ÖZ DEĞERLENDİRME RAPORU

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ MESLEK YÜKSEKOKULU

YAZILIM, UYGULAMA GELİŞTİRME VE ÇÖZÜMLEME BÖLÜMÜ

Başkan

Öğr. Gör. Hasan AKKOÇ

Üye

Öğr. Gör. Ahmet YURDADUR

Üye

Öğr. Gör. Savaş ÖZBEY

01.07.2026 - 31.07.2026

ÖNLİSANS VE LİSANS PROGRAMLARI İÇİN ÖZ DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

0.1-PROGRAMA İLİŞKİN GENEL BİLGİLER

1. İletişim Bilgileri:

Öğr. Gör. Hasan AKKOÇ
Bölüm Başkanı

0272 218 1452

hasan@aku.edu.tr

2. Program Başlıkları

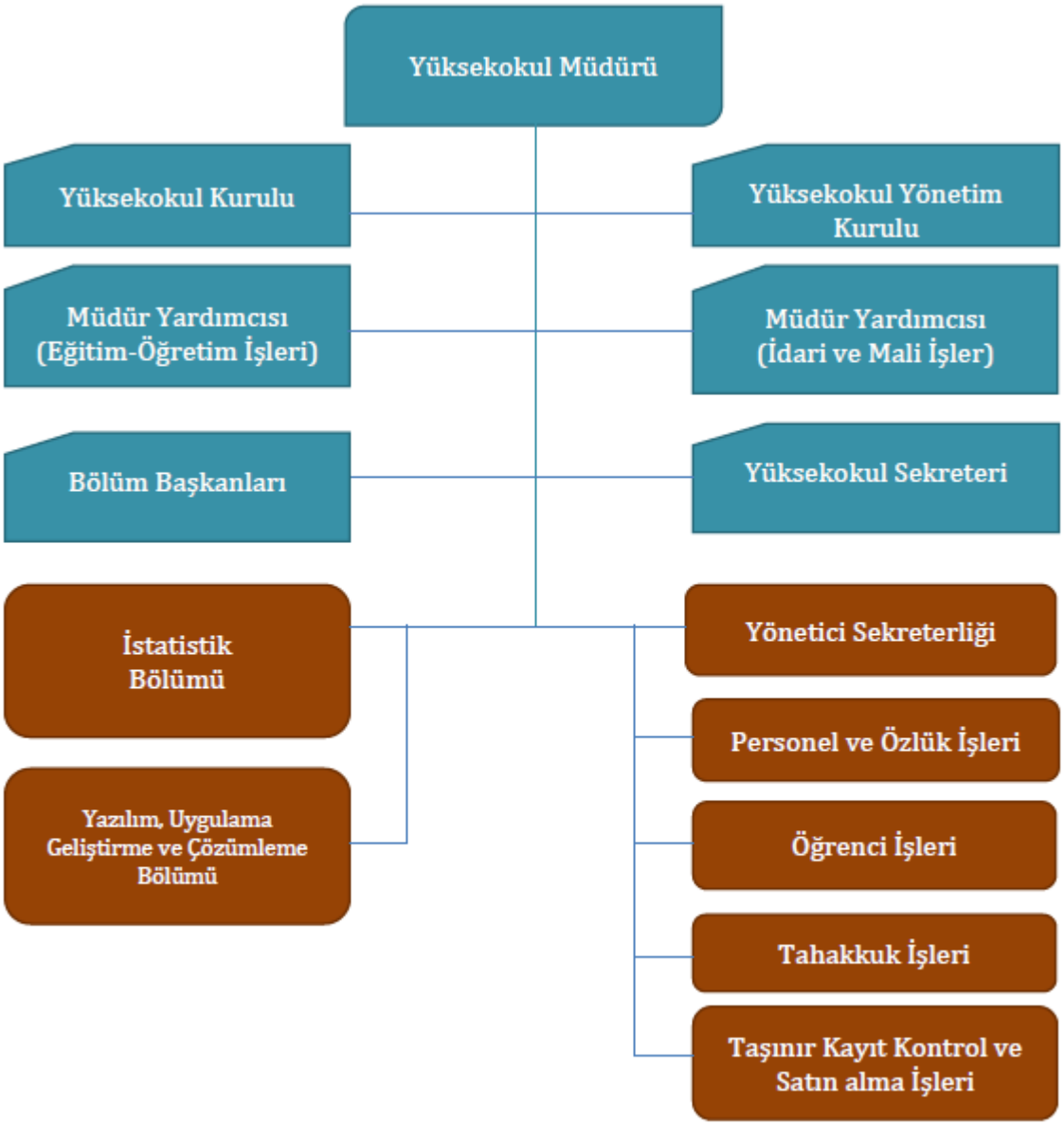
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı

3. Programın Türü

Normal öğretim

4. Yönetim Yapısı

T.C.
AFYONKOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ MESLEK YÜKSEK OKULU
ORGANİZASYON ŞEMASI



5. Programın Kısa Tarihçesi ve Değişiklikler

Yükseköğretim Genel Kurulu‟ nun 13.03.2025 tarihli toplantısında alınan karar gereği; “mevcut uzaktan öğretim programlarındaki öğrencilerin statülerinin korunması kaydıyla bünyesindeki programları ile birlikte Uzaktan Eğitim Meslek Yüksekokulu‟ nun kapatılması ile Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu‟ nun açılması şeklinde uygun görülmüştür. İstatistik Bölümü bünyesinde “Büyük Veri Analistliği”, Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesinde “Oyun Geliştirme ve Programlama” programlarına 2025 yılında öğrenci alınmıştır. Üniversitemiz Senato‟sunun 20.08.2025

tarih ve 2025/70 sayılı kararı ile “Büyük Veri Analistliği” ve “Oyun Geliştirme ve Programlama” programları müfredatlarının 2025-2026 eğitim-öğretim yılından itibaren uygulanmasına karar verilmiştir.

Kanıtlar

https://btmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/144/2026/01/BTMYOBirimFaaliyetRaporuOcak_2025.pdf

https://btmyo.aku.edu.tr/bttanitim/

6. Önceki Yetersizliklerin ve Gözlemlerin Kaldırılması Yönünde Alınan Önlemler

Program kalite güvencesi ve sürekli iyileştirme ilkeleri doğrultusunda tespit edilen hususlara yönelik şu önlemleri almıştır:

- **Ölçme ve Değerlendirme Süreçlerinin Zenginleştirilmesi**: Geleneksel vize ve final sınavı değerlendirmelerine ek olarak sistem ödevler, projeler ve öğrenci sunumları ile desteklenmiştir. Böylece öğrencilerin derse katılımı, topluluk önünde ifade yeteneği ve süreç odaklı başarı düzeyleri artırılması hedeflenmiştir.

- **Uygulamalı Eğitim ve Saha Tecrübesi:** Öğrencilerin mesleki gelişimlerini desteklemek ve saha pratiklerini güçlendirmek amacıyla sektörde faaliyet gösteren oyun firmalarına teknik gezilerin düzenlenmesi kararlaştırılmıştır.

- **Eğitim-Öğretim Kalitesinin Artırılması:** Yapılan bu düzenlemelerle öğrencilerin derse katılım oranları yükseltilmesi, kazanımlara ulaşma ve öğrenme süreçleri daha adil ve şeffaf bir yapıda ölçülmesi hedeflenmiştir.

1. ÖĞRENCİLER

1.1. Öğrenci Kabulleri

Afyon Kocatepe Üniversitesi bünyesinde yer alan Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü, Oyun Geliştirme ve Programlama Programı örgün öğretim sürecine öğrenci kaydı, Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından gerçekleştirilen Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) kapsamındaki Temel Yeterlilik Testi (TYT) puan türü sonuçlarına göre yapılmaktadır. ÖSYM tarafından yapılan merkezi yerleştirme sonuçlarına göre programa yerleştirilen öğrencilerin kesin kayıt işlemleri; Yükseköğretim Kurulu (YÖK), ÖSYM ve Rektörlük tarafından belirlenen esaslar (2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu’nun ilgili maddeleri) uyarınca istenen belgelerle, ilan edilen tarihlerde Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı koordinasyonunda yürütülmektedir. Kayıt için zamanında başvuruda bulunmayan veya gerekli belgeleri ibraz edemeyen adaylar kayıt haklarını kaybetmektedir. İbraz edilen belgelerde tahrifat veya eksiklik tespit edilmesi, adayın bir başka örgün yükseköğretim programında kaydının bulunması ya da yükseköğretim kurumundan çıkarma cezası almış olması hallerinde, kesin kayıt yapılmış olsa dahi ilişik kesme işlemi uygulanır. Öğrenciler kayıt işlemlerini dijital altyapı kanalıyla e-Devlet kapısı üzerinden güvenli bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Uluslararası (yabancı uyruklu) öğrencilerin programa kabulü ise "Afyon Kocatepe Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Kabul Yönergesi"

hükümleri çerçevesinde yürütülmektedir. İlgili mevzuata ve başvuru koşullarına Üniversitenin resmi kalite ve mevzuat portalı üzerinden erişim sağlanmaktadır.

Programa Kabul Edilen Öğrencilerin Genel Değerlendirmesi

Program, dijital oyun sektörü ve yazılım endüstrisinin güncel ihtiyaçlarına yanıt vermek amacıyla kurulmuş ve ilk öğrencilerini 2025-2026 eğitim-öğretim yılında kabul ederek eğitim-öğretim faaliyetlerine başlamıştır. Program için ilk öğrenci alım döneminde 30 kişilik kontenjan ayrılmış olup, kabul süreçleri örgün öğretim olarak yürütülmektedir.

Programa Kabul Edilen Öğrencilerin Hazırlık Sınıfına İlişkin Bilgiler

Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'na kabul edilen öğrenciler, 2 yıllık (4 yarıyıl) ön lisans örgün eğitim sürecine tabi tutulmaktadır. Programın müfredatında zorunlu veya isteğe bağlı hazırlık sınıfı uygulaması bulunmamaktadır.

Oyun Geliştirme ve Programlama programına 2025-2026 eğitim-öğretim yılında ilk defa öğrenci alınmıştır. Henüz mezun verilmemiştir.

Tablo 1.1. Programa Alınan Öğrenci ve Programdan Mezun Sayıları

Öğrenci / Mezun	2025-2026	2026-2027
Öğrenci	32	
Mezun	-	

1.2. Yatay Geçiş ve Dikey Geçiş Ders Muafiyet Uygulamaları

Ders muafiyeti kapsamında, yatay geçiş, dikey geçiş, çift anadal ve yandal uygulamaları ile başka programlarda ve/veya kurumlarda alınmış dersler ve kazanılmış kredilerin değerlendirilmesi Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Sınav Yönetmeliğinin esaslarına ve Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Muafiyet İşlemleri Yönergesi esaslarına göre uygulanmaktadır.

Yönerge esaslarına göre intibak işlemleri aşağıdaki basamaklar izlenerek yapılmaktadır:

1. ÖSYM yerleştirme sonuçlarına son kayıt tarihinden sonra iki hafta içerisinde birim öğrenci işlerine dilekçe ile intibak ve muafiyet başvurusu öğrenci tarafından yapılır. Yatay geçiş öğrencilerinin ayrıca başvuru yapmasına gerek yoktur.

2. Dilekçeye öğrencinin daha önce başarılı olduğu ders içerikleri (mühürlü, kaşeli ve imzalı) ve not belgesi eklenmesi zorunludur. Belge eksiği olan dilekçeler işleme alınmaz.

3. Son başvuru tarihini takip eden bir hafta içerisinde Birim/Bölüm Muafiyet ve İntibak Komisyonları tarafından değerlendirilerek Bölüm Yönetim Kurulu tarafından karara bağlanması beklenir.

4. Öğrenci intibak ve muafiyet sonuçlarına Bölüm Yönetim Kurulu kararının öğrenciye tebliğ tarihinden itibaren 5 iş günü içerisinde itiraz edebilir. İtirazlar, komisyonlar tarafından yeniden incelenir varsa değişiklik Bölüm Yönetim Kurulu ile karara bağlanır. İtirazlar varsa komisyon tarafından tekrar incelenir ve Birim yönetim Kurulu tarafından karara bağlanır.

5. Alınan kararlar birim öğrenci işlerine iletilerek öğrencinin muaf tutulduğu derslerin harf notu karşılıkları eklenir ve öğrenci muafiyet işlemleri tamamlanır.

Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme bölümünde yandal veya çift anadal uygulaması bulunmamaktadır.

Kanıtlar

Tablo 1.3 Yatay Geçiş, Dikey Geçiş ve Çift Anadal Bilgileri

Akademik Yıl1,2	Programa Yatay Geçiş Yapan Öğrenci Sayısı	Programa Dikey Geçiş Yapan Öğrenci Sayısı	Programda Çift Anadala Başlamış Olan Başka Bölümün Öğrenci Sayısı	Başka Bölümlerde Çift Anadala Başlamış Olan Program Öğrenci Sayısı
2025-2026	**2**	0	0	0

1 İçinde bulunulan yıl dahil, son beş yıl için veriniz.

2 Sayılar ilgili akademik yılda geçiş yapmış ya da çift anadala başlamış olan öğrenci sayılarıdır.

1.2.2 Yatay geçiş, dikey geçiş, çift anadal ve yandal uygulamaları ile başka programlarda ve/veya kurumlarda alınmış dersler ve kazanılmış kredilerin değerlendirilmesinde uygulanan politikaları özetleyiniz ve bu politikaların nasıl uygulandığını açıklayınız.

Tablo 1.4 Muafiyet ve İntibak Not Dönüşüm Tablosu

Üniversite Başarı Katsayısı	Üniversite Başarı Notu	Diğer Karşılıklar				Üniversite Başarı Notu Aralığı
4,0	AA	5	A	Mükemmel / Excellent	> 3,50	90 – 100
3,5	BA	4	B	Pekiyi / Very Good	3,25 – 3,50	85 – 89
3,0	BB	3	C	İyi / Good	2,75 – 3,24	75 – 84
2,5	CB	2	D	Orta / Good Satisfactory	2,50 – 2,74	70 – 74
2,0	CC	1	E	Geçer / Satisfactory	2,00 – 2,49	60 – 69
1,5	DC		FX-F	Şartlı Geçer / Pass / Sufficient	1,50 – 1,99	50 – 59
1,0	DD			Başarısız / Fail	1,00 – 1,49	40 – 49
0,5	FD			Başarısız / Fail	0,50 – 0,99	30 – 39
0,0	FF			Başarısız / Fail	< 0,50	0 – 29

NORMAL ÖĞETİM

1.1.2. Tablo 1.2'e son beş yıla ilişkin kontenjanları, programa yeni kayıt yaptıran öğrencilerin sayılarını, giriş puanlarını ve başarı sırasını yazınız.

Tablo 1.2 Ön Lisans Öğrencilerinin Giriş Derecelerine İlişkin Bilgi

Akademik Yıl[1]	Kontenjan	Kayıt Yaptıra	Giriş Puanı	Giriş Başarı Sırası	Yerleştirme puan türü

		n Öğrenci Sayısı	En yüksek	En düşük	En yüksek	En düşük	
2025-2026	30	32	345,06971	295,26438		909300	TYT(YKS)

[1]*İçinde bulunulan yıl dahil, son beş yıl için veriniz.*

Kanıtlar

https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=13948&MevzuatTur=7&MevzuatTertip=5

1.3.Öğrenci Değişimi

1.3.1.Anlaşma Yapılan Kurum ve Kuruluşlar

Oyun Geliştirme ve Programlama bölümü öğrencilerinin dahil olabileceği bir öğrenci değişimi programı uygulaması bulunmamaktadır. Bu alan iyileştirilmesi düşünülen konular kapsamındadır. Kurumlar ile yapılan herhangi bir anlaşma henüz bulunmamaktadır.

1.3.2. Öğrenci Hareketliliğini Teşvik Edecek Düzenlemeler

Afyon Kocatepe Üniversitesi Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesindeki Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, henüz yeni kurulan ve eğitim-öğretim faaliyetlerine yakın dönemde başlayan bir program olması sebebiyle, uluslararası öğrenci hareketliliği kapsamındaki pratik uygulamalarını planlama aşamasında yürütmektedir. Öğrencilerimizin küresel yazılım ve oyun sektöründeki gelişmeleri takip edebilmeleri, uluslararası vizyon kazanmaları ve yurt içi/dışı staj/öğrenim imkânlarından faydalanabilmeleri amacıyla aşağıdaki süreçlerin işletilmesi hedeflenmektedir:

- **Süreç Bilgilendirmeleri ve Seminerler:** Afyon Kocatepe Üniversitesi Uluslararası İlişkiler Araştırma ve Uygulama Merkezi koordinasyonunda her akademik yıl düzenlenen Erasmus+ öğrenim ve staj hareketliliği bilgilendirme seminerlerine öğrencilerimizin katılımı teşvik edilecektir.

- **Bölüm Koordinatörlüğü ve Danışmanlık:** Bölüm bünyesinde görevlendirilecek Erasmus/Uluslararası İlişkiler Koordinatörü öğretim elemanları aracılığıyla, hareketlilik programlarının başvuru koşulları, yabancı dil sınav süreçleri ve hibeli/hibesiz değişim olanakları hakkında öğrencilere rehberlik hizmeti sunulacaktır.

- **Sektörel Staj Hareketliliği Teşviki:** Oyun geliştirme disiplininin uygulama odaklı yapısı göz önüne alınarak, öğrencilerin özellikle yaz dönemlerinde oyun stüdyolarında, teknoparklarda ve yazılım şirketlerinde Erasmus+ Staj Hareketliliği kapsamında deneyim kazanmaları öncelikli hedef olarak belirlenmiştir.

Kanıtlar

https://uim.aku.edu.tr/

https://uim.aku.edu.tr/erasmus/

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

1.4.Danışmanlık ve İzleme

1.4.1.Danışmanlık Hizmetleri

Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesindeki Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, henüz yeni açılan ve eğitim-öğretim faaliyetlerine yakın dönemde başlayacak/başlayan bir program olması sebebiyle danışmanlık, kariyer rehberliği ve sektörel uyum süreçlerini bütüncül bir planlama ilkesi doğrultusunda yapılandırmaktadır. Öğrencilerimizin akademik gelişimlerini desteklemek, onları oyun ve yazılım sektörüne en iyi şekilde hazırlamak amacıyla aşağıdaki mekanizmaların işletilmesi hedeflenmektedir:

Akademik Danışmanlık ve Uyum: Kayıt döneminden itibaren her öğrenciye bir akademik danışman görevlendirilecektir. Danışmanlar; ders seçimi, akademik gelişim takibi ve kariyer hedeflerinin belirlenmesi süreçlerinde öğrencilere birebir rehberlik sağlayacaktır.

- **Oryantasyon Programı ve Müfredat Entegrasyonu:** Eğitim-öğretim yılının ilk haftasında düzenlenecek oryantasyon programı ve birinci yarıyıl müfredatında yer alması planlanan uyum/mesleki giriş etkinlikleri ile üniversite, yüksekokul ve bölüm olanakları tanıtılacaktır. Öğrencilere oyun sektöründeki kariyer yolları (oyun tasarımcısı, yazılımcı, 3D/2D sanatçı, seviye tasarımcısı vb.) ve bu roller için edinmeleri gereken yetkinlikler aktarılacaktır.

- **Staj ve Kariyer Kapısı Yönlendirmeleri:** Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Ofisi portalı olan Kariyer Kapısı platformunun aktif kullanımı teşvik edilecek; öğrencilerin 30 iş gününü kapsayan zorunlu staj ve uygulamalı eğitim süreçlerinde dijital oyun stüdyoları, teknopark firmaları ve yazılım şirketlerinde yer bulabilmeleri adına bilgilendirme toplantıları düzenlenecektir.

- **Sektörel Etkinlikler ve Sertifika Programları:** Oyun geliştirme disiplininin dinamik yapısına uygun olarak, alanında uzman oyun geliştiriciler, bağımsız (indie) stüdyo kurucuları ve yazılım mimarları ile seminerler, paneller, teknik söyleşiler ve uygulamalı sertifika/Game Jam etkinliklerinin düzenlenmesi planlanmaktadır.

1.4.2. Öğretim Üyelerinin Danışmanlık Hizmetlerine Katkıları

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda akademik danışmanlık hizmetleri, öğrencilerin eğitim-öğretim süreçlerine uyum sağlamalarını ve kariyer planlamalarını desteklemek amacıyla görevlendirilen öğretim elemanları tarafından yürütülmektedir. Akademik danışmanlar; öğrencilerin her yarıyıl ders seçimlerini müfredata uygun ve sağlıklı bir şekilde gerçekleştirmelerine rehberlik etmekte, akademik başarı durumlarını takip etmekte ve zorunlu staj uygulamaları kapsamında öğrencilerin bilgilendirilmesini sağlamaktadır. Ayrıca öğrencilerin dijital oyun ve yazılım sektörüne yönelik kariyer hedeflerini belirlemelerine, dikey geçiş (DGS) olanakları ile sektördeki güncel gelişmeler ve fırsatlar hakkında farkındalık kazanmalarına katkı sunmaktadırlar.

Kanıtlar

https://btmyo.aku.edu.tr/2025/09/30/2025-2026-akademik-yili-oryantasyon-uyum-egitimi-gerceklestirildi/

https://btmyo.aku.edu.tr/2025/11/26/220/

Tablo 1.12 Giriş Yılına Göre Öğrenci Danışmanlıklarının Dağılımı

GİRİŞ YILI	DANIŞMAN	SAYI
2025	Öğr. Gör. Gülşen TÜRKER	32

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

1.5.Başarı Değerlendirmesi

1.5.1. Başarı Ölçme ve Değerlendirme Yöntemi

Öğrencilerin sınav ve değerlendirme süreçleri; şeffaflık, adillik ve güvenilirlik ilkeleri doğrultusunda yürütülmektedir. Sınav takvimleri, sınav kuralları ve uygulama esasları her yarıyıl öncesinde Meslek Yüksekokulu internet sitesi, ilan panoları ve bina içi bilgilendirme ekranları üzerinden öğrencilere duyurulmaktadır. Öğrenciler, derslerin teorik ve uygulamalı içeriklerine göre ara sınav (vize), yarıyıl sonu sınavı (final), mazeret, bütünleme ve tek ders sınavlarına tabi tutulmakta; oyun projeleri, kodlama ödevleri ve laboratuvar pratikleri de dönem sonu başarı notuna doğrudan dahil edilmektedir. Sınavlar; gözetmen eşliğinde, ilan edilen salonlarda, öğrenci kimlik kontrolü yapılarak ve Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği hususlarına uygun olarak gerçekleştirilmektedir. Sınavlarda cep telefonu, akıllı saat ve kopya çekmeye imkân tanıyabilecek elektronik cihazların bulundurulması disiplin suçu teşkil etmekte; kopya çekme veya kopyaya teşebbüs durumlarında ilgili ders için başarısızlık işlemi uygulanarak soruşturmacı öğretim elemanı görevlendirmesiyle resmi disiplin süreci başlatılmaktadır. Sınav sonuçlarına ilişkin olası itirazlar, ilan tarihini izleyen beş iş günü içerisinde verilen dilekçeler aracılığıyla Bölüm Yönetim Kurulu ve ilgili ders sorumlusu tarafından titizlikle değerlendirilip karara bağlanmaktadır.

Kanıtlar

https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/40519

https://btmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/144/2026/03/2025-2026-Bahar-OyunGelistirmeProgramlama_Vize.pdf

https://btmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/144/2026/05/2025-2026-Bahar-OyunGelistirmeProgramlama_Final3-2.pdf

1.5.2 Ölçme ve Değerlendirme Yöntemlerinin Uygulanması

Sınavlar ve değerlendirme süreçleri; ilan panolarında, web sitesinde ve bina içi ekranlarda duyurulan kurallar çerçevesinde, gözetmen eşliğinde ve öğrenci sayısına uygun salonlarda gerçekleştirilmektedir. Öğrenciler, Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin sınavlar ve değerlendirme esasları uyarınca teorik ve uygulamalı derslerde ara sınav (vize) ve yarıyıl sonu sınavlarına (final) tabi tutulmaktadır. Ara sınav ve final uygulamalarının yanı sıra ders bünyesinde verilen kodlama/oyun projeleri, ödevler, devam durumu ve öğrencinin pratik başarısı da dönem sonu değerlendirmesine dâhil edilmektedir. İlan edilen sınav sonuçlarına ilişkin olası itirazlar, sonuçların ilan tarihini izleyen beş iş günü içerisinde dilekçe ile yapılabilmektedir.

Sınavların adil, güvenilir ve şeffaf bir ortamda yürütülmesini sağlamak amacıyla belirlenen ve sınav salonlarının kapılarına da asılan genel sınav kuralları uygulanmakta olup bu kurallar yazılı olarak ilan edilmektedir:

1. Öğrenciler, sınavlara ilan edilen salonlarda girmek zorundadırlar. Aksi halde sınavları geçersiz sayılacaktır.
2. Öğrenci kimlik kartları, sınav süresi boyunca masaların üzerinde bulunacaktır. Kimlik kartı yanında bulunmayan öğrenci sınav başlamadan önce bu durumu sınav gözetmenine bildirecektir.
3. Soru ve cevap kâğıtlarında doldurulması gereken alanlar bulunmaktadır. Bu alanların doğru ve eksiksiz bir şekilde tükenmez kalem ile doldurulmasından öğrenciler sorumludur. Ek cevap kağıdı kullandıysa mutlaka gözetmenlere paraflatılmalıdır.
4. Öğrenciler sınava gireceği sıraların altında ve üstünde kitap, defter, ders notu, cep telefonu vb. araçları bulundurmamalıdır. Sıraların üzerindeki karalamalardan o sırada sınava giren öğrenciler sorumludur.
5. Sınav süresince cep telefonları kesinlikle kapalı tutulacaktır ve masanın üzerinde veya altında bulunmayacaktır. Eğitim-öğretim dönemleri içerisinde yapılan bütün sınavlarda cep telefonu, çağrı cihazı, telsiz ve akıllı saat gibi iletişim araçları ile kopya çekmeye, veri alışverişi yapmaya yardımcı olabilecek tüm elektronik cihazların açık vaziyette bulundurulması, açılmaya çalışılması ve bu cihazlara dokunulması kopya çekmeye teşebbüs sayılacak olup Üniversitemiz Disiplin Yönetmeliği işletilecektir.
6. Sınav esnasında, öğrencilerin birbirinden kalem, silgi, hesap makinesi vb. şeyleri istemeleri kesinlikle yasaktır. Öğrenciler eksiklerini sınav başlamadan önce tamamlamakla sorumludur.
7. Soru kâğıtlarını alan öğrenci, öncelikle soruların eksik olup olmadığını, basım hatalarının bulunup bulunmadığını kontrol edecektir. Kâğıtlarda eksik kısım veya basım hatası varsa değiştirilmesi için sınav gözetmenine başvurulacaktır.
8. Sınav yoklama çizelgesini tükenmez kalem ile imzalamak zorunludur. Sınava giren öğrenciler yoklama çizelgesi imzalanana kadar sınav salonunu terk etmeyeceklerdir. Sınav salonundan çıkan öğrenci, her ne sebeple olursa olsun tekrar sınav salonuna alınmayacaktır.
9. Sınav süresinin bittiği ilan edildiğinde, soru ve cevap kâğıtları gözetmene ulaşıncaya kadar öğrenciler yerlerinden kalkmayacaklardır. Gözetmen sınav salonunu terk edene kadar sınav kuralları geçerlidir.
10. Sınavda verilen toplam cevaplama süresi, sınavın başında belirtilir. Sınavın ilk 15 dakikası öğrencilerin sınavdan çıkması kesinlikle yasaktır. Sınava geç kalan öğrenci sınav saatinin ilk 10 dakikasına kadar sınava girebilir.
11. Sınav salonunu terk eden öğrencilerin sınav bitimine kadar koridorlarda toplanmaları ve koridoru terk edene kadar sınav soruları ile ilgili sözlü yorum yapmaları yasaktır.
12. Sınav sırasında kopya çeken, çekmeye kalkışan, kopya veren, kopya çekilmesine yardım edenlerin kimlik bilgileri Sınav tutanağına haber verilmeksizin yazılacak ve bu adayların sınavları geçersiz

sayılacaktır. Görevliler kopya çekmeye ve ya vermeye çalışanları uyarmak zorunda değildir, sorumluluk öğrenciye aittir.

13. Sınav salonlarında görev yapan gözetmen, sınavın sorunsuz bir şekilde yürütülmesinden sorumludur ve bu konuda tam yetkilidir. Gözetmenler sınav başlamadan önce ve ya sınavın herhangi bir anında gerekli görürse öğrencilerin yerlerini değiştirebilir.
14. Sınav sırasında, öğrenciler gözetmenlerin her türlü uyarılarına uymak zorundadırlar. Sınavın geçerli sayılması, her şeyden önce sınav kurallarına uyulmasına bağlıdır.
15. Öğrenciler sınav görevlileri ile herhangi bir tartışmaya girmemeli ve varsa şikayetlerini yazılı olarak Müdürlüğümüze yapmalıdırlar.

Bu kurallara uymayan öğrenciler hakkında Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği kapsamında işlem yapılacaktır. Kopya çeken veya teşebbüs eden öğrenciler uyarılmak zorunda değildir. Sınavlarda kopya çeken, kopyaya teşebbüs eden, kopya veren; ödev, rapor, bitirme tezi ve benzeri çalışmalarda referans vermeden alıntı yapan öğrenci o dersten başarısız sayılmaktadır. Ayrıca öğrenci hakkında disiplin işlemi yapılmaktadır. Öğrencilerle ilgili disiplin süreci 18/8/2012 tarihli ve 28388 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanan "Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği" hükümleri uyarınca yürütülmektedir. Bu kapsamda bölümde yürütülen disiplin süreci aşamaları genel olarak şu şekildedir:

- Disiplinsiz davranışlarda bulunan öğrencilerin tespit edilmesi durumunda ilgili öğretim elemanı tarafından konu hakkında tutanak tutulması ve yüksekokul müdürlüğüne teslim edilmesi,
- Yüksekokul müdürü tarafından disiplin işlerinden sorumlu soruşturmacı öğretim üyesinin atanması ve disiplinsizlikle ilgili belgelerin ulaştırılması,
- Soruşturmacı öğretim üyesi tarafından belgelerin incelenmesi, ilgili öğrencinin konu hakkında bilgilendirilmesi, savunmasının talep edilmesi (Öğrencinin 7 gün içerisinde savunmasını teslim etmesi zorunludur.),
- Soruşturmacı öğretim üyesi tarafından öğrenci savunması ve öğretim elemanı tutanaklarının karşılıklı olarak incelenerek değerlendirilmesi ve birim öğrenci işlerinden öğrencinin daha önceki dönemlere ait disiplin cezası durumunun sorgulanması,
- Soruşturmacı öğretim üyesinin nihai öneri/sonuç raporunu yüksekokul müdürlüğüne sunması, yüksekokul müdürü tarafından disiplin cezasının kesinleştirilmesi ve öğrenciye cezanın tebliğ edilmesi.

Bölümde öğrencilere kopya çekme hususunda verilecek cezalar şu şekildedir:

- Sınavda kopya çekmeye teşebbüs etmek fiili "Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği"nin 5(d) Maddesi uyarınca Kınama cezası ile,
- Sınavda kopya çekmek veya çektirmek fiili "Aynı Yönetmeliğin 7(e) Maddesi uyarınca" YüksekÖğretim Kurumundan Bir Yarıyıl Uzaklaştırma cezası ile,
- Kendi yerine başkasını sınava sokmak veya başkasının yerine sınava girmek fiili "Aynı Yönetmeliğin 8(d) Maddesi uyarınca" YüksekÖğretim Kurumlarından İki Yarıyıl Uzaklaştırma cezası ile cezalandırılır.

Kanıtlar

AKÜ Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu (BTMYO): https://btmyo.aku.edu.tr/

AKÜ Ön Lisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği: https://ogrenci.aku.edu.tr/egitim-ogretim-sinav-yonetmenlig

AKÜ Mevzuat Portalı (KAYSİS): https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/40519

Yükseköğretim Kurumları Öğrenci Disiplin Yönetmeliği (Mevzuat): https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=16532&MevzuatTur=7&MevzuatTertip=5

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

1.6.Öğrencilerin Mezuniyeti

1.6.1. Öğrenci ve Mezun Sayılarına İlişkin Bilgiler

Program, ilk öğrencilerini 2025-2026 eğitim-öğretim yılında alarak faaliyete başlamıştır. Eğitim süresi 2 yıl (4 yarıyıl) olan programda ilk öğrenci alımının 2025-2026 döneminde yapılması sebebiyle henüz mezun verilmemiştir.

1.6.2. Mezuniyet Belirleme Yöntemleri

Öğrencilerin mezuniyet karar süreci Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim Öğretim Sınav Yönetmeliğinin https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/40519 diploma ile ilgili esaslara ve Afyon Kocatepe Üniversitesi Diploma, Diploma Eki ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesine İlişkin Yönergeye göre düzenlenmektedir. Bu kapsamda;

1. Bölüm ve programın yükümlülüklerini yerine getiren ve mezuniyetine hak kazanan öğrencilerin seçimi Öğrenci Bilgi Sistemi (OBS) üzerinden yapılır. OBS üzerinden mezun onayı alınamayan hallerde ilişik kesme işleminin manuel olarak belge düzenlenmesi ve onay verecek birim sorumluların isim ve imzalarının bulunması gerekmektedir.

2. Mezuniyete onay verecek bölüm/program sorumluları OBS üzerinde tanımlanır, tanımlanan onay birimlerince mezuniyet onay işlemi gerçekleştirilir.

3. Mezuniyet onay işlemi sona eren öğrenciler için ilgili birimlerce düzenlenen transkript ve diploma föyleri, oluşturulur.

4. Mezuniyet Komisyonunca incelenerek "Mezuniyet Komisyon Raporu" düzenlenir. Enstitülerde ise Enstitünün Yönetim Kurulu kararına istinaden transkript ve diploma föyleri düzenlenir.

5. Mezuniyet Komisyon Raporu, transkript ve diploma föyü diploma basımı için Öğrenci İşleri Daire Başkanlığına gönderilir.

Birimlerinden OBS üzerinde alınan "ilişik kesme" belgeleri iki nüsha olarak düzenlenir. Belge üzerindeki imzalar tamamlandıktan sonra bir belge öğrenciye verilir. İkinci nüsha ilgili birimce dönem itibarıyla arşivlenir ve imha edilmez. Enstitülerde ilişik kesme işlemlerinde, ilgili enstitünün ilişik kesme belgesi kullanılır. İlişik kesme belgesi ile başvuran mezuna diploması vb. belgeleri verilir.

1.6.3. Mezuniyet Belirleme Yönteminin Güvenilirliği

Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği beşinci bölüm diploma ile ilgili yönetmelik maddelerine ve Afyon Kocatepe Üniversitesi Diploma, Diploma Eki ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesine İlişkin Yönerge 'ye ilave olarak öğrenci işleri tarafından öğrenci bilgi sistem programında yer alan mezun adayların işlemlerinde;

1. AGNO kontrolü,

2. Kredi kontrolü,

3. AKTS kontrolü, zorunlu ders kontrolü,

4. Seçmeli ders kontrolü,

5. Başarısız ders kontrolü,

6. Staj kontrolü yapılır ve mezun öğrencilerin listesi oluşturulur.

Mezun listesinin oluşturulmasında otomasyon kullanılması tüm öğrenciler için eşit ve güvenilir bir sonuç ortaya çıkartmaktadır. Mezun öğrencilerin listesi öğrencilerin akademik danışmanına öğrenci bilgi sistemi üzerinden gönderilmektedir ve danışman tarafından öğrencilerin mezuniyet şartlarını sağladığına dair onay alınmaktadır. Onaylanan öğrenciler transkriptleri ile birlikte bölüm yönetim kurulunun onayının alınması için bölüme gönderilmektedir. Bölüm kurulu kararı ile öğrencilerin mezuniyetlerine karar verilmektedir. Sonuç olarak, mezun öğrencilerin belirlenmesi için otomasyon programının kullanılması, akademik danışman onayının alınması ve yönetim kurulu kararının alınması mezuniyet koşullarının sağlanması için güvenilirliği artırmaktadır.

Kanıtlar

Afyon Kocatepe Üniversitesi Diploma, Diploma Eki ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesine İlişkin Yönerge:

https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/40519

Afyon Kocatepe Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği:
https://ogrenci.aku.edu.tr/egitim-ogretim-sinav-yonetmenlig

2. PROGRAM EĞİTİM AMAÇLARI

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

2.1.1.Tanımlanan Program Öğretim Amaçları

2. PROGRAM EĞİTİM AMAÇLARI
2.1. Değerlendirilecek her program için program eğitim amaçları tanımlanmış olmalıdır.

2.1.1.Tanımlanan Program Öğretim Amaçları

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü Öğretim Amaçları;

Tablo 2.1 Program Eğitim Amaçları

No	Program Eğitim Amaçları
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, kullanıcı deneyimi (UX/UI), seviye tasarımı ve oyun içi yapay zekâ uygulamalarında hem bireysel hem de disiplinler arası ekiplerde proje geliştirebilecek pratik yetkinliklerin kazandırılması.
PEA3	Müfredatın güncel oyun endüstrisi ve yazılım sektörü beklentileri doğrultusunda şekillendirilerek; mezunların dijital oyun stüdyolarında, yazılım şirketlerinde, teknoparklarda ve ilgili bilişim/medya kurumlarında oyun geliştirici, yazılımcı, seviye tasarımcısı veya teknik sanatçı pozisyonlarında istihdam edilmesi ya da DGS ile ilgili lisans programlarına devam edebilmesi.

2.1.2.Program Öğretim Amaçlarının Yayımlanması

Program öğretim amaçlarına Afyon Kocatepe Üniversitesi Bologna Bilgi Sistemi içerisinde yer verilmektedir. Aynı zamanda okulumuz web sayfasında "Genel Tanıtım" menüsü altında da ilgili amaçlar verilmektedir.

Kanıtlar

https://obs.aku.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=58&curSunit=422685#

2.2. Bu amaçlar; programın mezunlarının yakın bir gelecekte erişmeleri istenen kariyer hedeflerini ve mesleki beklentileri tanımına uymalıdır.

2.2. Bölüm Özgörevleriyle Tutarlılık

2.2.1. Bölüm Özgörevleri

Oyun Geliştirme ve Programlama Programının Özgörevi;
Meslek hayatında teknolojik, estetik ve etik değerleri gözeterek; dijital oyun üretimi, yazılım mimarisi ve oyun tasarımı süreçlerinde etkin rol alabilecek, 2D/3D oyun motorlarını (Unity, Unreal Engine vb.) pratik düzeyde kullanabilen, sektörde yaygın olarak tercih edilen C#, C++ gibi programlama dillerinde kodlama yetkinliği kazanmış, kullanıcı deneyimi (UX/UI) ve oyun matematiği ilkelere hâkim, dijital oyun ve yazılım sektörlerinde görev alacak rekabetçi ve girişimci teknik elemanlar yetiştirmektir.

2.2.2. Bölüm Özgörevlerinin Yayımlanması
Büyük Veri Analistliğinin Özgörevleri, Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilişim Teknolojileri MYO Bologna bilgi paketi içinde bulunmaktadır. İlgili alana

https://obs.aku.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=58&curSunit=422663 adresinden ulaşılabilmektedir.

2.2.3. Program Öğretim Amaçları ve Bölüm Özgörevinin Uyumu

Oyun Geliştirme ve Programlama Program öğretim amaçları ile bölüm özgörevlerinin bileşenleri ile aralarındaki çapraz ilişkiler ve uyum Tablo 2.2'de ele alınmıştır.

Tablo 2.2 Program Eğitim Amaçlarının Kurum, MYO, Bölüm Vizyon ve Misyonu ile Uyumu

	AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ		Bilişim Teknolojileri MYO		Oyun Geliştirme ve Programlama	
	Misyon	Vizyon	Misyon	Vizyon	Misyon	Vizyon
Program Eğitim Amaçları (PEA)	Evrensel düzeyde bilimsel bilgi üretmek, mesleki açıdan çağdaşları yla rekabet edebilen, nitelikli bireyler yetiştirme k ve bölgesel kalkınmay a katkı sağlamaktı r.	Bilimsel araştırma ve eğitim faaliyetlerin de kaliteyi sürekli artırarak bölgesel kalkınmaya katkı sunan, yenilikçi projelerle ulusal düzeyde girişimci üniversitele r arasında yer almak ve uzun vadede uluslararası tanınır bir üniversite haline gelmektir.	Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu nun vizyonu doğrultusund a; Evrensel bilim ve teknoloji ilkeleri ışığında; oyun geliştirmeden yapay zekâ destekli analizlere kadar geniş bir yelpazede çağdaş mesleki eğitim vermek; araştırmacı, sorgulayan ve teknolojiyi toplumsal fayda için kullanabilen, yaşam boyu öğrenmeyi ilke edinmiş bireyler yetiştirmektir .	Bilişim teknolojileri alanında sunduğu yenilikçi ve özgün eğitim programları yla ulusal ve uluslararası düzeyde tanınan; öğrenci odaklı, kalite temelli ve sürekli gelişimi esas alan bir eğitim anlayışını benimseyen ; bölgesel ve ulusal kalkınmaya yön veren, öncü bir yükseköğret im kurumu olmaktır.	1. Yazılım mimarisi, algoritma tasarımı ve nesne yönelimli programlam a (C#, C++ vb.) ilkelerini kavramış ve bu bilgileri uygulamalı projelerde etkin bir şekilde kullanabilm e becerisinin geliştirilmes i. 2. Güncel 2D/3D oyun motorlarını (Unity, Unreal Engine vb.), oyun fiziğini ve seviye tasarım dinamiklerin i pratik düzeyde kullanarak özgün ve yüksek performansl	Oyun geliştirme ve yazılım teknolojileri alanındaki küresel gelişmeleri yakından takip eden; eğitim-öğretim müfredatını dijital oyun endüstrisinin değişen ve gelişen beklentileri doğrultusun da sürekli güncelleyen ; uygulama, proje ve portfolyo odaklı eğitim modeliyle ulusal ve uluslararası düzeyde tercih edilen; teknoparkla r, oyun stüdyoları ve yazılım şirketlerinin ihtiyaç duyduğu

					ı dijital oyun projeleri geliştirebilme yetkinliğinin kazandırılması. 3. Kullanıcı deneyimi (UX/UI), karakter/grafik tasarımı ve oyun içi yapay zekâ teknolojilerine hâkim, alanındaki teknolojik yenilikleri ve küresel trendleri sürekli takip edebilme becerisinin kazandırılması. 4. Oyun geliştirme süreçlerinde ortaya çıkabilecek teknik ve mantıksal problemleri tespit edip analitik çözümler üretebilme, bireysel veya disiplinler arası ekiplerde koordineli çalışabilme yeteneğinin geliştirilmesi.	nitelikli oyun geliştirici, seviye tasarımcısı ve yazılımcıları yetiştiren; girişimcilik kültürünü ve bağımsız (indie) oyun üretimini destekleyerek dijital dönüşüme katkı sağlayan öncü ve yenilikçi bir eğitim programı olmaktır.

					5. Dijital telif hakları, oyun etiği, estetik değerler ve mesleki sorumluluk bilincine sahip, yaşam boyu öğrenmeyi ilke edinmiş teknikerler yetiştirilmesi.	
PEA1.	5	4	4	5	5	4
PEA2.	5	5	5	4	4	5
PEA3.	4	4	5	5	5	4

Kanıtlar
2.2. Tablo 2.2

2.3. Kurumun, MYO ve bölümün özgörevleriyle uyumlu olmalıdır.

2.3.Üniversitenin Özgörevleriyle Tutarlılık

2.3.1. Üniversite Özgörevleri

Afyon Kocatepe Üniversitesi Özgörevleri; "Evrensel düzeyde bilimsel bilgi üretmek, mesleki açıdan çağdaşlarıyla rekabet edebilen nitelikli bireyler yetiştirmek ve bölgesel kalkınmaya katkı sağlamaktır."

2.3.1.1. Üniversite Özgörevlerinin Yayımlanması

Afyon Kocatepe Üniversitesi Özgörevleri üniversite web sitesi üniversite hakkında genel bilgiler sekmesi altında misyonumuz ve vizyonumuz
başlığı altındaki https://aku.edu.tr/hakkimizda/universitemizgenel-bilgiler/misyon-vizyonumuz/ belirtilen web adresinde yer almaktadır.

2.3.1.2. Program Öğretim Amaçları ve Üniversite Özgörevlerinin Uyumu
Oyun Geliştirme ve Programlama Program öğretim amaçları ile Afyon Kocatepe Üniversitesi özgörevlerinin bileşenleri ile aralarındaki çapraz ilişkiler ve uyum Tablo 2.2 'de ele alınmıştır.

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

2.4.Program Öğretim Amaçlarının Belirlenmesinde İç ve Dış Paydaşların Rolü

2.4.1.Programın İç Paydaşları

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı iç paydaşları arasında; öğrenciler, öğretim elemanları, MYO Müdürlüğü ve birimleri ile rektörlük ve birimleri olmak üzere 4 temel yapıtaşı bulunmaktadır.
Oyun Geliştirme ve Programlama Program iç paydaşları

Oyun Geliştirme ve Programlama Program Ön Lisans öğrencileri,
Oyun Geliştirme ve Programlama Program Ön Lisans Programı öğretim elemanları,
Bilişim Teknolojileri MYO Müdürlüğü,
Bilişim Teknolojileri MYO İdari Birimleri (MYO Sekreterliği, Öğrenci İşleri, Ayniyat, Tahakkuk),
Afyon Kocatepe Üniversitesi Rektörlüğü.

2.4.2. Programın Dış Paydaşlar
Yasal Kuruluşlar (Milli Eğitim Bakanlığı, Yüksek Öğretim Kurumu, Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi)
Mezunlar
Sektör İşletmeleri

2.4.2.1. Program Öğretim Amaçlarının Belirlenmesinde Dış Paydaşların Katkısı
Bilişim Teknolojileri MYO danışma kurulu, okul müdürü, yardımcıları, bölüm başkanları ve öğrenci temsilcileri ve diğer paydaşlardan oluşmaktadır.

2.5.Program Öğretim Amaçlarının Yayımlanması
Program öğretim amaçlarına Afyon Kocatepe Üniversitesi Bologna Bilgi Sistemi içerisinde yer verilmektedir.

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

2.6.1.Program Öğretim Amaçlarının İç Paydaşların Gereksinimlerine Göre Güncellenme Yöntemi
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı öğretim amaçları; öğrencilerin mesleki yetkinliklerini, akademik gelişimlerini ve küresel/ulusal oyun sektöründeki kariyer hedeflerini en üst düzeyde destekleyecek şekilde kurgulanmıştır. İç paydaşlar (öğrenciler, öğretim elemanları, MYO yönetimi ve Rektörlük birimleri) tarafından iletilen istek, görüş, akademik değerlendirmeler ve dönemsel geri bildirimler doğrultusunda program eğitim amaçları ve müfredat içeriği periyodik olarak gözden geçirilmekte ve zenginleştirilmektedir.

2.6.2.Program Öğretim Amaçlarının Dış Paydaşların Gereksinimlerine Göre Güncellenme Yöntemi
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı dış paydaşların gereksinimlerine göre güncelleme yöntemleri aşağıdaki şekildedir;

- YÖK, ÖSYM ve Millî Eğitim Bakanlığı gibi yasal kuruluşlar tarafından getirilen yeni mevzuat, standart ve düzenlemeler doğrultusunda gerekli müfredat ile program amacı değişiklikleri ivedilikle yerine getirilmektedir.
- Dijital oyun stüdyoları, yazılım şirketleri, teknopark firmaları ve bilişim sektörü temsilcilerinden oluşan dış paydaşların (Danışma Kurulu) güncel teknoloji, oyun motoru ve yazılım dili beklentileri göz önünde bulundurularak program eğitim amaçları periyodik olarak revize edilmesi planlanmaktadır.
- Oyun geliştiriciliği, seviye tasarımı ve yazılım alanlarında istihdam edilecek mezunların sektördeki performansları ve işveren geri bildirimleri analiz edilerek program çıktıları ile eğitim amaçlarının uyumu sürekli güncel tutulması hedeflenmektedir.

2.6.3.Program Öğretim Amaçlarına Ulaşma
Oyun Geliştirme ve Programlama programı öğretim amaçlarına ulaşılma durumu öncelikle mezun öğrencilere yönelik uygulanan memnuniyet anketleri ve istihdam profillerinin takibi ile ölçülmektedir. 2025-2026 yılında ilk öğrenci alımı yapılması ve henüz mezun durumunda öğrenci bulunmaması sebebiyle ilgili konuda doğrulama verisi bulunmamaktadır.

2.6.4.Program Öğretim Amaçlarının Tespiti İçin Süreç Yönetimi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda öğretim amaçlarının (PEA) tespiti ve güncellenmesi; iç ve dış paydaşlardan alınan dönemsel veriler, oyun teknolojileri ile sektör ihtiyaçlarına yönelik periyodik ders içerik analizleri ve Birim Kalite Komisyonu'nun PUKÖ döngüsü çerçevesindeki değerlendirmeleri doğrultusunda yürütülmektedir. Bu kapsamda elde edilen tüm veri, analiz ve raporlar aylık olarak düzenlenen Bölüm Kurulu toplantılarında kapsamlı bir şekilde ele alınarak program öğretim amaçlarının güncelliğini ve sektörel uyumunu sağlayacak revizyon kararları alınmaktadır.

3. PROGRAM ÇIKTILARI

3.1. Program çıktıları, program eğitim amaçlarına ulaşabilmek için gerekli bilgi, beceri ve davranış bileşenlerinin tümünü kapsamalıdır. Değerlendirme
Çıktılarını da içerecek biçimde tanımlanmalıdır. Programlar, program eğitim amaçlarıyla tutarlı olmak koşuluyla, kendilerine özgü ek program çıktıları tanımlayabilirler.

3.1.Program Çıktıları
3.1.1.Oyun Geliştirme ve Programlama Program Çıktıları
Program çıktılarının oluşturulması sürecinde Türkiye Yükseköğrenim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) dikkate alınmıştır.

PROGRAM ÇIKTILARI
Oyun Geliştirme ve Programlama Program çıktıları Tablo 3.1'de verilmiştir.

Tablo 3.1 Program Çıktıları

No	**Program Çıktısı**
PÇ1	Mesleği ile ilgili temel, güncel ve uygulamalı bilgilere sahip olur
PÇ2	İş sağlığı ve güvenliği, çevre bilinci ve kalite süreçlerini belirler ve yönetir.
PÇ3	Mesleği için güncel gelişmeleri ve uygulamaları takip eder, etkin şekilde kullanır.
PÇ4	Mesleği ile ilgili bilişim teknolojilerini (yazılım, program, animasyon vb.) etkin kullanır.
PÇ5	Mesleki problemleri ve konuları bağımsız olarak analitik ve eleştirel bir yaklaşımla değerlendirir ve çözüm önerisini sunabilir.
PÇ6	Bilgi ve beceriler düzeyinde düşüncelerini yazılı ve sözlü iletişim yolu ile toplumsal, bilimsel, kültürel ve etik değerlere sahip çıkarak etkin biçimde sunabilir, anlaşılır biçimde ifade eder.
PÇ7	Alanı ile ilgili uygulamalarda karşılaşılan ve öngörülemeyen karmaşık sorunları çözmek için ekip üyesi olarak bir Oyun Geliştiricisinin rolünü ve görevlerini bilerek sorumluluk alır.
PÇ8	Oyun geliştirme için gerekli temel programlama becerilerine sahiptir.
PÇ9	Oyun geliştirme için gerekli platformları ve araçları bilir ve kullanabilir.
PÇ10	Oyun geliştirme için gerekli strateji, teknik ve tasarım bilgisine sahiptir.
PÇ11	İki ve üç boyutlu modelleme ve tasarım becerilerine sahip olur.

PÇ12	Yaşam boyu öğrenme ve vatandaşlık bilincine, dil ve iletişim becerisine, tarih bilgisine sahip olur.

Kanıtlar

obs.aku.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=58&curSunit=422665#

3.2.Program Çıktılarını Değerlendirme Süreci

3.2.1. Program Çıktılarının Sağlanma Düzeyine İlişkin Ölçme ve Değerlendirme Yöntem
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda program çıktılarının madde bazında ve dönemsel olarak takibinde somut veriler elde edilmesine yönelik ölçme ve değerlendirme mekanizmaları planlanmaktadır. Ancak programımız eğitim-öğretim faaliyetlerine 2025-2026 akademik yılında yeni başlayan bir program olduğundan henüz mezun vermemiştir. Bu doğrultuda, mezun öğrencilerle doğrudan görüşmeler ve memnuniyet izleme süreçlerine dayalı program çıktısı değerlendirmelerinin ilk mezunların verileceği dönem itibarıyla sistematik olarak başlatılması hedeflenmektedir.

3.2.2. Program Çıktılarının Ölçme ve Değerlendirme Sürecinin Sağlanma Düzeyi
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda program çıktılarının sağlanma düzeyini ölçmeye ve değerlendirmeye yönelik olarak mezun aşamasına gelen öğrencilere Öğrenci Bilgi Sistemi (OBS) ve Kalite Koordinatörlüğü portalı üzerinden mezuniyet memnuniyet anketlerinin uygulanması planlanmıştır. Ancak programımız eğitim-öğretim faaliyetlerine yakın dönemde başlayan yeni bir program olduğundan henüz mezun vermemiştir. Bu doğrultuda, mezun anketlerine dayalı veri toplama ve değerlendirme süreçlerinin ilk mezunların verileceği dönem itibarıyla sistematik olarak başlatılması hedeflenmektedir.

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

3.3.1. Program Çıktılarını Sağlamak İçin Yaklaşım ve Uygulamalar

Program çıktılarının karşılığında yer alan derslerden başarılı olan öğrencilerin bu çıktılara ulaştıkları düşünülmektedir. Derslerin ölçme değerlendirme yöntemi, Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'ne göre yapılmaktadır. Buna göre öğrencilere; ara sınav, küçük sınav, yarıyıl/yılsonu sınavı, staj sonu sınavı, bütünleme sınavı, tek ders sınavı ve mazeret sınavı yapılmaktadır. Her ders için en az bir ara sınav ve yarıyıl/yılsonu veya staj sonu sınavı yapılır. Bu sınavlar sonunda DC, DD, FD, FF veya YZ harf notu alanlar için bütünleme sınavı açılır. Sınavlar yazılı, sözlü ve/veya uygulamalı yapılabilir.

3.3.2. Program Çıktısı Ölçme ve Değerlendirme Sistemi
Mezun durumdaki öğrencilerle görüşülerek program çıktıları hakkında kanaat oluşturulması planlanmaktadır.

4. SÜREKLİ İYİLEŞTİRME

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

4.1. Kurulan Ölçme Değerlendirme Sisteminin Sürekli İyileştirilmesi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda ölçme ve değerlendirme sisteminin sürekli iyileştirilmesi, PUKÖ (Planla–Uygula–Kontrol Et–Önlem Al) döngüsü çerçevesinde yürütülmektedir. Eğitim kalitesini artırmak amacıyla iç ve dış paydaşlardan (öğrenciler, öğretim elemanları, oyun/yazılım stüdyoları) periyodik geri bildirimler alınarak ders içerikleri ve değerlendirme araçları güncellenmesi hedeflenmektedir. Programımız yeni açılan bir program olduğundan, mezuniyet ve istihdam izlemeye dayalı ölçme-değerlendirme verilerinin ilk mezunların verileceği dönem itibarıyla sürece dâhil edilmesi planlanmaktadır.

4.2.İyileştirme Çalışmalarının Sistematikliği ve Kanıtlara Dayanması
Sürekli iyileştirme çalışmaları, Toplam Kalite Yönetimi gereğince belirlenmiş temel alanlarda kalite geliştirme hedefi doğrultusunda sürdürülmektedir.

5. EĞİTİM PLANI

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.

5.1.Öğretim Planı (Müfredat)

5.1.1. Oyun Geliştirme ve Programlama Ön Lisans Öğretim Planı
Oyun Geliştirme ve Programlama önlisans öğretim planında yer alan dersler Tablo 5.1, 5.2, 5.3 yardımıyla gösterilmiştir.

Tablo 5.1 Öğretim Planı

[Program Adı: Oyun Geliştirme ve Programlama)

Ders Kodu	Ders adı[1]	Öğretim Dili[2]	Kategori (AKTS Kredisi)[3]				
			Alanına uygun temel öğretim	Alanına uygun öğretim	Seçmeli Dersler		Diğer[4]
					Alan içi	Alan dışı	
1. Yarıyıl							
AİİT101	Atatürk İlkeri Ve İnkılap Tarihi I	Türkçe	T.Ö.			A.D	
OGP101	Programlama	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP103	Oyun Tasarımının Temelleri	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP105	Bilgisayar Destekli Tasarım I	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP107	Oyun Fiziği Ve Etkileşim	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
TUR101	Türk Dili I	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
YAD101	Yabancı Dil I (İngilizce I)	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
SD101	2b Karakter Tasarımı	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD103	Mitoloji	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
2. Yarıyıl							
AİİT102	Atatürk İlkeri Ve İnkılap Tarihi II	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
OGP102	Veritabanı Yönetim Sistemleri	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP104	2B Oyun Geliştirme Stüdyosu	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP106	Bilgisayar Grafiği	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP108	Bilgisayar Destekli Tasarım II	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
TUR102	Türk Dili Iı	Türkçe	T.Ö.			A.D.	

Ders Kodu	Ders adı[1]	Öğretim Dili[2]	Kategori (AKTS Kredisi)[3]				
			Alanına uygun temel öğretim	Alanına uygun öğretim	Seçmeli Dersler		Diğer[4]
					Alan içi	Alan dışı	
YAD102	Yabancı Dil Iı (İngilizce Iı)	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
SD102	Antik Kentler	Türkçe	T.Ö.		A.İ.	A.D.	
SD104	Film Ve Videoda Kurgu	Türkçe	T.Ö.		A.İ.	A.D.	
3. Yarıyıl							
100	Staj	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP201	Oyun Senaryosu Geliştirme	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP203	Dijital Sanat Ve Tasarımın Temelleri	Türkçe	T.Ö.		A.İ.	A.D.	
OGP205	3b Oyun Geliştirme Stüdyosu	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP207	Oyunlaştırma	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
OGP209	Mobil Oyun Geliştirme	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD207	Yazılım Geliştirme Ve Proje Yönetimi	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD209	Ar/Vr Oyun Geliştirme	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
4. Yarıyıl							
OGP202	İşletmede Mesleki Eğitim	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
GC202	Gönüllülük Çalışmaları	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
SD202	Sistem Analizi Ve Tasarımı	Türkçe	T.Ö.			A.D.	
SD204	Bilişim Güvenliği	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD206	Yapay Zeka	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD208	Matematik	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD210	Oyun Motoru	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD212	Kutu Oyunları Ve Tasarımı	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
SD214	Ux/Ui Tasarımı Ve Web Erişebilirliği	Türkçe	T.Ö.		A.İ.		
PROGRAMDAKİ KATEGORİ TOPLAMLARI[5]							
MEZUNİYET İÇİN TOPLAM KREDİ							120
TOPLAMLARIN GENEL TOPLAMDAKİ YÜZDESİ							
Toplamlar bu satırlardan en az birini sağlamalıdır	En düşük AKTS kredisi		60	90	60		
	En düşük yüzde		% 25	% 37,5	% 25		

[1]Öğretim dili Türkçe olmasa bile ders adını Türkçe veriniz.

[2]Öğretim dilini yazınız.

[3]Yukarıdaki kategoriler için derslerin ilgili akreditasyon kuruluşunun ölçütlerini sağlama kontrolü öğretim malzemeleri ve öğrenci çalışmalarına bakılarak yapılacaktır.

[4]Diğer: Yukarıdaki 3 kategoriye girmeyen dersler. Örnekler: Temel Bilgisayar Kullanımı ve Programlama, 2547 sayılı Kanununun 5(i) maddesi kapsamında okutulan dersler, bireysel beceri geliştirmeye yönelik spor, müzik vb.

*[5]Toplam krediler ve yüzdeleri hesaplanırken; zorunlu derslerin tümü kullanılmalıdır. Seçmeli derslerin ise **sadece öğretim planında yer aldığı sayı kadarı** kullanılmalıdır.*

Tablo 5.2 Yarıyıllar Temelinde Ders Planı

2025/2026 AKADEMİK YILI DERS PLANI[1,2]									
I. YARIYIL / GÜZ					**II. YARIYIL / BAHAR**				
DERSİN KODU ve ADI	**Haftalık ders saati[3]**			**AKTS**	**DERSİN KODU ve ADI**	**Haftalık ders saati**			**AKTS**
	T	**U**	**L**			**T**	**U**	**L**	
AİİT101 ATATÜRK İLKERİ VE İNKILAP TARİHİ I	2	0		2	AİİT102 ATATÜRK İLKERİ VE İNKILAP TARİHİ II	2	0		2
OGP101 PROGRAMLAMA	3	1		5	OGP102 VERİTABANI YÖNETİM SİSTEMLERİ	3	1		4
OGP103 OYUN TASARIMININ TEMELLERİ	2	1		5	OGP104 2B OYUN GELİŞTİRME STÜDYOSU	2	3		5
OGP105 BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM I	2	1		4	OGP106 BİLGİSAYAR GRAFİĞİ	2	1		4
OGP107 OYUN FİZİĞİ VE ETKİLEŞİM	3	0		4	OGP108 BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM II	2	1		4
TUR101 TÜRK DİLİ I	2	0		2	TUR102 TÜRK DİLİ II	2	0		2
SG101 YABANCI DİL I	2	0		2	*SG103 YABANCI DİL II*	2	0		2
SEÇMELİ I DERS I	2	0		3	*SEÇMELİ DERS I*	3	0		4
TOPLAM	**21**	3			**TOPLAM**	**18**	6		
Toplam Kredi				**27**	**Toplam Kredi**				**27**
III. YARIYIL / GÜZ					**IV. YARIYIL / BAHAR**				
DERSİN ADI	**Haftalık ders saati**			**AKTS**	**DERSİN KODU ve ADI**	**Haftalık ders saati**			**AKTS**
	T	**U**	**L**			**T**	**U**	**L**	
100 STAJ	0	0		6	*SG105 SEÇMELİ V DERS GRUBU*	5	15		30
OGP201 OYUN SENARYOSU GELİŞTİRME	3	0		5	*SG202 SEÇMELİ VI-VII DERS GRUBU*	3	0		10
OGP203 DİJİTAL SANAT VE TASARIMIN TEMELLERİ	2	1		4	*SG203 SEÇMELİ VII-IX DERS GRUBU*	3	1		10
OGP205 3B OYUN GELİŞTİRME STÜDYOSU	2	3		5	*SG304 SEÇMELİ X-XI DERS GRUBU*	3	1		10
OGP207 OYUNLAŞTIRMA	3	0		3					
OGP209 MOBİL OYUN GELİŞTİRME	2	2		4					
SG201 SEÇMELİ III-IV DERS GRUBU	3	1		10					
TOPLAM	**15**	7			**TOPLAM**	**14**	17		
Toplam Kredi				**37**	**Toplam Kredi**				**60**

[1]Seçmeli dersleri, yarıyılında, tek satırda ve kod yazmadan ***Seçmeli Ders*** olarak yazınız. Yazılan AKTS, o yarıyılda alınması gereken seçmeli derslerin AKTS kredilerinin toplamı olmalıdır.

[2]Alınabilecek seçmeli derslerin (Alan içi/Alan dışı) tümünü yarıyıl bazında Tablo 5.3'te veriniz.

[3]**T**: Teorik, **U**: Uygulama (problem çözümü, alan çalışması, tartışma vb.), **L**: Laboratuvar

Tablo 5.3 Yarıyıl Temelinde Sunulan Seçmeli Dersler
(Her yarıyıl için yeteri kadar satır eklenebilir)

I. YARIYIL /GÜZ						
DERSİN KODU ve ADI	**Haftalık ders saati[1]**			**AKTS**	**ALAN İÇİ (Evet/Hayır)**	**ALAN DIŞI (Evet/Hayır)**
	T	**U**	**L**			
YAD101 YABANCIL DİL I İNGİLİZCE I	**2**	**0**		2		Evet
YAD101 YABANCIL DİL I ALMANCA I	**2**	**0**		2		Evet
YAD101 YABANCIL DİL I FRANCIZCA I	**2**	**0**		2		Evet
BES101 BEDEN EĞİTİMİ	**2**	**0**		3		Evet
GS101 GÜZEL SANATLAR	**2**	**0**		3		Evet
SD101 2B KARAKTER TASARIMI	**2**	**0**		3	Evet	
SD103 MİTOLOJİ	**2**	**0**		3		Evet
SD105 ŞEHİR VE ÜNİVERSİTE YAŞAMI	**2**	**0**		3		Evet
Toplam Kredi				21		
II. YARIYIL /GÜZ (Seçmeli II, III ve IV)						
DERSİN KODU ve ADI	**Haftalık ders saati[1]**			**AKTS**	**ALAN İÇİ (Evet/Hayır)**	**ALAN DIŞI (Evet/Hayır)**
	T	**U**	**L**			
YAD101 YABANCIL DİL I İNGİLİZCE I	**2**	**0**		2		Evet
YAD101 YABANCIL DİL I ALMANCA I	**2**	**0**		2		Evet
YAD101 YABANCIL DİL I FRANCIZCA I	**2**	**0**		2		Evet
ISG102 İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ	**3**	**0**		4		Evet
KP102 KARİTER PLANLAMA	**3**	**0**		4	Evet	
SD102 ANTİK KENTLER	**3**	**0**		4	Evet	
SD104 FİLM VE VİDEODA KURGU	**3**	**0**		4	Evet	
Toplam Kredi				22		
III. YARIYIL /GÜZ (Seçmeli V)						
DERSİN KODU ve ADI	**Haftalık ders saati[1]**			**AKTS**	**ALAN İÇİ (Evet/Hayır)**	**ALAN DIŞI (Evet/Hayır)**
	T	**U**	**L**			
SD201 SES TASARIMI	**3**	**1**		5	Evet	
SD203 TEKNO-GİRŞİMCİLİK	**3**	**1**		5	Evet	
SD205 METİN VE SENARYO YAZIMI	**3**	**1**		5	Evet	
SD207 YAZILIM GELİŞTİRME VE PROJE YÖNETİMİ	**3**	**1**		5	Evet	
SD209 AR/VR OYUN GELİŞTİRME	**3**	**1**		5	Evet	
Toplam Kredi				25		
IV. YARIYIL /GÜZ (Seçmeli VII)						
DERSİN KODU ve ADI	**Haftalık ders saati[1]**			**AKTS**	**ALAN İÇİ (Evet/Hayır)**	**ALAN DIŞI (Evet/Hayır)**
	T	**U**	**L**			
OGP202 İŞLETMEDE MESLEKİ EĞİTİM	**5**	**15**		30		Evet
GC202 GÖNÜLLÜLÜK ÇALIŞMALARI	**1**	**2**		5		Evet
SD202 SİSTEM ANALİZİ VE TASARIMI	**3**	**0**		5		Evet
SD204 BİLİŞİM GÜVENLİĞİ	**3**	**0**		5	Evet	
SD206 YAPAY ZEKÂ	**3**	**0**		5		Evet

SD208 MATEMATİK	**3**	**0**		5		Evet
SD210 OYUN MOTORU	**3**	**1**		5	Evet	
SD212 KUTU OYUNLARI VE TASARIMI	**3**	**1**		5	Evet	
SD214 UX/UI TASARIMI VE WEB ERİŞİLEBİLİRLİĞİ	**3**	**1**		5	Evet	
SD216 YAPAY ZEKÂ UYGULAMALARI	**3**	**1**		5	Evet	
SD218 MESLEK ETİĞİ	**3**	**1**		5		Evet
SD220 ANİMASYON	**3**	**1**		5	Evet	
SD222 MAKİNE ÖĞRENMESİ	**3**	**1**		5		Evet
SD224 3B TASARIM	**3**	**1**		5	Evet	
SD226 OYUN PAZARLAMASI VE DAĞITIM	**3**	**1**		5	Evet	
SD228 ETKİLEŞİMLİ HİKÂYE ANLATIMI	**3**	**1**		5		Evet
Toplam Kredi				60		

[1]T: Teorik, U: Uygulama (problem çözümü, alan çalışması, tartışma vb.), L: Laboratuvar.

Tablo 5.4 Ders ve Sınıf Büyüklükleri

[Oyun Geliştirme ve Programlama Programı]

Dersin Kodu ve Adı	Son İki Yarıyılda Açılan Şube Sayısı	En Kalabalık Şubedeki Öğrenci Sayısı	Haftalık Ders Saati			AKTS
			T	U	L	
AİİT101 ATATÜRK İLKERİ VE İNKILAP TARİHİ I	1	32	2	0	0	2
OGP101 PROGRAMLAMA	1	32	3	1	0	5
OGP103 OYUN TASARIMININ TEMELLERİ	1	32	2	1	0	5
OGP105 BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM I	1	32	2	1	0	4
OGP107 OYUN FİZİĞİ VE ETKİLEŞİM	1	32	3	1	0	4
TUR101 TÜRK DİLİ I	1	32	2	0	0	2
SG101 YABANCI DİL I	1	32	2	0	0	2
SEÇMELİ I DERS I	1	32	2	0	0	3
SEÇMELİ DERS II	1	32	2	0	0	3
AİİT102 ATATÜRK İLKERİ VE İNKILAP TARİHİ II	1	32	2	0	0	2
OGP102 VERİTABANI YÖNETİM SİSTEMLERİ	1	32	3	1	0	4
OGP104 2B OYUN GELİŞTİRME STÜDYOSU	1	32	2	3	0	5
OGP106 BİLGİSAYAR GRAFİĞİ	1	32	2	1	0	4
OGP108 BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM II	1	32	2	1	0	4
TUR102 TÜRK DİLİ II	1	32	2	0	0	2
SG103 YABANCI DİL II	1	32	2	0	0	2
SEÇMELİ DERS I	1	32	3	0	0	4
SEÇMELİ DERS II	1	32	3	0	0	4

Kanıtlar
Eğitim Planı tabloları

5.1.4 Öğretim planında yer alan tüm derslerin (bölüm dışı dersler dahil) izlencelerini, belirtilen formata uygun olarak veriniz.
Ders izlenceleri için kullanılacak format her ders için aynı olmalı, verilen bilgi ders başına iki sayfayı geçmemeli ve aşağıdaki hususları içermelidir:

- Bölüm, kod ve ders adı
- Zorunlu/seçmeli ders bilgisi
- Dersin AKTS kredisi
- Önkoşul(lar)/eşkoşul(lar)
- Dersin amaçları
- Ders içeriği
- Ders kitabı (kitapları) ve/veya diğer gerekli malzeme
- Öğretim yöntem ve teknikleri
- Dersin öğrenim çıktıları
- İşlenen konular
- Dersin alan öğretimini sağlamaya yönelik katkısı
- Dersin öğrenim çıktılarının program çıktıları ile olan ilişkileri
- Hazırlayan kişi(ler) ve hazırlanma tarihi
- Belirtmeyi gerekli gördüğünüz diğer hususlar

https://suhutmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/31/2020/07/lab-ders-i%C3%A7erikleri.pdf

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

5.2.Öğretim Planını Uygulama Yöntemi

5.2.1.Öğretim Planının Uygulanmasında Kullanılan Öğretim Yöntemleri
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda müfredatta yer alan derslerin öğrencilere etkin ve kalıcı bir biçimde aktarılması amacıyla teorik anlatımların yanı sıra laboratuvar uygulamaları, proje tabanlı çalışmalar, kod incelemeleri, simülasyonlar ve teknik geziler gibi etkileşimli öğretim yöntemleri kullanılmaktadır. Oyun geliştirme ve yazılım eğitiminin temelini oluşturan algoritmik düşünce, oyun motoru mimarisi, 2D/3D tasarım ve nesne yönelimli programlama konuları teorik olarak aktarılırken; konuların pekiştirilmesi amacıyla dijital oyun sektöründeki güncel ve gerçek hayat örnekleri ile sektör standartlarındaki yazılım/tasarım araçları dersin sorumlu öğretim elemanları tarafından aktif olarak eğitim-öğretim sürecine entegre edilmektedir.

5.2.1.1.Anlatım
Öğretim elemanının teorik altyapıyı, temel yazılım ilkelerini, algoritma yapısını ve oyun tasarımı teorilerini aktarmada kullandığı temel öğretim yaklaşımlarından biridir. Derslerde rapor, betimleme ve teknik açıklamalar çerçevesinde yürütülen anlatım süreçleri; çağdaş dijital sunum teknikleri, canlı kod gösterimleri ve görsel materyallerle desteklenerek zenginleştirilmektedir. Böylece sınıf içi etkileşim ve iletişim kalitesi artırılmakta, ders süresinin verimliliği yükseltilmekte ve öğrencilerin temel kavramsal altyapıyı güçlü bir şekilde edinmeleri sağlanmaktadır.

5.2.1.2.Tartışma
Öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme ve fikir geliştirme becerilerini artırmak amacıyla derslerde etkin olarak kullanılmaktadır. Sınıf genelinde ya da küçük çalışma grupları vasıtasıyla yürütülen tartışmalarda öğrenciler; oyun mekaniği tasarımı, yazılım mimarisi alternatifleri, kullanıcı deneyimi (UX/UI) çözümleri ve sektördeki etik/teknik yaklaşımlar gibi konuları farklı bakış açılarıyla ele almaktadır. Bu yöntem sayesinde öğrenciler, birlikte düşünme ve fikirlerini teknik bir mantık örüntüsü içinde ifade etme yetisi kazanmakta; takım çalışmasına uyum, etkili iletişim ve farklı çözüm önerilerine açık olma gibi profesyonel ve demokratik tutumları geliştirmektedirler.

5.2.1.3.Gösterip Yaptırma

Bilgisayar laboratuvarı ortamında yürütülen uygulama ve kodlama derslerinin temelini oluşturmaktadır. Öğretim elemanının oyun motorları (Unreal Engine, Unity vb.), 3D/2D tasarım araçları, veri tabanı yönetim sistemleri veya algoritma geliştirme adımlarını canlı olarak göstermesi ve ardından öğrencilerin bu adımları eş zamanlı ya da bireysel olarak uygulaması sağlanır. Öğrencilerin sadece izleyerek değil, aktif olarak kod yazarak, modelleyerek ve hata ayıklayarak deneyim kazanmaları amaçlanmaktadır. Bu sayede teknik beceriler kalıcı hale getirilmekte ve öğrencilerin pratik uygulama yetkinlikleri geliştirilmektedir.

5.2.1.4.Sorun (Problem) Çözme

Öğrencilerin karmaşık algoritmik problemleri, yazılım hatalarını ve oyun mekaniği aksaklıklarını sistematik bir yaklaşımla ele almalarını sağlamak amacıyla uygulanmaktadır. Bu yöntemde öğrencilere gerçek hayat senaryolarına dayalı bilişim ve oyun geliştirme problemleri sunulmakta; sorunun tanımlanması, analiz edilmesi, alternatif çözüm yollarının üretilmesi, en uygun algoritmanın/yöntemin seçilerek uygulanması ve test edilmesi süreçlerini başından sonuna kadar bağımsız veya grup halinde irdelemeleri sağlanmaktadır. Böylece öğrencilerin analitik düşünme, mantıksal çıkarım yapma ve özgün çözümler geliştirme yetkinlikleri pekiştirilmektedir.

5.2.1.5.İşbirlikli Öğrenme

İşbirlikli öğrenme, öğrencilerin ortak bir oyun geliştirme projesinde birlikte çalışmaları esasına dayanmaktadır. Kodlama, tasarım ve proje yönetimi gibi farklı odak alanlarına sahip öğrenciler heterojen gruplarda bir araya gelerek birbirlerine destek olmakta ve akran öğrenmesini gerçekleştirmektedir. Bu yöntem sayesinde öğrenciler; bilgi paylaşımı, yardımseverlik ve grup bilinci kazanarak oyun ve yazılım sektöründe hayati önem taşıyan takım çalışması (ekip çalışması) yetkinliğini geliştirmektedirler.

5.2.1.6.Gösteri

Pratik ve teknik nitelik taşıyan uygulama derslerinde öğretim elemanının süreçleri görsel ve işitsel olarak sunması esasına dayanmaktadır. Derslerde öğretim elemanı tarafından bir oyun sahnesinin kurulumu, 3D modelleme aşamaları, animasyon giydirme, arayüz (UI) tasarımı veya karmaşık bir kod bloğunun çalışma mekanizması aşamalar halinde gösterilmektedir. Öğrencilerin bu teknik adımları izleyerek kavramaları ve ardından benzer ürün ya da yazılım bileşenlerini kendi bilgisayar ortamlarında üretmeleri sağlanarak pratik becerilerin kazandırılması hedeflenmektedir.

5.2.1.7.Benzetişim (Simülasyon)

Gerçek dünyadaki fiziksel, teknik ve süreçsel sistemlerin dijital ortamda modellenerek deneyimlenmesi amacıyla uygulanmaktadır. Derslerde oyun motorları (Unreal Engine, Unity vb.) üzerindeki fizik simülasyonları (yerçekimi, çarpışma algılama, akışkan fizikleri vb.), yapay zekâ davranış modelleri, sanal/artırılmış gerçeklik (VR/AR) uygulamaları ve sektörel süreç simülasyonlarına yer verilmektedir. Bu sayede öğrenciler, teorik bilginin pratik ve risk oluşturmayan dijital simülasyon ortamlarındaki davranışlarını gözlemlemekte, test etmekte ve konuları derinlemesine kavrama olanağı bulmaktadır.

5.2.1.8.Proje

Öğrencilerin teorik kazanımlarını somut çıktılara dönüştürmelerini sağlayan temel eğitim yaklaşımlarından biridir. Ders kapsamındaki dönem içi ödevler ve bitirme projelerinin yanı sıra, ilgi duyan ve araştırmacı yönü gelişmiş öğrencilere özgün oyun tasarımı, prototip geliştirme, TÜBİTAK öğrenci projeleri ile sektörel yarışmalara yönelik proje görevlerinin de verilmesi planlanmaktadır. Öğretim elemanlarının danışmanlığında yürütülen bu çalışmalar sayesinde öğrencilerin zaman yönetimi, bağımsız çalışma, portfolyo oluşturma ve problem çözme yetkinlikleri en üst düzeye çıkarılmaktadır.

5.2.1.9.Görüşme
Öğrencilerin doğrudan doğruya bilginin kaynağından beslenmelerini ve sektörün güncel dinamiklerini kavramalarını sağlamak amacıyla uygulanmaktadır. Bu buluşmalar sayesinde öğrenciler; sektördeki kariyer fırsatları, staj olanakları, yayıncılık süreçleri ve güncel teknolojik trendler hakkında doğrudan bilgi edinme ve ağ kurma imkânı bulmaktadır.

5.2.1.10.Ders Notları ve Kitapları
Öğretim planında yer alan tüm derslerin ilk haftasında; dersin haftalık akışı, öğrenme çıktıları, temel ve yardımcı kaynak kitaplar, dijital dokümanlar ile ders materyalleri hakkında öğrencilere ayrıntılı bilgi verilmektedir. Oyun geliştirme ve yazılım alanının dinamik yapısı gereği basılı kaynakların yanı sıra güncel online dokümanlar, açık kaynaklı kod kütüphaneleri ve öğretim elemanları tarafından hazırlanan dijital ders notları da kaynak havuzuna dâhil edilmektedir.

5.2.1.11.Staj
Öğrencilerin akademik süreçte kazandıkları teorik altyapıyı ve laboratuvar uygulamalarını dijital oyun stüdyoları, yazılım şirketleri, teknopark firmaları ve bilişim departmanlarında pekiştirmelerini sağlayan kritik bir iş başı öğrenme yöntemidir. Öğrencilerin mezuniyet koşullarını tamamlayabilmeleri için program müfredatında yer alan 30 iş günü süreli zorunlu yaz stajını ilgili sektör kuruluşlarında başarıyla gerçekleştirmeleri gerekmektedir. Staj süreci sayesinde öğrenciler; gerçek üretim/yazılım süreçlerini deneyimlemekte, kurumsal iş kültürünü tanımakta ve mezuniyet öncesinde sektörel ağların oluşturma imkânı elde etmektedirler.

5.2.2. Öğretim Planında Derslerin Alınması İlişkisi
Müfredat dersleri içerisinde ön ders şartı yer almamakta olup öğrencinin alt yarıyıldan dersi kalması durumunda danışman öğretim elemanı tarafından ders kayıtları esnasında öncelikli olarak bu derslerin verilmesi sağlanmaktadır.

5.2.3. Öğretim Planı
Öğretim planı oluşturulmasında dikkat edilen diğer hususlar ise Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi ve Afyon Kocatepe Üniversitesi Türkiye Yükseköğretim Yeterlikler Çerçevesi Uyumu ve Müfredat Revizyonu Kılavuzu'nda belirtilen kriterlerdir. Bölüm öğretim planındaki derslerin dağılımı ise genel dersleri takiben mesleğe yönelik derslerin verilmesi ilkesi doğrultusunda bütünleşik program mantığı ile yerleştirilmesi şeklinde gerçekleştirilmektedir.

5.3.Öğretim Planı Yönetim Sistemi

5.3.1. Öğretim Planının Geliştirilmesine Yönelik Yönetim Sistemi
Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu, Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesindeki Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, dinamik ve hızla değişen dijital oyun/yazılım sektörünün ihtiyaçlarına uyum sağlamak amacıyla öğretim planını sürekli iyileştirme ve geliştirme çabası içindedir. Öğretim planı; Bölüm Başkanı ve program öğretim elemanlarından oluşan Bölüm Kurulu tarafından periyodik olarak incelenmektedir. Bölüm Kurulu, müfredatın Bologna uyum süreçlerine, Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) standartlarına ve güncel yazılım/oyun teknolojilerine uygunluğunu gözden geçirmekte ve Akademik Kurul ile Meslek Yüksekokulu Kurulu kararları doğrultusunda çalışmalarını yürütmektedir. Her akademik yıl ve yarıyılda açılması planlanan derslerin yürütülmesi ve öğretim elemanı görevlendirmeleri, Bölüm Kurul kararı ve Meslek Yüksekokulu Yönetim Kurulu onayı ile gerçekleştirilmektedir. Güz ve bahar yarıyılları sonunda düzenlenen Bölüm Kurul toplantılarında, o yarıyıla ait ders çıktıları, öğrenci geri bildirimleri ve eğitim-öğretim süreçleri değerlendirilmekte; gelecek yarıyıllar için müfredat ve içerik güncelleme önerileri karara bağlanmaktadır.

5.4. Eğitim Planı, 4 yarıyılda toplam 120 AKTS kredisi tutarında temel bilim eğitimini içermelidir

5.4.Öğretim Planında "Temel Bilim Eğitimi" Düzeyi
Öğretim planında yer alan temel bilimler 120 AKTS düzeyindedir.

Kanıtlar

https://kms.kaysis.gov.tr/Home/Goster/40519

5.5. En az bir buçuk yıllık ya da en az 48 kredi ya da en az 90 AKTS kredisi tutarında temel (mühendislik, fen, sağlık…vb.) bilimleri ve ilgili disipline uygun meslek eğitimi içermelidir.

5.5.Öğretim Planında İlgili Disipline Uygun Mesleki Eğitim Düzeyi
Öğretim planında yer alan ilgili disipline uygun mesleki eğitim öğretimi sağlayan derslerin AKTS toplamı 120'dir.

Kanıtlar

https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=16532&MevzuatTur=7&MevzuatTertip=5

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

5.6.1. Öğretim Planının Program Öğretim Amaçları ve Çıktılarına Erişim Desteği
Öğretim planının program öğretim amaçlarına katkı düzeyi

5.6.2. Öğretim Planının Programa Özgü Ölçütleri Sağlama Düzeyi
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı öğretim planının Programa Özgü Ölçütlere (PÖÖ) katkı düzeyi
Kanıtlar
https://obs.aku.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=58&curSunit=422685

5.6. Öğretim Planının Program Öğretim Amaçları, Program Çıktıları ve Programa Özgü Ölçütler ile Uyum İlişkisi

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.

5.7.Öğretim Planı Uygulama Deneyimi
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı öğretim planında; mesleki uygulamalı derslerin yanı sıra alınan teorik ve kavramsal eğitimin sahada/sektörde uygulanmasına yönelik "Staj" (Zorunlu) dersi yer almaktadır. "Staj" kapsamında öğrenciler, dijital oyun stüdyoları, yazılım şirketleri ve teknoloji firmalarında dönem içerisinde edindikleri teorik ve pratik bilgileri gerçek üretim süreçlerinde uygulama imkânı bulmaktadır. Bu sayede bilgi, beceri ve yetkinliklerini sektör standartları doğrultusunda geliştirerek güncel tutmakta ve akademik öğrenimlerini gerçekçi iş koşullarıyla birleştirmektedirler.

5.7.1.Staj
Öğrencilerin akademik süreçte kazandıkları teorik altyapıyı ve laboratuvar uygulamalarını dijital oyun stüdyoları, yazılım şirketleri, teknopark firmaları ve bilişim departmanlarında pekiştirmelerini sağlayan kritik bir iş başı öğrenme yöntemidir. Öğrencilerin mezuniyet koşullarını tamamlayabilmeleri için

program müfredatında yer alan 30 iş günü süreli zorunlu yaz stajını ilgili sektör kuruluşlarında başarıyla gerçekleştirmeleri gerekmektedir. Staj süreci sayesinde öğrenciler; gerçek üretim/yazılım süreçlerini deneyimlemekte, kurumsal iş kültürünü tanımakta ve mezuniyet öncesinde sektörel ağların oluşturma imkânı elde etmektedirler.

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.

6.1.Öğretim Kadrosunun Sayıca Yeterliliği

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı; akademik kadrosunda 3 Öğretim görevlisi ile bölüm faaliyetlerini yürütmektedir.

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

6.2.Öğretim Kadrosunun Nitelik Bakımından Yeterliliği

6.2.1. Öğretim Kadrosunun Nitelik Bakımından Yeterliliği

Bölüm öğretim kadrosunun özgeçmişi ve yük özeti ekteki Tablo 6.1, 6.2 yardımıyla gösterilmektedir.

Tablo 6.1 Öğretim Kadrosu Yük Özeti

[Program Adı]

Öğretim elemanının adı ve soyadı	TZ,YZ, DSÜ[1]	Son iki yarıyılda verdiği dersler (Dersin kodu/kredisi/yarıyılı/yılı)[2]	Toplam etkinlik dağılımı[3]		
			Öğretim	Araştırma	Diğer[4]
Hasan AKKOÇ	TZ	Veri Tabanı Yönetim Sistemleri /OGP102/3+1/4 AKTS / II. YY/2026	100		
Ahmet YURDADUR	TZ	2B Oyun Geliştirme Stüdyosu/OGP104 /2+3/5 AKTS / II. YY/2026	100		

[1]TZ: Tam zamanlı, YZ: Yarı zamanlı, DSÜ: Ders saati ücretli öğretim elemanı.
[2]Her öğretim elemanı için son iki yarıyılda verdiği tüm dersleri (lisansüstü ve başka programda verilen dersler dâhil) sıralayınız. Gerektiğinde satır ekleyiniz.
[3]Etkinlik dağılımını, her bir öğretim elemanının toplam etkinliği %100 olacak biçimde yüzde olarak veriniz.
[4]Uzun süreli izinler ve sektör etkinlikleri bu sütunda gösterilir.

ÖZGEÇMİŞ

ADI- SOYADI	**Hasan AKKOÇ**
UNVANI	**Öğretim Görevlisi**

ALINAN DERECELER			
Alınan Derece	**Bölüm/program**	**Üniversite**	**Tarih**
Ön lisans	Bilgisayar Teknolojileri Bölümü	Fırat Üniversitesi	1990
Lisans	İşletme Bölümü	Anadolu Üniversitesi	1997
Yüksek lisans	Sosyal Bilimler Enstitüsü	Afyon Kocatepe Üniversitesi	2008
Doktora			

KURUMLA İLGİLİ BİLGİLER			
Kuruma ilk atanma tarihi	2010		
Kurumdaki hizmet süresi	16		
Kurumda alınan unvanlar		**Birim**	**Tarih**
Öğretim Görevlisi (Uygulamalı Birim)		Bilgi İşlem Daire Başkanlığı	1994
Daire Başkanı		Bilgi İşlem Daire Başkanlığı	2004
Öğretim Görevlisi		Uzaktan Eğitim MYO	2010

DİĞER İŞ DENEYİMİ		
Çalışılan Kurum /işletme	Çalışma süresi	Pozisyon/Unvan
Fırat Üniversitesi	4 Yıl	Sistem Sorumlusu

DANIŞMANLIKLAR			
Yıl	**Yüksek Lisans/ Doktora**	**Tez Adı**	**Bitiş Tarihi**

PATENTLER /ÖDÜLLER			
Yıl	**Patent / Ödül Adı**	**Alan**	**Kurum**

ÜYE OLUNAN MESLEKİ VE BİLİMSEL KURULUŞLAR		
Kurum / Kuruluş adı	**Üye olunan yıl**	**Görev**

KURUMSAL VE MESLEKİ HİZMETLER (Görevler)			
Yıl	**Görev**	**Başlangıç tarihi**	**Bitiş Tarihi**
	Afyon Kocatepe Üniversitesi, Uzman	1994	2004
	Afyon Kocatepe Üniversitesi , Enf. Müdür Yrd.	2010	2011
	Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanı V.	2004	2010

SON BEŞ YILDAKİ BELLİ BAŞLI YAYINLAR

A. Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

B. Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan ve Bildiri Kitabında (Proceedings) Basılan Bildiriler

ÖZGEÇMİŞ

ADI- SOYADI	**Ahmet YURDADUR**
UNVANI	**Öğretim Görevlisi**

ALINAN DERECELER			
Alınan Derece	**Bölüm/program**	**Üniversite**	**Tarih**
Ön lisans	Bilgisayar Teknolojileri Bölümü	Fırat Üniversitesi	1990

Lisans	İktisat Bölümü	Anadolu Üniversitesi	1997
Yüksek lisans	Bilgisayar Mühendisliği	Afyon Kocatepe Üniversitesi	2009
Doktora			

KURUMLA İLGİLİ BİLGİLER			
Kuruma ilk atanma tarihi	2010		
Kurumdaki hizmet süresi	16		
Kurumda alınan unvanlar		**Birim**	**Tarih**
Öğretim Görevlisi (Uygulamalı Birim)		Bilgi İşlem Daire Başkanlığı	1994
Daire Başkanı		Bilgi İşlem Daire Başkanlığı	2011
Öğr. Grv.		Uzaktan Eğitim MYO	2012

DİĞER İŞ DENEYİMİ		
Çalışılan Kurum /işletme	Çalışma süresi	Pozisyon/Unvan
Fırat Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı	5 yıl	Memur

DANIŞMANLIKLAR			
Yıl	**Yüksek Lisans/ Doktora**	**Tez Adı**	**Bitiş Tarihi**

PATENTLER /ÖDÜLLER			
Yıl	**Patent / Ödül Adı**	**Alan**	**Kurum**

ÜYE OLUNAN MESLEKİ VE BİLİMSEL KURULUŞLAR		
Kurum / Kuruluş adı	**Üye olunan yıl**	**Görev**

KURUMSAL VE MESLEKİ HİZMETLER (Görevler)			
Yıl	**Görev**	**Başlangıç tarihi**	**Bitiş Tarihi**

<u>SON BEŞ YILDAKİ</u> BELLİ BAŞLI YAYINLAR

A. Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

B. Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan ve Bildiri Kitabında (Proceedings) Basılan Bildiriler

ÖZGEÇMİŞ

ADI- SOYADI	Savaş ÖZBEY
UNVANI	Öğretim Görevlisi

ALINAN DERECELER			
Alınan Derece	**Bölüm/program**	**Üniversite**	**Tarih**
Ön Lisans	Bilgisayar Programcılığı	Atatürk Üniversitesi	2015
Yüksek lisans	İnternet ve Bilişim Teknolojileri Yönetimi	Afyon Kocatepe Üniversitesi	2025
Doktora			

KURUMLA İLGİLİ BİLGİLER		
Kuruma ilk atanma tarihi	09.03.2026	
Kurumdaki hizmet süresi	4 Ay	
Kurumda alınan unvanlar	**Birim**	**Tarih**
Öğr. Gör.	Bilişim Teknolojileri MYO	2026

DİĞER İŞ DENEYİMİ		
Çalışılan Kurum /işletme	Çalışma süresi	Pozisyon/Unvan
Kümbet İlköğretim Okulu	2008-2010	Öğretmen
Ergun Baylav Eğitim Uygulama Okulu ve İş Eğitim Merkezi	2010-2011	Öğretmen
Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu	2011-2016	Öğretmen
Dumlupınar Bilim ve Sanat Merkezi	2016-2026	Uzman Öğretmen

DANIŞMANLIKLAR			
Yıl	**Yüksek Lisans/ Doktora**	**Tez Adı**	**Bitiş Tarihi**

KURUMSAL VE MESLEKİ HİZMETLER (Görevler)			
Yıl	**Görev**	**Başlangıç tarihi**	**Bitiş Tarihi**

SON BEŞ YILDAKİ BELLİ BAŞLI YAYINLAR

A. Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

1. Savaş ÖZBEY, Asuman PEKYAMAN "Metaverse Experıence: Measuring Presence In Virtual Environments Within The Scope Of Gastronomy ‘’, Social Science Development Journal, 15 June 2023, 8(39), 322-338.

B. Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan ve Bildiri Kitabında (Proceedings) Basılan Bildiriler

1. ÖZBEY Savaş, KILCAN Hidayet, SABAN Yakup, ÖZDEN ÇINAR Tuğçe, Artırılmış Gerçeklikle Zenginleştirilmiş Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi, Uluslararası Bilim ve Eğitim Kongresi

2. ÖZBEY Savaş, SABAN Yakup, ÖZDEN ÇINAR Tuğçe, KILCAN Hidayet, Uzaktan Eğitimde Web Araçlar Kullanımının Etkileri, Uluslararası Bilim ve Eğitim Kongresi

C. Yazılan Ulusal/Uluslararası Kitaplar ve Kitaplarda Bölümler

1. Bilim ve Sanat Merkezleri Yazılım Atölyesi, ÖZBEY Savaş, KIDIMAN Esra, TEKCAN Şadiye AYŞİN, CİHANGİR Betül, ÖZASLAN Mehmet, YORULMAZ Mustafa Çağlar, ÇELEN Bekir, KAYA Mehmet İlkay, ÇAM Serkan, ÖZALP Ahmet Nusret, YAMAN Murat, KILCAN Hidayet

2. Tasarım ve İnovasyon, ÖZBEY Savaş, ŞAYAN Neda, BAL Âdem, UDU Ahmet, KILCAN Hidayet, SABUR Cumali, YURDAÖZ Emre, CANPOLAT Murat, ÖNGÜN Celal, ÖZAR Ertuğrul

3. Yapay Zekâ Atölyesi, ÖZBEY Savaş, TEKCAN Şadiye AYŞİN, CİHANGİR Betül, ÖZASLAN Mehmet, YAMAN Murat, ÇELEN Bekir, ÇAM Serkan, KAYA Mehmet İlkay, KIDIMAN Esra, YORULMAZ Mustafa Çağlar, KILCAN Hidayet

4. Yapay Zekâ Uygulamaları Atölye Programı, ÖZBEY Savaş, TEKCAN Şadiye AYŞİN, CİHANGİR Betül, ÖZASLAN Mehmet, KILCAN Hidayet, ÇELEN Bekir, KAYA Mehmet İlkay, ÇAM Serkan, ÖZALP Ahmet Nusret, YAMAN Murat, KIDIMAN Esra, YORULMAZ Mustafa Çağlar

5. Dijital Oyun Tasarımı, ÖZBEY Savaş, ŞAYAN Neda, ASLAN Dilek, ZENGİN Meral, BAYHAN Gökhan, GÖZMEN Cevher, ARSLAN Alp, TARIM Murat Yusuf, BAL Âdem, YILMAZ Ayşe, KUDU Ahmet

6. Teknoloji ve Tasarım Alanı Yardımcı Ders Materyali, ÖZBEY Savaş, YURDAÖZ Emre, CANPOLAT Murat, ÖZAR Ertuğrul, ÖNGÜN Celal

7. Bilim ve Sanat Merkezleri Tasarım ve İnovasyon, ÖZBEY Savaş, ÖNGÜN Celal, YURDAÖZ Emre, KILCAN Hidayet, ÖZAR Ertuğrul, CANPOLAT Murat

8. Özel Eğitim Meslek Okulu İşlevsel Matematik Eğitim Aracı, ÖZBEY Savaş, Özkubat Ufuk, Karabulut Alparslan, İnce Mehmet, Kartal Aygül, Ulugöl Funda

9. Özel Eğitim Meslek Okulu Matematik Eğitim Aracı, Özbey Savaş, Ulugöl Funda, Özkubat Ufuk, Karabulut Alparslan, İnce Mehmet, Kartal Aygül

10. Özel Eğitim Meslek Okulu Matematik Eğitim Aracı, Özbey Savaş, Özkubat Ufuk, Karabulut Alparslan, İnce Mehmet, Kartal Aygül, Ulugöl Funda

D. Ulusal Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

E. Ulusal Bilimsel Toplantılarda Sunulan ve Bildiri Kitaplarında Basılan Bildiriler

1. ÖZBEY Savaş, ÖZALP Ahmet Nusret, KILCAN Hidayet, Eğitimde Metaverse ve Nesnelerin İnterneti Uygulamalarının İncelenmesi, Öğretmenlerin Gözüyle Cumhuriyetin 100. Yılında Eğitim Sempozyumu

2. ÖZBEY Savaş, ÜNAL Mazhar, KILCAN Hidayet, Özel Yeteneklilerin Eğitiminde Metaverse Uygulamaları (Metalab): Fizik Dersi Etkinliklerinin Gerçekleştirilmesi ve Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi, IX. Ulusal Üstün Yeteneklilerin Eğitimi Kongresi

6.2.2. Öğretim Kadrosunun Ders Verme Dışındaki Nitelikleri

Tabloda gösterilmiştir.

Tablo 6.2 Öğretim Kadrosunun Analizi
[Program Adı]

Öğretim elemanının adı ve soyadı[1]	Unvanı	TZ, YZ, DSÜ[2]	Aldığı son akademik unvan	Mezun olduğu son kurum ve mezuniyet Yılı	Deneyim süresi, yıl			Etkinlik düzeyi[3] (yüksek, orta, düşük, yok)		
					Kamu/ özel sektör deneyimi	Öğretim deneyimi	Bu kurumdaki deneyimi	Mesleki kuruluşlarda	Araştırmada	Dış paydaşlara verilen danışmanlıkta
Hasan AKKOÇ	Öğr. Grv.	TZ	Öğr. Grv.	Afyon Kocatepe Üniversitesi 2007	Fırat Üniversitesi 4 yıl 1990-1994	-	31 yıl	-	-	-
Ahmet YURDADUR	Öğr. Grv.	TZ	Öğr. Grv.	Afyon Kocatepe Üniversitesi 2008	Fırat Üniversitesi 5 yıl 1990-1995	-	30 Yıl	-	-	-

Savaş ÖZBEY	Öğr. Grv.	TZ	Öğr. Grv.	Afyon Kocatepe Üniversitesi 2025	Fırat Üniversitesi 16 yıl 2008-2026	-	4 Ay	-	-	-

[1]Tabloyu programdaki her öğretim üyesi için doldurunuz. Gerekiyorsa ek sayfa kullanabilirsiniz.
[2]TZ: Tam zamanlı, YZ: Yarı zamanlı, DSÜ: Ders saati ücretli öğretim elemanı.
[3]Etkinlik düzeyi son 3 yılın ortalamasını yansıtmalıdır.

Kanıtlar
Tablo 6.1, 6.2

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

6.3.Atama ve Yükseltme6.3.Atama ve Yükseltme
6.3.1. Öğretim Üyesi Atama ve Yükseltme Kriterleri

Öğretim üyesi atama ve yükseltmeler Afyon Kocatepe Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesi esaslarına yapılmaktadır. Kadro ilanı sonrasında, öğretim üyeliği kadrolarına başvuracak olan adaylar, 2547 sayılı Kanun ve Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönetmeliği ve Afyon Kocatepe Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesi kapsamında istenen bilgi ve belgeler ile akademik çalışmalarının yer aldığı dosyayı ilanda belirtilen ilgili birime sunar. Ayrıca başvuru sahibi, dosyasındaki yayınların ve etkinliklerin yer aldığı dijital kopyayı içeren jüri sayısı kadar taşınabilir belleği, başvuru dosyasına ilave eder.
İlan edilen kadroya başvuran adayların dosyaları, Rektör tarafından belirlenecek Ön İnceleme ve Değerlendirme Komisyonunca ön incelemeye alınır. Bir rektör yardımcısının başkanlığında, ilandaki unvanlar da dikkate alınarak, en az üç öğretim üyesinden oluşan Ön İnceleme ve Değerlendirme Komisyonu, adayların dosyalarını bu yönergede atanma için şart koşulan asgari koşulları sağlayıp sağlamadığı yönünden inceler ve hazırlayacağı raporu Rektörlüğe sunar. Ön görülen asgari koşulları sağlayan adayın ilan edilen kadrolara başvurusu kabul edilir. Asgari koşullar açısından dosyası reddedilen adaylar, tebliğ tarihinden itibaren yedi gün içerisinde Komisyona sunulmak üzere itirazlarını Rektörlüğe yaparlar. Komisyon yapılan itirazı üç gün içerisinde karara bağlar. Kabul edilen başvuru için Afyon Kocatepe Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesinin ilgili maddesine göre süreç başlamış olur. İlgili yönerge Afyon Kocatepe Üniversitesi web sitesinde (https://aku.edu.tr/wp-content/uploads/2019/01/Afyon-Kocatepe-Üniversitesi-Öğretim-Üyeliğine-Yükseltilme-ve-Atanma-Yönergesi-1.pdf) bulunmaktadır. Puanlamaya dayalı ön değerlendirmenin gerektirdiği koşulların sağlanmış olması, akademik atamalarda adaylar için bir hak oluşturmaz.

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.
7.1.Öğretim için Kullanılan Sınıflar ve Donanımı
7.1.1. Öğretim için Kullanılan Sınıflar ve Donanımı
Bölüm öğrencilerinin kullanabilmesi için gerekli altyapı tablosu aşağıda sunulmuştur.

Tablo 7. 1 Program Tarafından Kullanılan Sınıflar

Bulunduğu Kat	Mekân Adı (Derslik)	Büyüklüğü (m^2)	Sıra Sayısı	Öğrenci Kapasitesi
3	Derslik1	72	28	56
3	Derslik2	72	28	56
3	Derslik3	72	28	56
3	Derslik4	72	28	56
Zemin Kat	Bilgisayar Laboratuvar	146	40	40

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.

7.2. Ders Dışı Etkinliklere İlişkin Ortam ve Altyapı

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı öğrencilerinin akademik gelişimlerinin yanı sıra sosyal, kültürel ve kişisel gelişimlerini destekleyecek ders dışı ortam ve altyapı olanakları sunulmaktadır. Meslek Yüksekokulumuz bünyesinde öğrencilerin ders aralarında dinlenebilecekleri, sosyalleşebilecekleri, sıcak ve soğuk yiyecek-içecek imkânlarına erişebilecekleri kantin ve dinlenme alanları mevcuttur. Ayrıca Yüksekokulumuzun kampüs yerleşkesi içerisinde yer alması sayesinde öğrencilerimiz; merkezi kütüphane, kafeterya, yemekhane, açık ve kapalı spor tesisleri ile öğrenci topluluklarının kullanımına sunulan sosyal ve kültürel alanlardan aktif olarak faydalanabilmektedir. Bu imkânlar, öğrencilerin ders dışı zamanlarını verimli değerlendirmelerine ve kampüs yaşamına entegre olmalarına katkı sağlamaktadır.

7.3.1. Uygulama Alanlarına İlişkin Genel Bilgiler

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, yoğun uygulama gerektiren teknik bir disiplin olduğundan öğrencilerin mesleki uygulama ve kodlama becerilerine sahip olması temel hedefler arasındadır. Bu doğrultuda, öğrencilere sektör standartlarında oyun motorları (Unreal Engine, Unity vb.), 2D/3D grafik ve tasarım yazılımları ile programlama dillerini pratik etme imkânı sunmak amacıyla Meslek Yüksekokulumuz bünyesinde yüksek donanımlı bilgisayar laboratuvarları bulunmaktadır. Müfredatta yer alan uygulamalı dersler ve proje çalışmaları bilgisayar laboratuvarlarında gerçekleştirilirken, teorik altyapıyı oluşturan dersler ise modern projeksiyon ve bilişim donanımına sahip dersliklerde yürütülmektedir.

7.3.2. Öğretim Elemanlarının Olanakları

7.3.2.1. Öğretim Elemanlarının Ofis Olanakları

Bilişim Teknolojileri MYO öğretim elemanlarının kendilerine ait genelde bir veya ikişer kişilik ofisleri bulunmaktadır. Ofisler oldukça geniş ve havadar aynı zamanda öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında kolayca erişebilecekleri noktalarda konumlandırılmış ve tasarlanmıştır.

7.3.2.2. Öğretim Elemanlarına Ofislerde Sağlanan Donanımlar
Öğretim elemanlarına ofislerinde çalışma masası, bilgisayar masası, ofis koltuğu, masaüstü bilgisayar, diz üstü bilgisayar (öğretim üyelerine tahsis edilmektedir), yazıcı, kitaplık, misafir koltukları, sehpa, giysi dolabı, internet, telefon, masa üzeri kırtasiye ekipmanları gibi olanaklar sağlanmaktadır. Ayrıca kırtasiye malzemeleri desteği de verilmektedir. Öğretim elemanlara sağlanan destekler gerek bilimsel araştırma faaliyetlerinin yürütülmesi gerekse öğretim amaçlı derslerin yürütülmesinde ihtiyaç duyulan talebi karşılayacak niteliktedir.

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

7.4.Kütüphane

Afyon Kocatepe Üniversitesi Kütüphanesi; görevlerini en iyi şekilde yerine getirmek ve üniversitenin en önemli bilgi yuvalarından biri haline gelmek için özverili, kararlı ve her türlü imkânı seferber eden bir prensip anlayışı ile çalışmaktadır. Bu amaçla teknolojik gelişmelere paralel olarak, gerek ulusal gerekse uluslararası standartlar takip edilerek, üniversite ve araştırmacılara hizmet verilmektedir. Bütün bu çalışmaların sonucunda üniversite ve araştırmacılar için oluşturulan koleksiyonda ekte yer verilen olanaklar yer almaktadır. Kütüphanede bulunan basılı yayınlar, süreli yayınlar, elektronik kaynaklar ve diğer kütüphane kaynakları öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Ayrıca kütüphane içinde bulunan genel çalışma alanları, grup çalışma odaları, 7/24 çalışma salonu, bilgisayar salonu, self-check cihazı (otomatik ödünç-iade makinesi), katalog tarama bilgisayarları, internet erişimi ve fotokopi-çıktı hizmetinden öğrencilerimiz faydalanabilmektedir. Engelli bireylerin kütüphane olanaklarından yararlanmalarını sağlamak ve kolaylaştırmak amacıyla kütüphane girişinde engelli giriş yolları, anonslu asansör ve bina içerisinde her katta engelli tuvaletleri bulunmaktadır.

Kanıtlar
https://kutuphane.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/122/2026/01/Kutuphane-ve-Dokumantasyon-Daire-Baskanligi-Faaliyet-Raporu.pdf

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

7.5.1. Güvenlik Önlemleri
7.5.1. Kampüste ve Binada Alınan Güvenlik Önlemleri
Yerleşke girişinde güvenlik görevlileri bulunmaktadır. Aynı zamanda, üniversite girişinde turnikeler yer almaktadır. Yerleşke binalarında görev yapan güvenlik görevlisi bulunmaktadır. Ayrıca bina içi ve çevresi yeterli adette güvenlik kamerası ile 24 saat izlenmektedir.

.**7.5.1.2. Programın Gerektirdiği İlave Güvenlik Önlemleri**
Program ilave güvenlik önlemleri gerektirmemektedir.

7.5.2.Yangın Önlemleri
7.5.2.1. Kampüs Ortamı ve Eğitim Binasında Alınan Yangın Önlemleri
Afyon Kocatepe Üniversitesi Ahmet Necdet Sezer Kampüsü'nde yer alan tüm akademik, idari ve sosyal amaçlı binalarda 26735 sayılı Binaların Yangından Korunması Hakkında Yönetmelik doğrultusunda yangın önlemleri alınmış durumdadır. Ayrıca tüm akademik ve idari birimlerde Yangın ve İlkyardım ekipleri oluşturularak, yangın talimatları kolay görülebilen alanlara asılmış vaziyettedir.

7.5.2.2. Programın Gerektirdiği İlave Yangın Önlemleri
Bilişim Teknolojileri MYO bünyesinde yangın söndürme sistemi kullanılmaktadır.

7.5.4.Engelliler için Önlemler

Afyon Kocatepe Üniversitesi Engellilere yönelik gerçekleştirmiş olduğu çalışmalar doğrultusunda "Engelsiz Üniversite" belgesi almıştır. Bu kapsamda fakülte ve üniversite genelinde engelliler için geniş çaplı düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. https://aku.edu.tr/engelsiz-aku/ adresinde üniversite olarak özel gereksinimi olan öğrencilerimizin eğitime ve kampüs yaşamına kazandırılması amacıyla farklı engel gruplarının ihtiyaçlarına yönelik farklı çalışmalarda bulunmaktadır.

7.5.4.1. Okul Ortamında Rampaların Varlığı

Üniversitemiz YÖK tarafından Engelsiz Üniversite Belgesine sahiptir. Bu kapsamda engelliler için üniversite genelinde yeterli düzenlemeler mevcuttur.

7.5.4.2. Eğitim Binasında Rampaların Varlığı

Bina girişinde tekerlekli sandalye rampası bulunmaktadır**.**

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.

8.1.Bütçe Süreci ve Kurumsal Destek

8.1.1. Program Bütçesinin Oluşturulma Süreci

Oyun Geliştirme ve Programlama program bütçesi Bilişim Teknolojileri MYO bütçesi içerisinde yer almaktadır.

Tablo 8.1 Parasal Kaynaklar ve Harcamalar

Harcama kalemi	Mali Yıl		
	Önceki yıl (Gerçekleşen) (TL)	Başvurunun yapıldığı yıl (Bütçelenen) (TL)	Sonraki yıl (Bütçelenen) (TL)
Ücretler[1]		6.103.787,34	11.419.000,00
Yolluklar		0	0
Hizmet alımları		0	0
Tüketim malları ve malzemeleri alımları		0	410.000,00
Bakım ve onarım giderleri		0	0
Yatırım harcamaları		0	0
Döner Sermaye gelirleri[2]		0	0
Öğrenci harçlarından düşen pay[3]		0	0
Diğer[4] (Ek ders)		78.678,46	153.000,00

[1]*Öğretim elemanlarının ek ders, döner sermaye vs. dâhil tüm gelirlerini belirtiniz.*

[2]*Döner sermaye gelirlerinden program kullanımı için ayrılan miktarı belirtiniz.*

[3]*Öğrenci harçlar fonundan program kullanımı için ayrılan miktarı yazınız.*

[4]*Miktar ve kaynak belirtiniz.*

Kanıtlar
https://btmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/144/2026/01/BTMYOBirimFaaliyetRaporuOcak_2025.pdf

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

8.2.Bütçenin Öğretim Kadrosu Açısından Yeterliliği
8.2.1. Öğretim Kadrosu Açısından Bütçenin Yeterliliği
Akademik kadro yapılanması ile kısa, orta ve uzun vadeli akademik kadro gelişim planlamaları; Bölüm Başkanlığı ve Meslek Yüksekokulu Müdürlüğü'nün koordineli çalışmaları ile her yıl periyodik olarak belirlenmektedir. Programın dinamik yapısı ve dijital oyun sektörünün ihtiyaç duyduğu uzmanlık alanları dikkate alınarak hazırlanan kadro ihtiyaç analizleri, yıllık olarak Afyon Kocatepe Üniversitesi Rektörlüğü'ne bildirilmektedir. Rektörlük makamının değerlendirmeleri, YÖK norm kadro yönetmeliği ve merkezi bütçe imkânları doğrultusunda programa kadro tahsisi gerçekleştirilmekte; tahsis süreciyle birlikte kadrolara ilişkin bütçe ve mali kaynaklar da idari mekanizmalar doğrultusunda sağlanmaktadır.

8.2.2. Öğretim Elemanlarına Kendilerini Geliştirmesi İçin Sağlanan Bütçe Olanakları
Öğretim elemanlarının projeler için ihtiyaç duydukları finansal destekler Afyon Kocatepe Üniversitesi bünyesinde faaliyet gösteren Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi (BAP) tarafından sağlanmaktadır. Bu kapsamda lisansüstü tez projeleri, tematik projeler, fikri ve sınai mülkiyet hakları destek projesi ve kariyer destek projeleri BAP tarafından değerlendirmeye alınmakta ve uygun görülen projeler BAP koordinatörlüğünde yürütülmektedir.

Kanıtlar
https://ebap.aku.edu.tr/

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

8.3.Altyapı ve Donanım Desteği
8.3.1. Altyapı ve Donanımı Temin Etmek İçin Parasal Desteğin Yeterliliği
Bölümde ihtiyaç duyulan altyapı ve donanımın temini, ilgili altyapı ve donanımın bakımı ve işletilmesi amacıyla Afyon Kocatepe Üniversitesi Rektörlüğü merkezi bütçesinden finansman talep edilmektedir.

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

8.4.1. Teknik ve İdari Personelin Sayıca Yeterliliği
Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu bünyesinde idari, mali, öğrenci işleri ve teknik destek süreçlerinin aksamadan sürdürülebilmesi amacıyla nitelikli idari ve teknik personel istihdamına önem verilmektedir. Birimimiz bünyesinde asli kadrolu olarak 1 Yüksekokul Sekreteri ve 1 Şef görev yapmaktadır. İdari ve operasyonel hizmet kapasitesini desteklemek amacıyla; Üniversitemizin ilgili birimlerinden 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu'nun 13/b-4 maddesi uyarınca görevlendirilen 2 idari personel ile kurumlar arası geçici görevlendirme (Ege Üniversitesi sürekli işçi kadrosundan 1 yıl süreli görevlendirme) kapsamında 1 personel birimimizde aktif olarak hizmet sunmaktadır. Mevcut idari ve teknik personel yapısı, Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesindeki Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nın idari ve teknik gereksinimlerini karşılamaktadır. İhtiyaç hâlinde personel sayısının ve uzmanlık alanlarının geliştirilmesine yönelik talepler periyodik olarak Rektörlük makamına iletilmektedir.

8.4.2. Teknik ve İdari Personelin Niteliksel Yeterliliği

Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu bünyesinde görev yapan idari ve teknik personel; görev, yetki ve sorumluluklarını etkin, verimli ve mevzuata uygun bir şekilde yerine getirebilecek mesleki tecrübe, yetkinlik ve donanıma sahiptir.

8.4.3. İdari Personele Sağlanan Bütçe Olanakları
İdari personelin mesleki yetkinliklerini artırmak, kurumsal verimliliği yükseltmek ve güncel dijital yönetim sistemlerine uyumlarını sağlamak amacıyla bütçe olanakları ve kurumsal destekler sunulmaktadır. Bu kapsamda idari personelin; Afyon Kocatepe Üniversitesi Personel Daire Başkanlığı tarafından düzenlenen hizmet içi eğitim programlarına, mevzuat ve kurumsal dijital altyapı bilgilendirme seminerlerine, kalite yönetim sistemi eğitimlerine ve ihtiyaç duyulan mesleki gelişim etkinliklerine katılımları üniversite bütçesi ve kurumsal imkânlar dâhilinde desteklenmektedir.

https://btmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/144/2026/01/BTMYOBirimFaaliyetRaporuOcak_2025.pdf

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.

9.1. Kurulan Ölçme Değerlendirme Sisteminin Sürekli İyileştirilmesi
Oyun Geliştirme ve Programlama programı sürekli iyileştirme kapsamında yaptığı çalışmalara ekteki şekilde yer verilmektedir. Bu kapsamda, öncelikli olarak iç ve dış paydaşlardan görüşler alınmaktadır.

https://btmyo.aku.edu.tr/wp-content/uploads/sites/144/2026/01/BTMYOBirimFaaliyetRaporuOcak_2025.pdf

10. PROGRAMA ÖZGÜ ÖLÇÜTLER
10.1. Programa Özgü Ölçütler sağlanmalıdır.

10.1. Programa Özgü Ölçütlerin Sağlanma Yöntemi
Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda, programa özgü ölçütlerin sağlanmasında öğretim planında yer alan dersler temel alınmaktadır. Öğrencilerin dersler aracılığıyla edindikleri teorik bilgi, pratik beceri ve yetkinliklerin ölçümünde ara sınavlar ve dönem sonu (final/bütünleme) sınavları somut ölçme araçları olarak kullanılmaktadır. Yazılım ve oyun geliştirme alanının pratik gereksinimleri doğrultusunda, sınavlara ek olarak; oyun motoru uygulamaları, kodlama ve algoritma projeleri, 2D/3D tasarım ödevleri, laboratuvar çalışmaları ve mesleki uygulama/staj süreçleri dersin sorumlu öğretim elemanı tarafından bağımsız değerlendirme araçları olarak ya da sınav puanlamasına dâhil edilerek değerlendirilmektedir. Derslerin öğrenme çıktıları ile program çıktıları arasındaki ilişkiyi gösteren Program Çıktıları Matrisi ve ders izlenceleri Bologna Bilgi Sistemi ve kurumsal kalite kanıt belgelerinde bilgilerinize sunulmaktadır.

Kanıtlar

https://obs.aku.edu.tr/oibs/bologna/index.aspx?lang=tr&curOp=showPac&curUnit=58&curSunit=422685#

SONUÇ

Bilişim Teknolojileri Meslek Yüksekokulu, Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü bünyesindeki Oyun Geliştirme ve Programlama Programı; YÖKAK akreditasyon ölçütleri, Bologna Süreci ilkeleri ve Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi standartları doğrultusunda nitelikli ve sürdürülebilir bir eğitim-öğretim yapısına sahiptir. Öz değerlendirme raporu verileri doğrultusunda programın mevcut durumu, nitelikleri ve gelecek hedeflerine ilişkin genel değerlendirmeler aşağıda sunulmuştur:

- Program, ilk öğrencilerini kabul ettiği 2025-2026 eğitim-öğretim yılında sunulan 30 kişilik kontenjanın tamamını doldurarak %100 doluluk oranına ulaşmış ve dijital oyun alanındaki yüksek tercih edilebilirliğini kanıtlamıştır.
- İki yıllık (4 yarıyıl) ön lisans örgün eğitim sürecinde teorik dersler modern dersliklerde; uygulamalı dersler ise oyun motorları (Unreal Engine, Unity), 2D/3D tasarım ve programlama kütüphaneleriyle donatılmış yüksek kapasiteli bilgisayar laboratuvarlarında yürütülmektedir.
- Derslerde canlı kodlama, gösteri, iş birlikli öğrenme ve proje tabanlı öğretim yöntemleri etkin biçimde kullanılarak öğrencilerin sektör standartlarına uygun pratik deneyimler kazanması sağlanmaktadır.
- Program müfredatında yer alan 30 iş günü zorunlu yaz stajı uygulaması sayesinde öğrenciler, edindikleri akademik bilgileri gerçek sektör projelerinde ve iş ortamında uygulama imkânı elde etmektedirler.
- Öğretim elemanlarının ve öğrencilerin yenilikçi çalışmaları, Afyon Kocatepe Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi (BAP), TÜBİTAK ve kurumsal bütçe olanakları çerçevesinde aktif olarak desteklenmektedir.
- Programın yeni kurulmuş olması sebebiyle henüz mezun verilmediğinden; mezun takip mekanizmaları, işveren memnuniyet anketleri ve istihdam izleme süreçleri ilk mezunların verileceği dönem itibarıyla Öğrenci Bilgi Sistemi (OBS) ve Kalite Koordinatörlüğü altyapısı üzerinden yürütülecek şekilde planlanmıştır.
- Gelecek dönemlerde uluslararası hedefleri doğrultusunda Erasmus+ öğrenci ve staj hareketliliklerinin yaygınlaştırılması, sektörün önde gelen stüdyo temsilcileriyle periyodik seminer ve workshop etkinliklerinin kurumsallaştırılması hedeflenmektedir.
- Sonuç olarak Oyun Geliştirme ve Programlama Programı; güçlü teknik altyapısı, dinamik akademik kadrosu ve PUKÖ döngüsü odaklı kalite güvencesi anlayışıyla oyun ve yazılım sektörünün ihtiyaç duyduğu nitelikli insan kaynağını yetiştirme yetkinliğine sahip sürdürülebilir bir eğitim programı olarak öne çıkmaktadır.