-Önlem Al) döngüsü çerçevesinde iç ve dış paydaş görüşlerine başvurulduğu ifade edilmektedir. Programın Birim Değerlendirme (Öğretim Elemanı Eğitsel Performans Ölçeği) sonuçları incelendiğinde; genel program memnuniyet ortalamasının **4,29 / 5,00** gibi yüksek bir düzeyde gerçekleştiği görülmektedir. Bu sonuç, öğretim elemanlarının derse hazırlığı, alan hakimiyeti ve adil tutumu bakımından güçlü bir eğitsel performans sergilediğini doğrulamaktadır. Öte yandan, memnuniyet ölçeğinde nispeten geride kalan alanlara (sınav/ödev geri bildirimlerinin detaylandırılması ve hızı, dijital öğretim araçlarının kullanımı, akademik danışmanlık etkililiği) yönelik olarak; sınav sonrasında değerlendirme oturumlarının düzenlenmesi, vize/final dışındaki değerlendirmelerin sistem ödevleri ve sunumlarla zenginleştirilmesi ve sektör firmalarına teknik geziler düzenlenmesi şeklinde somut iyileştirme kararları alınmıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; tespit edilen eksikliklere yönelik alınan bu iyileştirme kararları kapatılmış PUKÖ döngülerine güzel bir örnek teşkil etmekte olup, uygulamaların dönemsel sonuçlarının takip edilmesi tavsiye edilmektedir.

4.2-Bu iyileştirme çalışmaları, başta Ölçüt 2 ve Ölçüt 3 ile ilgili alanlar olmak üzere, programın gelişmeye açık tüm alanları ile ilgili, sistematik bir biçimde toplanmış, somut verilere dayalı olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Sürekli iyileştirme çalışmaları Toplam Kalite Yönetimi prensipleri ve öğrenci memnuniyet anket verileri çerçevesinde yürütülmektedir. 4,29/5,00 memnuniyet ortalaması somut bir veri altyapısı sunmaktadır. Ancak programın ilk eğitim yılında olması sebebiyle, özellikle Ölçüt 2 (Program Eğitim Amaçları) ve Ölçüt 3 (Program Çıktıları) kapsamındaki gelişmeye açık alanlara altlık oluşturacak uzun vadeli mezuniyet ve istihdam izleme verileri henüz olgunlaşmamıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; sürekli iyileştirme çalışmalarının sistematik biçimde sürdürülebilmesi için ders bazlı öğrenim çıktısı erişim oranları ile paydaş geri bildirimlerinin her dönem sonunda düzenli derlenerek kanıta dayalı iyileştirme dosyalarına dönüştürülmesi elzem görülmektedir.

5-EĞİTİM PLANI

Kredi: Bir kredi, yarıyıl boyunca her hafta düzenli olarak verilen bir saatlik teorik dersin ya da yapılan iki ya da üç saatlik uygulama veya pratik / laboratuvar çalışmalarının öğretim yüküne eşdeğerdir.

AKTS Kredisi: Avrupa Kredi Transfer Sisteminde tanımlanan kredi.

5.1-Her programın program eğitim amaçlarını ve program çıktılarını destekleyen bir eğitim planı (müfredatı) olmalıdır. Eğitim planı bu ölçütte verilen ortak bileşenler ve disipline özgü bileşenleri içermelidir.

Değerlendirmeniz: Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nın eğitim planı; 4 yarıyıla dengeli biçimde dağıtılmış toplam 120 AKTS kredisinden oluşmakta olup TYYÇ standartlarıyla tam uyumludur. Müfredatta; Türk Dili, Atatürk İlkeleri ve Yabancı Dil gibi ortak derslerin yanı sıra Programlama, Oyun Tasarımının Temelleri, Bilgisayar Destekli Tasarım I-II, Oyun Fiziği ve Etkileşim, Veritabanı Yönetim Sistemleri, 2B Oyun Geliştirme Stüdyosu, Bilgisayar Grafiği, Oyun Senaryosu Geliştirme, 3B Oyun Geliştirme Stüdyosu, Mobil Oyun Geliştirme gibi disipline özgü mesleki dersler ve 30 iş günü zorunlu yaz stajı yer almaktadır. Ayrıca 4. yarıyılda İşletmede Mesleki Eğitim (30 AKTS), Yapay Zekâ, Oyun Motoru, UX/UI Tasarımı, Kutu Oyunları Tasarımı gibi zengin alan içi/alan dışı seçmeli ders grupları sunulmaktadır.

Kredi ve AKTS dağılımı Program Eğitim Amaçlarını (PEA) ve Program Çıktılarını (PÇ) destekleyecek niteliktedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; müfredat yapısı son derece zengin, güncel ve uygulama odaklı olup, seçmeli ders açılma süreçlerinde öğrenci talepleri ile sektör beklentilerinin dengelenmesi önerilmektedir.

5.2-Eğitim planının uygulanmasında kullanılacak eğitim yöntemleri, istenen bilgi, beceri ve davranışların öğrencilere kazandırılmasını garanti edebilmelidir.

Değerlendirmeniz: Eğitim planının uygulanmasında teorik anlatımın yanı sıra tartışma, gösterip yaptırma, sorun çözme, işbirlikli öğrenme, gösteri, benzetişim (simülasyon), proje, görüşme ve staj gibi çağdaş ve öğrenci merkezli öğretim yöntemleri tanımlanmış ve ders izlencelerine yansıtılmıştır. Bilgisayar laboratuvarlarında canlı kodlama, oyun motoru üzerinde fizik simülasyonları, 2B/3B karakter modelleme ve grup halinde oyun geliştirme projeleri aktif olarak uygulanmaktadır. Dış değerlendirici perspektifiyle; tanımlanan pedagojik yöntem çeşitliliği oyun geliştirme disiplininin doğasına son derece uygundur. Yöntemlerin başarısını pekiştirmek adına, öğrencilerin bilgisayar laboratuvarındaki pratik performanslarının ve ürettikleri oyun prototiplerinin (oynanabilir demo) somut değerlendirme formlarıyla kayıt altına alınması tavsiye edilmektedir.

5.3-Eğitim planının öngörüldüğü biçimde uygulanmasını güvence altına alacak ve sürekli gelişimini sağlayacak bir eğitim yönetim sistemi bulunmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programda eğitim planının öngörüldüğü biçimde uygulanması ve sürdürülebilir gelişimi; Bölüm Başkanı ve program öğretim elemanlarından oluşan Bölüm Kurulu ile MYO Yönetim Kurulu onay mekanizmaları çerçevesinde yürütülmektedir. Dönem sonlarında düzenlenen Bölüm Kurulu toplantılarında ders çıktıları ve öğrenci geri bildirimleri değerlendirilmektedir. Ders görevlendirmeleri, haftalık içerik akışları ve izlenceler Üniversitenin Öğrenci Bilgi Sistemi (OBS) ve Bologna Bilgi Paketi altyapısı üzerinden şeffaf biçimde ilan edilmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; kurumsal kurul yapısına ve

otomasyon altyapısına dayalı mevcut yönetim modeli olumlu bir çerçeve sunmaktadır. Müfredatın sürekli gelişimini güvence altına almak adına paydaş önerileri ile ders başarı verilerini doğrudan müfredat revizyonlarına aktaran mekanizmaların güçlendirilmesi önerilmektedir.

5.4-Eğitim Planı, En az bir yıllık ya da en az 32 kredi ya da en az 60 AKTS kredisi tutarında temel bilim eğitimi içermelidir.

Değerlendirmeniz: Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nın 120 AKTS'lik öğretim planı; Programlama, Veritabanı Yönetim Sistemleri, Bilgisayar Grafiği, Matematik, Oyun Fiziği ve Etkileşim gibi analitik altyapıyı oluşturan temel dersleri kapsayarak öngörülen asgari 60 AKTS (veya 32 kredi) temel bilim eğitimi ölçütünü niceliksel açıdan eksiksiz karşılamaktadır. Dış değerlendirici perspektifiyle; temel bilim ve mantık derslerinin müfredattaki ağırlığı ve içeriği, öğrencilerin üst yarıyıllardaki 2B/3B Oyun Geliştirme Stüdyoları ve Yapay Zekâ derslerindeki karmaşık problemleri çözme yetkinliklerini doğrudan destekleyecek şekilde kurgulanmıştır.

5.5-En az bir buçuk yıllık ya da en az 48 kredi ya da en az 90 AKTS kredisi tutarında temel bilimleri ve ilgili disipline uygun meslek eğitimi içermelidir.

Değerlendirmeniz: Programın 4 yarıyıla yayılan müfredatında ilgili disipline uygun mesleki eğitimi sağlayan derslerin toplamı 120 AKTS kredisine ulaşmakta ve böylece öngörülen asgari 90 AKTS (veya 48 kredi) tutarındaki mesleki eğitim şartı eksiksiz karşılanmaktadır. Müfredatta yer alan Oyun Tasarımının Temelleri, 2B/3B Oyun Geliştirme Stüdyoları, Oyun Senaryosu Geliştirme, Mobil Oyun Geliştirme, AR/VR Oyun Geliştirme ve 30 iş günü zorunlu yaz stajı öğrencilerin mesleki uygulama yetkinliğini doğrudan geliştirmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; sunlanan mesleki eğitim altyapısı ölçüt standartlarını fazlasıyla karşılamakta olup, sektörde yaygın kullanılan güncel oyun motorlarının (Unity, Unreal Engine) lisans ve donanım güncellemeleriyle desteklenmesi önerilmektedir.

5.6-Eğitim programının teknik içeriğini bütünleyen ve program amaçları doğrultusunda genel eğitim olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programın öğretim planında; Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi, Türk Dili, Yabancı Dil ve İş Sağlığı ve Güvenliği gibi zorunlu derslerin yanı sıra Mitoloji, Antik Kentler, Film ve Videoda Kurgu, Şehir ve Üniversite Yaşamı, Gönüllülük Çalışmaları ve Meslek Etiği gibi genel kültür ve insani bilimler derslerine yer verilmiştir. Bu dersler, öğrencilerin teknik kodlama ve tasarım becerilerini sosyal, kültürel, sanatsal, etik ve iletişimsel yetkinliklerle bütünleyerek Program Çıktılarını (özellikle PÇ6, PÇ12) desteklemektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; genel eğitim bileşenleri müfredatın bütünlüğü açısından dengeli bir yapı sunmaktadır.

5.7-Öğrenciler, önceki derslerde edindikleri bilgi ve becerileri kullanacakları, ilgili standartları ve gerçekçi kısıtları ve koşulları içerecek bir ana uygulama/tasarım deneyimiyle, hazır hale getirilmelidir.

Değerlendirmeniz: Program öğretim planında öğrencilerin edindikleri teorik ve pratik bilgileri gerçekçi sektör koşullarında bütüncül bir uygulamaya dönüştürmelerini sağlamak amacıyla 30 iş günü zorunlu yaz stajı ile 2B ve 3B Oyun Geliştirme Stüdyosu dersleri kurgulanmıştır. Bu stüdyo dersleri ve staj uygulaması ile öğrencilerin sektördeki gerçek kısıtlar (performans optimizasyonu, bellek yönetimi, telif hakları, yayıncı standartları) altında çalışan oyun prototipleri üretmeleri hedeflenmektedir. 2025-2026 akademik yılında faaliyete geçen

programın henüz staj veya 4. yarıyıl ana proje aşamasına gelmiş öğrencisi bulunmadığından, uygulama ürünleri raporda doğal olarak henüz yer alamamıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; stüdyo derslerinde öğrencilerin üreteceği oynanabilir oyun demolarının (gameplay demo) değerlendirme kriterlerinin şimdiden netleştirilmesi tavsiye edilmektedir.

6-ÖĞRETİM KADROSU

6.1-Öğretim kadrosu, her biri yeterli düzeyde olmak üzere, öğretim üyesi-öğrenci ilişkisini, öğrenci danışmanlığını, üniversiteye hizmeti, mesleki gelişimi, sanayi, mesleki kuruluşlar ve işverenlerle ilişkiyi sürdürebilmeyi sağlayacak ve programın tüm alanlarını kapsayacak biçimde sayıca yeterli olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programın akademik kadrosu 3 tam zamanlı Öğretim Görevlisinden oluşmaktadır:

1. **Öğr. Gör. Hasan AKKOÇ** (Bölüm Başkanı, 31 yıllık kamu ve yükseköğretim tecrübesi, Veritabanı Yönetim Sistemleri sorumlusu).
2. **Öğr. Gör. Ahmet YURDADUR** (30 yıllık kamu ve yükseköğretim tecrübesi, 2B Oyun Geliştirme Stüdyosu sorumlusu).
3. **Öğr. Gör. Savaş ÖZBEY** (16 yıllık uzman öğretmenlik ve MEB BİLSEM bünyesinde Yazılım, Yapay Zekâ ve Dijital Oyun Tasarımı alanlarında ders kitabı bölümleri sahibi).

Mevcut 3 kişilik akademik kadro 32 öğrencilik ilk öğrenci grubu için niceliksel açıdan yeterli bir altyapı sunmaktadır. Kadrodaki öğretim elemanlarının bilgisayar teknolojileri, yazılım ve dijital oyun tasarımı alanlarında idari ve eğitsel birikime sahip olmaları büyük bir avantajdır. Dış değerlendirici perspektifiyle; üst yarı yıllarda açılan ileri düzey seçmeli dersler, 3B animasyon, oyun fiziği ve oyun içi yapay zekâ gibi özel uzmanlık gerektiren alanlar göz önüne alındığında kadronun sektör uygulayıcılarından oluşan alan uzmanlarınca nicelik bakımından güçlendirilmesi tavsiye edilmektedir.

6.2-Öğretim kadrosu yeterli niteliklere sahip olmalı ve programın etkin bir şekilde sürdürülmesini, değerlendirilmesini ve geliştirilmesini sağlamalıdır.

Değerlendirmeniz: Program bünyesinde görev yapan öğretim elemanları; bilgisayar teknolojileri, işletme, bilgisayar mühendisliği ve internet/bilişim teknolojileri yönetimi alanlarında lisans ve yüksek lisans derecelerine sahiptir. Özellikle Öğr. Gör. Savaş ÖZBEY'in dijital oyun tasarımı, yapay zekâ ve metaverse alanlarında yayımlanmış kitapları, ulusal/uluslararası makale ve bildirileri programın uygulama ve proje odaklı vizyonunu niteliksel olarak güçlendirmektedir. Öğretim elemanlarının ders planlama, derse hazırlık ve öğrencilerle etkili iletişim konularındaki yüksek performansı, öğrencilerin **4,29 / 5,00** düzeyindeki genel memnuniyet puanına da yansımıştır. Dış değerlendirici perspektifiyle; akademik kadronun sahip olduğu bu güçlü niteliksel potansiyelin sürekli iyileştirme süreçlerine aktarılması amacıyla ders bazlı çıktı analizleri ve PUKÖ döngülerine katılımın belgelenmesi önerilmektedir.

6.3-Öğretim üyesi atama ve yükseltme kriterleri yukarıda sıralananları sağlamaya ve geliştirmeye yönelik olarak belirlenmiş ve uygulanıyor olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Öğretim elemanı alım, atama ve yükseltme süreçleri; 2547 sayılı Kanun, Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönetmeliği ile Afyon Kocatepe Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesi hükümleri çerçevesinde yürütülmektedir. İlan edilen kadro başvuruları Rektörlük bünyesindeki Ön İnceleme ve Değerlendirme Komisyonunca asgari koşullar ve puanlama esasları doğrultusunda incelenmektedir. Atama yönergesi Üniversite web sitesinde kamuoyuna açıktır.

Dış değerlendirici perspektifiyle; mevcut şeffaf atama sisteminin, oyun geliştirme ve grafik/yazılım gibi özel yetkinlik gerektiren alanlarda nitelikli kadro gelişimini sürdürülebilir kılacak biçimde uygulanmaya devam edilmesi tavsiye edilmektedir.

7-ALTYAPI

7.1-Sınıflar, laboratuvarlar ve diğer teçhizat, eğitim amaçlarına ve program çıktılarına ulaşmak için yeterli ve öğrenmeye yönelik bir atmosfer hazırlamaya yardımcı olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Bilişim Teknolojileri MYO binasının 3. katında yer alan 4 adet 56 kişilik derslik (her biri 72 m²) ile zemin katta yer alan 146 m² büyüklüğündeki 40 bilgisayar kapasiteli bilgisayar laboratuvarı, 32 öğrencilik mevcut grup için fiziki ve teknik açıdan eksiksiz bir öğrenme atmosferi sunmaktadır. Uygulamalı derslerin bilgisayar laboratuvarında, teorik derslerin projeksiyonlu dersliklerde yürütülmesi program çıktıları (özellikle Bilişim Teknolojilerini Etkin Kullanmayı içeren PÇ4 ve Oyun Araçlarını Kullanmayı içeren PÇ9) ile tam uyumludur. Dış değerlendirici perspektifiyle; mevcut altyapı başlangıç aşaması için son derece elverişlidir. Ancak Unreal Engine 5, Blender ve 3D Studio Max gibi yüksek sistem kaynağı ve GPU (grafik işlemci) gücü talep eden yazılımların sorunsuz çalışması için laboratuvardaki bilgisayar donanımlarının ve ekran kartlarının periyodik olarak güncellenmesi önerilmektedir.

7.2-Öğrencilerin ders dışı etkinlikler yapmalarına olanak veren, sosyal ve kültürel gereksinimlerini karşılayan, mesleki faaliyetlere ortam yaratarak, mesleki gelişimlerini destekleyen ve öğrenci-öğretim üyesi ilişkilerini canlandıran uygun altyapı mevcut olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Bilişim Teknolojileri MYO'nun Ahmet Necdet Sezer Kampüsü bünyesinde bulunması sayesinde öğrenciler; Merkez Kütüphane, kantin, kafeterya, yemekhane, açık ve kapalı spor tesisleri ile sosyal alanlardan aktif olarak faydalanabilmektedir. Öğretim elemanlarının kolay erişilebilir konumdaki geniş ve havadar ofisleri birebir akademik danışmanlık ve öğrenci-öğretim elemanı iletişimini canlı tutmaktadır. Dış değerlendirici perspektifiyle; mevcut kampüs imkanları olumlu olmakla birlikte, ders dışı mesleki etkileşimi artırmak amacıyla MYO bünyesinde Oyun Geliştirme Öğrenci Kulübü'nün kurulması, 24 veya 48 saatlik Game Jam (oyun geliştirme maratonu) etkinliklerinin düzenlenmesi ve öğrenci projelerinin sergileneceği dijital gösterim alanlarının oluşturulması tavsiye edilmektedir.

7.3-Programlar öğrencilerine modern mühendislik araçlarını kullanmayı öğrenebilecekleri olanakları sağlamalıdır. Bilgisayar ve enformatik altyapıları, programın eğitim amaçlarını destekleyecek doğrultuda, öğrenci ve öğretim üyelerinin bilimsel ve eğitsel çalışmaları için yeterli düzeyde olmalıdır.

Değerlendirmeniz: 40 öğrenci kapasiteli bilgisayar laboratuvarında Unity, Unreal Engine, C#, C++, veritabanı yönetim sistemleri ve 2B/3B grafik tasarım araçları aktif olarak kullanılmaktadır. Öğretim elemanlarına tahsis edilen masaüstü/dizüstü bilgisayarlar, yazıcılar, yüksek hızlı internet erişimi ve AKÜ BAP projeleri (ebap.aku.edu.tr) bilimsel ve eğitsel çalışmaları destekleyecek niteliktedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; oyun geliştirme disiplininin gerektirdiği modern lisanslı yazılımların, VR/AR (Sanal/Artırılmış Gerçeklik) gözlük ve test donanımlarının laboratuvar envanterine dahil edilmesi programın teknolojik yetkinliğini üst seviyeye taşıyacaktır.

7.4-Öğrencilere sunulan kütüphane olanakları eğitim amaçlarına ve program çıktılarına ulaşmak için yeterli düzeyde olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Afyon Kocatepe Üniversitesi Merkez Kütüphanesi'nin sunduğu basılı/elektronik yayın koleksiyonu, 7/24 açık çalışma salonları, grup çalışma odaları, bilgisayar laboratuvarı ve yüksek hızlı internet altyapısı öğrencilerin araştırma ve proje geliştirme

süreçlerini etkin biçimde desteklemektedir. Kütüphane bünyesindeki otomatik ödünç-iade sistemleri (self-check), çevrimiçi katalog tarama olanakları ile engelli erişimine uygun rampalar ve anonslu asansörler bilgiye erişimde fırsat eşitliği sağlamaktadır. Mevcut kaynaklar yaşam boyu öğrenme ve bağımsız araştırma becerilerini (PÇ12) desteklemekle birlikte; dijital oyun tasarımı, oyun motoru mimarileri (Unity, Unreal Engine), bilgisayar grafiği ve yapay zekâ alanlarındaki güncel uluslararası e-kitap ve süreli yayın aboneliklerinin periyodik olarak genişletilmesi önerilmektedir.

7.5-Öğretim ortamında ve öğrenci laboratuvarlarında gerekli güvenlik önlemleri alınmış olmalıdır. Engelliler için altyapı düzenlemesi yapılmış olmalıdır.

Değerlendirmeniz:

Kampüs ve bina genelinde turnike geçiş sistemleri, 24 saat güvenlik kameraları, yangın söndürme sistemleri ve ilkyardım ekipleri ile gerekli güvenlik tedbirleri alınmıştır. Üniversitenin YÖK "Engelsiz Üniversite" belgesine sahip olması kapsamında bina girişinde tekerlekli sandalye rampaları, anonslu asansörler ve engelli tuvaletleri eksiksiz mevcuttur. Dış değerlendirici perspektifiyle; fiziki güvenlik ve engelsiz kampüs altyapısı standartları karşılamaktadır. Bilgisayar laboratuvarında elektrik/donanım emniyetine ilişkin acil durum butonlarının ve periyodik kontrol etiketlerinin kontrol edilmesi faydalı olacaktır.

8-KURUM DESTEĞİ VE PARASAL KAYNAKLAR

8.1-Üniversitenin idari desteği, yapıcı liderliği, parasal kaynaklar ve dağıtımında izlenen strateji, programın kalitesini ve bunun sürdürülebilmesini sağlayacak düzeyde olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programın mali yönetimi Bilişim Teknolojileri MYO bütçesi üzerinden merkezi bütçeyle eşgüdümlü yürütülmekte; donanım, tüketim malzemesi ve kadro ihtiyaçları Rektörlük aracılığıyla karşılanırken, akademik personelin araştırma projeleri Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Birimi tarafından desteklenmektedir. Üniversite ve MYO yönetiminin yapıcı yaklaşımı, mevcut eğitim-öğretim faaliyetlerinin kesintisiz sürdürülmesini güvence altına almaktadır. Bununla birlikte, oyun geliştirme teknolojilerinin hızla yenilenen yapısı dikkate alınarak; yüksek performanslı grafik iş istasyonları (GPU), lisanslı oyun motoru/tasarım yazılımları ve teknik donanım güncellemeleri için ayrılan bütçe payının stratejik planlamalarda düzenli olarak izlenmesi yararlı olacaktır.

8.2-Kaynaklar, nitelikli bir öğretim kadrosunu çekecek, tutacak ve mesleki gelişimini sürdürmesini sağlayacak yeterlilikte olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Akademik kadro ihtiyaçları MYO Müdürlüğü ve Bölüm Başkanlığı koordinasyonuyla planlanarak Rektörlüğe sunulmaktadır. Öğretim elemanlarının BAP projeleri, lisansüstü tez destekleri ve fiziki çalışma ofisi donanımları kurumsal imkanlarla temin edilmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; mevcut bütçe imkanları kadronun gelişimini desteklemektedir. Nitelikli öğretim elemanlarını kuruma çekmek ve tutmak amacıyla akademik teşvikler ile sektörel/uluslararası kongre katılım desteklerinin artırılması önerilmektedir.

8.3-Program için gereken altyapıyı temin etmeye, bakımını yapmaya ve işletmeye yetecek parasal kaynak sağlanmalıdır.

Değerlendirmeniz: Programın fiziki mekânları ile bilgisayar laboratuvarındaki donanımların temini, bakımı ve işletim giderleri Afyon Kocatepe Üniversitesi Rektörlüğü merkezi bütçe imkânlarıyla karşılanmaktadır. Mevcut 40 bilgisayar kapasiteli laboratuvar ve dersliklerin kesintisiz hizmet vermesi kurumsal kaynaklarla sağlanmaktadır. Oyun motorları ve 3B modelleme yazılımlarının yüksek sistem gereksinimleri göz önüne alındığında; ekran kartı (GPU) yenilemeleri, VR/AR test kitleri ve yazılım lisans güncellemeleri için dönemsel yatırım bütçesi ayrılması programın teknolojik güncelliğini koruyacaktır.

8.4-Program gereksinimlerini karşılayacak destek personeli ve kurumsal hizmetler sağlanmalıdır. Teknik ve idari kadrolar, program çıktılarını sağlamaya destek verecek sayı ve nitelikte olmalıdır.

Değerlendirmeniz: Bilişim Teknolojileri MYO bünyesinde; 1 Yüksekokul Sekreteri, 1 Şef, 2 görevlendirilen idari personel ve 1 geçici işçi (destek personeli) olmak üzere toplam 5 idari ve destek personeli görev yapmaktadır. Sunulan idari ve büro hizmetleri mevcut öğrenci kapasitesi için yeterli olup, idari personelin yetkinlikleri Rektörlük tarafından düzenlenen hizmet içi eğitimlerle desteklenmektedir. Buna karşın, uygulama ağırlıklı bir oyun geliştirme programında 40 bilgisayarlı laboratuvarın donanım, ağ ve karmaşık yazılım altyapısının kesintisiz bakımını üstlenecek kadrolu bir Bilişim/Laboratuvar Teknikeri bulunmamaktadır. Laboratuvar altyapısının sürdürülebilir işletimi açısından uzman bir teknik destek personelinin kadroya kazandırılması önem arz etmektedir.

9-ORGANİZASYON VE KARAR ALMA SÜREÇLERİ

9.1-Yükseköğretim kurumunun organizasyonu ile rektörlük, fakülte, bölüm ve varsa diğer alt birimlerin kendi içlerindeki ve aralarındaki tüm karar alma süreçleri, program çıktılarının gerçekleştirilmesini ve eğitim amaçlarına ulaşılmasını destekleyecek şekilde düzenlenmelidir.

Değerlendirmeniz: Rektörlükten başlayarak BTMYO Müdürlüğü, Yüksekokul Kurulu, Yüksekokul Yönetim Kurulu ve Bölüm Başkanlığına uzanan idari ve akademik hiyerarşi, karar alma süreçlerinin mevzuata uygun ve şeffaf biçimde işlemesini sağlamaktadır. Müfredat düzenlemeleri, ders görevlendirmeleri, sınav takvimleri ve öğrenci işlerine dair kararlar ilgili kurullarda görüşülerek Program Eğitim Amaçları (PEA1–PEA3) ve Program Çıktılarını (PÇ1–PÇ12) destekleyecek biçimde hayata geçirilmektedir. Kurul kararlarının sürekli iyileştirme odaklılığını daha da görünür kılmak adına; öğrenci memnuniyet anketi sonuçlarının, öğrenci temsilcisi önerilerinin ve sektör danışma kurulu görüşlerinin karar tutanaklarına yansıtılma biçiminin sistematik olarak belgelenmesi önerilmektedir.

10-PROGRAMA ÖZGÜ ÖLÇÜTLER

10.1-Programa Özgü Ölçütler sağlanmalıdır.

10.1.1 Program öğretim planı, dersler ve diğer uygulamalarda ölçme-değerlendirme aracılığıyla programa özgü ölçütlerin nasıl sağlandığı anlatılmalıdır. Programa özgü ölçütlere ilgili akreditasyon kuruluşunun (MÜDEK, TEPDAD, FEDEK, VEDEK, EPDAD, HEPDAK, İLAD-İLEDAK, SABAK, TUADER-TURAK, ECZAKDER ve TPD) lisans programları değerlendirme ölçütlerinden ulaşılabilir.

Değerlendirmeniz: Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda programa özgü ölçütlerin karşılanması; öğretim planındaki teorik/uygulamalı dersler, oyun motoru (Unity, Unreal Engine) pratikleri, C#/C++ kodlama ödevleri, 2B/3B karakter ve seviye tasarımı projeleri ile 30 iş günü zorunlu yaz stajı temelinde yürütülmektedir. Dış değerlendirici perspektifiyle; ders izlenceleri ve Bologna bilgi paketi üzerinden yürütülen ölçme yaklaşımı olumludur. Akreditasyon kuruluşlarının (MÜDEK/YÖKAK) alan bazlı değerlendirme standartları doğrultusunda, öğrencilerin ürettiği oynanabilir oyun demolarının (gameplay demo) ve kod mimarilerinin doğrudan değerlendirildiği spesifik rubriklerin kurumsallaştırılması tavsiye edilmektedir.

SONUÇ

Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu, Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesinde 2025-2026 eğitim-öğretim yılında faaliyete geçen Oyun Geliştirme ve Programlama Önlisans Programı; dijital oyun üretimi, yazılım mimarisi, oyun motorları ve 2B/3B grafik tasarımı alanlarında sektörün gereksinim duyduğu nitelikli teknik elemanları yetiştirmeyi amaçlamaktadır. İlk kabul döneminde ayrılan 30 kişilik kontenjanın tamamını (%100 doluluk) dolduran ve yatay geçişle kayıt yaptıran 2 öğrenciyle birlikte toplam 32 kayıtlı öğrenciye ulaşan program, ÖSYM tarafından gerçekleştirilen merkezi YKS-TYT yerleştirmeleri ve YÖK mevzuatına tam uyumlu, şeffaf bir kabul politikası izlemektedir. Program Eğitim Amaçları (PEA1–PEA3) ve Program Çıktıları (PÇ1–PÇ12); Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile Afyon Kocatepe Üniversitesi ve Bilişim Teknolojileri MYO'nun vizyon ve misyon hedefleriyle yüksek düzeyde uyum ve bütünlük sergilemektedir.

Programın 4 yarıyıla yayılan 120 AKTS kredilik öğretim planı; Matematik, Oyun Fiziği ve Etkileşim, C#/C++ Programlama, Veritabanı Yönetim Sistemleri, 2B/3B Oyun Geliştirme Stüdyoları, Mobil Oyun Geliştirme, AR/VR Oyun Geliştirme ve Yapay Zekâ gibi teknik ve uygulamalı dersler ile 30 iş günü zorunlu yaz stajını kapsayarak temel bilim ve mesleki eğitim standartlarını niceliksel ve niteliksel olarak karşılamaktadır. Derslerin işlenişinde anlatım, tartışma, gösterip yaptırma, problem çözme, simülasyon ve proje odaklı işbirlikli öğrenme gibi çağdaş pedagojik yöntemler aktif biçimde uygulanmakta; müfredat yapısı ve ders izlenceleri Üniversitenin Öğrenci Bilgi Sistemi (OBS) ile Bologna Bilgi Paketi altyapısı üzerinden kamusal erişime açık tutulmaktadır.

Akademik kadro; yazılım, yapay zekâ, veritabanı ve dijital oyun tasarımı alanlarında köklü deneyime ve bilimsel eser birikimine sahip 3 Öğretim Görevlisinden oluşmakta, BTMYO ortak ders havuzu desteğiyle birlikte mevcut öğrenci ölçeğinde ders yükü, akademik danışmanlık ve BAP destekli araştırma faaliyetlerini başarıyla yürütmektedir. Bilişim Teknolojileri MYO bünyesinde yer alan 4 adet 56 kişilik derslik ile Unity, Unreal Engine ve 3B tasarım araçlarının kullanıldığı 40 bilgisayar kapasiteli laboratuvar ve Üniversitenin Merkez Kütüphanesi, öğrencilerin teorik, uygulamalı ve bağımsız araştırma gereksinimlerine elverişli bir zemin sunmaktadır. Kampüs ve bina genelinde turnike geçiş sistemleri, 24 saat güvenlik kameraları ve yangın önlemleri eksiksiz alınmış olup; YÖK "Engelsiz Üniversite" belgesi standartları doğrultusunda tekerlekli sandalye rampaları, anonslu asansörler ve engelli erişim düzenlemeleri güvence altına alınmıştır.

Öğrenci başarısı; ara sınav ve yarıyıl sonu sınavlarının yanı sıra kodlama ödevleri, 2B/3B tasarım portfolyoları ve oyun prototipleri gibi çoklu değerlendirme araçlarıyla Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği hükümleri çerçevesinde şeffaf ve itiraz mekanizmalarına açık bir yapıda ölçülmektedir. Birim değerlendirme anketlerinde 4,29/5,00 gibi yüksek bir öğrenci memnuniyet düzeyine ulaşılırken, programın henüz ilk eğitim-öğretim yılında olması sebebiyle mezuniyet, istihdam takibi ve staj çıktılarının kanıtlanması süreçleri

doğal olarak tamamlanma aşamasındadır. Dış değerlendirici perspektifiyle; uluslararası Erasmus+ öğrenim ve staj anlaşmalarının tesis edilmesi, kodlama ve proje ödevlerinde dereceli puanlama anahtarlarının (rubrik) yaygınlaştırılarak Ders Öğrenim Çıktısı (DÖÇ) analizlerinin otomasyona entegre edilmesi, laboratuvar altyapısının kesintisiz işletimi için kadrolu bilişim teknikeri görevlendirilmesi ve yüksek işlem gücü gerektiren oyun motorları doğrultusunda GPU/donanım güncellemelerinin periyodik olarak sürdürülmesi temel gelişim alanları olarak öne çıkmaktadır.

Özetle; Afyon Kocatepe Üniversitesi Oyun Geliştirme ve Programlama Önlisans Programı, güçlü yönetişim altyapısı, mevzuat uyumu, yüksek doluluk oranı, uygulama odaklı müfredatı ve yetkin akademik kadrosuyla başarılı ve sürdürülebilir bir başlangıç performansı sergilemektedir. Üniversite ve MYO kalite güvencesi çalışmaları doğrultusunda oluşturulan kurul yapısı, iş akış süreçleri ve danışmanlık mekanizmaları programın kurumsal olgunluğunu pekiştirmektedir. Önümüzdeki dönemlerde staj ve ana oyun projesi uygulamalarının hayata geçmesi, mezun izleme sistemlerinin devreye alınması ve akreditasyon ölçütlerine yönelik rubrik tabanlı belgelendirme çalışmalarının tamamlanmasıyla birlikte programın eğitim kalitesini daha üst seviyeye taşıyacağı değerlendirilmektedir.