



T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
BİRİM İÇ DEĞERLENDİRME RAPORU (BİDR)
HAZIRLAMA ŞABLONU

ÖZET

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

Bu rapor, Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümünün eğitim-öğretim, yönetim, kalite güvencesi, araştırma-geliştirme ve toplumsal katkı süreçlerinin öz değerlendirilmesi amacıyla hazırlanmıştır. Raporun oluşturulmasında, üniversitenin kalite güvencesi politikaları, ilgili mevzuat ile bölüm düzeyinde yürütülen akademik ve idari faaliyetler esas alınmıştır.

Öğr. Gör. Nazmiye İnam Köse

Oyun Geliştirme ve Programlama Program Başkanı

AKADEMİK BİRİM HAKKINDA BİLGİLER

Akademik birimin tarihsel gelişimi, misyonu, vizyonu, değerleri, organizasyon yapısı ve iyileştirme alanları hakkında bilgiler aşağıda bahsedilmelidir.

1. İletişim Bilgileri

İGMYO Müdürü: Doç. Dr. Mehmet SOYAL

İGMYO Müdür Yardımcıları: Doç. Dr. Taner ATASOY / Öğr. Gör. Bilge YILMAZ

İGMYO Eğitim Koordinatörü: Öğr. Gör. Funda ATEŞ

İGMYO Kalite Koordinatörü: Öğr. Gör. Yeliz BİLİR

İGMYO Yazılım, Uygulama Geliştirme ve Çözümleme Bölümü Bölüm Başkanı

Öğr. Gör. Çisem YAŞAR E-Posta: cyasar@gelisim.edu.tr

İGMYO Oyun Geliştirme ve Programlama Program Başkanı: Öğr. Gör. Nazmiye İNAM KÖSE ninam@gelisim.edu.tr

Adres: Cihangir, Petrol Ofisi Cd. No: 7, 34310 Avcılar/İstanbul (G BLOK)

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı Web Sitesi:

<https://myo.gelisim.edu.tr/tr/akademik-bolum-oyun-gelistirme-ve-programlama>

2. Tarihsel Gelişimi

17 Şubat 2011 tarih ve 6114 sayılı Kanun ile kurulan İstanbul Gelişim Üniversitesi, 2019–2020 eğitim-öğretim yılında bünyesinde yer alan 5 Fakülte, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 3 Yüksekokul ve 2 Meslek Yüksekokulu ile “dünya üniversitesi” olma hedefi doğrultusunda kurumsal yapılanmasını güçlendirmiştir. Küresel ölçekte söz sahibi bir üniversite olma vizyonuyla istikrarlı biçimde gelişimini sürdüren İstanbul Gelişim Üniversitesi, her geçen yıl büyüyen akademik ve fiziki altyapısıyla Türkiye’deki vakıf üniversiteleri arasında en çok tercih edilen yükseköğretim kurumlarından biri konumuna ulaşmıştır.

İstanbul Gelişim Üniversitesi bünyesinde, dijital oyun endüstrisinin ve etkileşimli yazılım teknolojilerinin hızla artan gereksinimlerini karşılamak amacıyla 01.07.2025 tarihinde kurulan **Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü**, sektöre nitelikli ve donanımlı insan kaynağı kazandırmayı hedeflemektedir. Bölüm, oyun tasarımı, oyun motorları, programlama dilleri ve etkileşimli medya teknolojileri alanlarında kuramsal bilgi ile uygulamayı bütünleştiren bir eğitim anlayışı benimsemektedir. Bu kapsamda, bölüm 2025–2026 eğitim-öğretim yılı itibarıyla ilk öğrencilerini kabul ederek akademik faaliyetlerine başlamıştır.

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü’nün eğitim müfredatı, Avrupa Yükseköğretim Alanı standartları doğrultusunda AKTS (Avrupa Kredi Transfer Sistemi) ile tam uyumlu ve uluslararası geçerliliğe sahip olacak şekilde yapılandırılmıştır. Programda yer alan dersler; öğrencilerin analitik düşünme, problem çözme ve yaratıcı üretim becerilerini geliştirmeyi amaçlamakta olup, çağdaş oyun motorları ve güncel yazılım araçları kullanılarak yürütülmektedir. Eğitim-öğretim faaliyetleri, ileri teknolojiye sahip bilgisayar laboratuvarlarında ve uygulama temelli öğrenmeyi destekleyen modern dersliklerde gerçekleştirilmektedir. Bu sayede öğrencilerin, edindikleri teorik bilgileri proje tabanlı çalışmalarla pratiğe dönüştürmeleri ve oyun sektörünün güncel beklentilerine uygun yetkinliklerle mezun olmaları hedeflenmektedir.

3. Misyonu, Vizyonu ve Değerleri

İstanbul Gelişim Üniversitesi Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü’nün misyonu; oyun teknolojileri, yazılım geliştirme ve etkileşimli medya alanlarında kuramsal bilgi ile uygulamayı bütünleştiren, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerileri gelişmiş, etik değerlere sahip, disiplinler arası çalışabilen ve sektörel gereksinimlere uyum sağlayabilen nitelikli bireyler yetiştirmektir. Bölüm, öğrencilerin güncel oyun motorları, programlama dilleri ve dijital üretim araçlarını etkin biçimde kullanmalarını sağlayarak ulusal ve uluslararası oyun endüstrisine katkı sunmalarını hedefler.

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü'nün vizyonu; yenilikçi eğitim yaklaşımı, güçlü akademik kadrosu ve sektörle bütünleşik yapısıyla oyun ve etkileşimli dijital medya alanında ulusal ve uluslararası düzeyde tanınan, yaratıcı üretimi ve teknolojik gelişimi destekleyen öncü bir bölüm olmaktadır. Bölüm, özgün oyun projeleri geliştiren, araştırma ve girişimcilik kültürünü benimseyen mezunlar yetiştirerek dijital oyun ekosistemine yön veren bir merkez olmayı amaçlar.

A. LİDERLİK, YÖNETİM ve KALİTE

A.1. Liderlik ve Kalite

A.1.1. Yönetim modeli ve idari yapı

Bölüm başkanı, program başkanı ve diğer öğretim elemanlarının katılımıyla yürütülen karar alma süreçlerinde, demokratik yönetim anlayışı benimsenmekte; alınan kararların uygulanmasında oybirliği ve oyçokluğu ilkeleri esas alınmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimin misyonu ile uyumlu ve stratejik hedeflerini gerçekleştirmeyi sağlayacak bir yönetim modeli ve organizasyonel yapılanması bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin misyon ve stratejik hedeflerine ulaşmasını güvence altına alan ve süreçleriyle uyumlu yönetim modeli ve idari yapılanması belirlenmiştir.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Akademik birimin yönetim modeli ve organizasyonel yapılanması akademik birim ve alanların genelini kapsayacak şekilde faaliyet göstermektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimin yönetim ve organizasyonel yapılanmasına ilişkin uygulamaları izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

https://drive.google.com/file/d/1wciYUFqt-7qTtT4Er90KV7bMNdtz0E5q/view?usp=drive_link

<https://myo.gelisim.edu.tr/tr/akademik-bolum-oyun-gelistirme-ve-programlama-kadro>

Not: 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanununda geçen yapılanma ve raporlama sistemi haricindeki uygulamalar belirtilecektir.

A.1.2. Liderlik

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü, şeffaflık, katılımcılık ve sürekli iyileştirme ilkelerini esas alan bir yönetim anlayışı çerçevesinde faaliyetlerini yürütmektedir. Bölümün akademik ve idari süreçleri, bölüm bünyesinde görev yapan öğretim elemanlarının aktif katılımıyla gerçekleştirilen akademik kurul toplantıları aracılığıyla planlanmakta, izlenmekte ve değerlendirilmektedir. Bu toplantılar, kalite güvencesi yaklaşımı doğrultusunda paydaş görüşlerinin dikkate alındığı ve ortak karar alma mekanizmalarının işletildiği kurumsal platformlar olarak yapılandırılmıştır.

Akademik kurul toplantılarında, iç kalite güvence sistemi kapsamında aşağıdaki temel süreç alanları düzenli olarak ele alınmaktadır:

- **Eğitim-Öğretim Süreçlerinin İzlenmesi ve İyileştirilmesi:** Program müfredatının güncel oyun motorları, programlama dilleri ve oyun geliştirme araçları doğrultusunda değerlendirilmesi, öğrenme çıktılarının gözden geçirilmesi ve gerektiğinde güncellenmesi.
- **Araştırma-Geliştirme ve Sektörle İş Birliği Faaliyetleri:** Akademik yayın performansının izlenmesi, oyun sektörü ile yürütülen iş birlikleri, proje ve etkinliklerin kalite hedefleri doğrultusunda planlanması.
- **İdari ve Teknik Altyapı Süreçleri:** Oyun geliştirme laboratuvarlarının fiziki ve teknik altyapısının iyileştirilmesi, eğitim-öğretim faaliyetlerini destekleyen donanım ve yazılım kaynaklarının etkin kullanımının değerlendirilmesi.

Bunun yanı sıra, Bölüm Başkanlığı tarafından düzenli aralıklarla gerçekleştirilen bölüm toplantıları aracılığıyla akademik personel ile yönetim arasında etkin ve çift yönlü bir iletişim mekanizması oluşturulmaktadır. Bu iletişim süreci, iç kalite güvence sistemi kapsamında geri bildirimlerin sistematik biçimde toplanmasına, değerlendirilmesine ve iyileştirme faaliyetlerine dönüştürülmesine katkı sağlamaktadır. Benimsenen katılımcı yönetim modeli, bölümün değişen teknolojik ve sektörel gereksinimlere uyum yeteneğini artırmakta ve kurumsal aidiyetin güçlendirilmesini desteklemektedir.

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde kalite güvencesi sisteminin yönetilmesi ve kalite kültürünün içselleştirilmesini destekleyen etkin bir liderlik yaklaşımı bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde liderlerin kalite güvencesi sisteminin yönetimi ve kültürünün içselleştirilmesi konusunda sahipliği ve motivasyonu bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Akademik birimin geneline yayılmış, kalite güvencesi sistemi ve kültürünün gelişimini destekleyen etkin liderlik uygulamaları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Liderlik uygulamaları ve bu uygulamaların kalite güvencesi sistemi ve kültürünün gelişimine katkısı izlenmekte ve bağlı iyileştirmeler gerçekleştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

https://drive.google.com/file/d/1wciYUFqt-7qTtT4Er90KV7bMNdtz0E5q/view?usp=drive_link

A.1.3. Kurumsal dönüşüm kapasitesi

- **Öğrenci Oryantasyon Süreçleri:** Her akademik dönem başında düzenlenen kapsamlı oryantasyon toplantıları ile programa yeni katılan öğrenciler; müfredat yapısı, laboratuvar kullanım protokolleri, dikey geçiş imkanları ve sektörel projeksiyonlar hakkında detaylı olarak bilgilendirilmektedir. Bu toplantılar, öğrencinin akademik yol haritasını netleştirmesinin yanı sıra üniversitenin sunduğu teknik imkanlara erişimini de kolaylaştırmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde değişim yönetimi bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde değişim ihtiyacı belirlenmiştir.
<input type="checkbox"/>	3	Değişim yönetimi yaklaşımı akademik birimin geneline yayılmış ve bütüncül olarak yürütülmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Amaç, misyon ve hedefler doğrultusunda gerçekleştirilen değişim yönetimi uygulamaları izlenmekte ve önlemler alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://drive.google.com/file/d/1wpBndcSibB5BvdvXAMY652kaDiB4uWv8/view>
- <https://drive.google.com/file/d/1q6-Fqiug6J7qN2FdkeLlfzBA2cWU3oYR/view>

A.1.4. İç kalite güvencesi mekanizmaları

Öğrencilerin sosyal ve kültürel gelişimlerini desteklemek amacıyla, oyun sektörü ve ilgili yaratıcı endüstrilerden profesyonellerin yanı sıra farklı disiplinlerden konukların katılımıyla seminerler, söyleşiler ve çeşitli etkinlikler düzenlenmektedir. Bu etkinlikler sayesinde öğrenciler, sektörel bakış açılarını genişletme, ilham verici deneyimleri dinleme ve profesyonel ağlarını geliştirme fırsatı bulmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimin tanımlanmış bir iç kalite güvencesi sistemi bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin iç kalite güvencesi süreç ve mekanizmaları tanımlanmıştır.
<input type="checkbox"/>	3	İç kalite güvencesi sistemi akademik birimin geneline yayılmış, şeffaf ve bütüncül olarak yürütülmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	İç kalite güvencesi sistemi mekanizmaları izlenmekte ve ilgili paydaşlarla birlikte iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1uvokOtIxJAoZiWLAB_DQMfRiVzFxtO8/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/12v6g8bUfYvI_z1heGhDMIgkYvYpUEtj9/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1SgWs0PEcm3YQuOKRpXtD2QS7ShObQy9C/view?usp=drive_link

A.1.5. Kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü'ne ilişkin haberler, etkinlikler ve duyurular; İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu ile bölümün resmî web siteleri üzerinden düzenli olarak paylaşılmakta, bunun yanı sıra sosyal medya hesapları aracılığıyla da geniş kitlelere ulaştırılmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde kamuoyunu bilgilendirmek ve hesap verebilirliği gerçekleştirmek üzere mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde şeffaflık ve hesap verebilirlik ilkeleri doğrultusunda kamuoyunu bilgilendirmek üzere tanımlı süreçler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birim tanımlı süreçleri doğrultusunda kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik mekanizmalarını işletmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Akademik birimin kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik mekanizmaları izlenmekte ve paydaş görüşleri doğrultusunda iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://myo.gelisim.edu.tr/tr/akademik-bolum-oyun-gelistirme-ve-programlama>
- https://drive.google.com/file/d/12j_W-974SIUzZWvt-YgeXPZocsB3ITHq/view?usp=drive_link

A.2. Misyon ve Stratejik Amaçlar

A.2.1. Misyon ve vizyon

İstanbul Gelişim Üniversitesi Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü'nün misyonu; oyun teknolojileri, yazılım geliştirme ve etkileşimli medya alanlarında kuramsal bilgi ile uygulamayı bütünleştiren, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerileri gelişmiş, etik değerlere sahip, disiplinler arası çalışabilen ve sektörel gereksinimlere uyum sağlayabilen nitelikli bireyler yetiştirmektir. Bölüm, öğrencilerin güncel oyun motorları, programlama dilleri ve dijital üretim araçlarını etkin biçimde kullanmalarını sağlayarak ulusal ve uluslararası oyun endüstrisine katkı sunmalarını hedefler.

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü'nün vizyonu; yenilikçi eğitim yaklaşımı, güçlü akademik kadrosu ve sektörle bütünlük yapısıyla oyun ve etkileşimli dijital medya alanında ulusal ve uluslararası düzeyde tanınan, yaratıcı üretimi ve teknolojik gelişimi destekleyen öncü bir bölüm olmaktır. Bölüm, özgün oyun projeleri geliştiren, araştırma ve girişimcilik kültürünü benimseyen mezunlar yetiştirerek dijital oyun ekosistemine yön veren bir merkez olmayı amaçlar.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde tanımlanmış misyon, vizyon ve politikalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde tanımlanmış ve akademik birimce özgü misyon, vizyon ve politikaları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birim genelinde misyon, vizyon ve politikalarla uyumlu uygulamalar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Misyon, vizyon ve politikalar doğrultusunda gerçekleştirilen uygulamalar izlenmekte ve paydaşlarla birlikte değerlendirilerek önlemler alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://myo.gelisim.edu.tr/tr/akademik-icerik-vizyon-ve-misyon>

A.2.2. Stratejik amaç ve hedefler

Oyun Geliştirme ve Programlama Programının stratejik amaç ve hedefleri, İstanbul Gelişim Üniversitesi ve İstanbul Gelişim Meslek Yüksek Okulunun stratejik planı doğrultusunda belirlenmiş; programın misyon ve vizyonu ile uyumlu olacak şekilde yapılandırılmıştır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimin stratejik hedefleri bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin ilan edilmiş bir stratejik hedefleri bulunmaktadır.

<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimin bütünsel, tüm akademik birimleri tarafından benimsenmiş ve paydaşlarınca bilinen stratejik hedef ve bu planıyla uyumlu akademik birim uygulamaları vardır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Akademik birim uyguladığı stratejik hedef izlemekte ve ilgili paydaşlarla birlikte değerlendirerek gelecek planlarına yansıtılmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://panel.gelisim.edu.tr/assets/2024/dokumanlar/iguwebsite/2024-2028-stratejik-plan_1a0967282c1d4afcad15b86c7772af47.pdf
- [İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu - Oyun Geliştirme ve Programlama](#)

Not: BİRİM GÖSTERGE VERİLERİ VE HEDEFLERİ TABLOSU 2025 yılı için gerçekleştirilmeyen hedefler için açıklama ve hangi yeni aksiyonların devreye alacağı istenmiştir. Bu aksiyonlara bölümlerin nasıl dahil olduğu belirtilmiştir.

A.3. Yönetim Sistemleri

A.3.2. İnsan kaynakları yönetimi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu, insan kaynakları yönetimi noktasında İstanbul Gelişim Üniversitesi İnsan Kaynakları Daire Başkanlığı ile koordineli olarak çalışmaktadır. İnsan Kaynakları Daire Başkanlığı şeffaflık ve liyakat esasına göre çalışmalarını yürütmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde insan kaynakları yönetimine ilişkin tanımlı süreçler bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde stratejik hedefleriyle uyumlu insan kaynakları yönetimine ilişkin tanımlı süreçler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birim genelinde insan kaynakları yönetimi doğrultusunda uygulamalar tanımlı süreçlere uygun bir biçimde yürütülmektedir
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde insan kaynakları yönetimi uygulamaları izlenmekte ve ilgili iç paydaşlarla değerlendirilerek iyileştirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://ik.gelisim.edu.tr/tr/idari-icerik-ilgili-yonetmelik-ve-kanunlar>
- https://drive.google.com/file/d/1S4Fh0_8-VF_Fo7u1O1ysq63RUt-I5adE/view?usp=drive_link

A.4. Paydaş Katılımı

A.4.1 İç ve Dış Paydaş Katılımı

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, akademik ve idari personel, öğrenciler, mezunlar ile eğitim-öğretim ve uygulama faaliyetlerinin girdi ve çıktılarında etkilenen tüm toplum kesimleri ve oyun sektörünü paydaşları olarak tanımlamaktadır. Programın ulusal ve uluslararası düzeyde rekabet gücünün artırılması, sektörel gelişmelere uyumunun sağlanması ve nitelikli insan kaynağı yetiştirilmesi amacıyla hedef, strateji ve politika güncellemeleri iç ve dış paydaşların katılımı ile belirlenmektedir.

Programın iç paydaşlarını akademik ve idari personel ile öğrenciler oluşturmaktadır. İç paydaşlarla iletişim kurumsal e-posta sistemi aracılığıyla sağlanmakta; akademik ve idari personele yönelik görevlendirmeler Elektronik Belge Yönetim Sistemi (EBYS) üzerinden yürütülmekte, öğrencilerle ise Öğrenci Bilgi Sistemi (OBİS) üzerinden iletişim kurulmaktadır. İç paydaşların karar alma ve sürekli iyileştirme süreçlerine katılımı, akademik ve idari kurullar, program değerlendirme toplantıları ile birim kalite ve akreditasyon temsilcileri aracılığıyla gerçekleştirilmektedir.

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında iç paydaş katılımı, eğitim-öğretim ve kalite güvencesi süreçlerinin temel bileşenlerinden biri olarak ele alınmaktadır. Akademik personelin görüşleri kurul toplantıları yoluyla alınmakta; öğrencilerin görüşleri ise ders değerlendirme anketleri, memnuniyet anketleri ve e-posta iletişimi aracılığıyla toplanmaktadır. Elde edilen geri bildirimler, ders içeriklerinin güncellenmesi, uygulama ağırlıklı eğitim modellerinin geliştirilmesi ve öğrenme çıktılarının iyileştirilmesine yönelik karar alma süreçlerinde kullanılmaktadır.

Programın dış paydaşları arasında oyun sektörü temsilcileri, yazılım ve teknoloji firmaları, mezunlar ile alanında uzman kişi ve

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

kurumlar yer almaktadır. Program kapsamında en az bir dış paydaş ile iş birliği planlanmakta, dış paydaşlarla imzalanan protokoller çerçevesinde sektörel etkinlikler, seminerler, atölye çalışmaları ve müfredat geliştirme faaliyetleri yürütülmesi hedeflenmektedir.. Oyun motorları, grafik ve animasyon teknolojileri ile güncel yazılım araçlarına yönelik sektör görüşleri, programın uygulama odaklı yapısının güçlendirilmesine katkı sağlayacaktır

Dış paydaş katılımının sistematik hâle getirilmesi amacıyla sektör temsilcileri ve mezunlardan düzenli geri bildirim alınması, bu geri bildirimlerin program geliştirme ve kalite güvencesi süreçlerine entegre edilmesi hedeflenmektedir. Bu doğrultuda Oyun Geliştirme ve Programlama Programında paydaş katılımına ilişkin süreçlerin tanımlı, izlenebilir ve sürekli iyileştirmeye açık bir yapı sunduğu değerlendirilmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde iç kalite güvencesi sistemine paydaş katılımını sağlayacak mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde kalite güvencesi, eğitim ve öğretim, araştırma ve geliştirme, toplumsal katkı, yönetim sistemi ve uluslararasılaşma süreçlerinin PUKÖ katmanlarına paydaş katılımını sağlamak için planlamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Tüm süreçlerdeki PUKÖ katmanlarına paydaş katılımını sağlamak üzere akademik birimin geneline yayılmış mekanizmalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Paydaş katılım mekanizmalarının işleyişi izlenmekte ve bağlı iyileştirmeler gerçekleştirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

<https://mezun.gelisim.edu.tr/tr/idari-anasayfa>

<https://tekmer.gelisim.edu.tr/tr/idari-haber-kumelenme-destek-programi-kapsaminda-is-birligi-adimlari-gorusuldu>

A.4.2. Öğrenci geri bildirimleri

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, öğrenci odaklı bir eğitim stratejisi izlemek ve kaliteyi arttırmak amacıyla geri bildirim mekanizmalarını etkin ve sistematik bir biçimde kullanmaktadır. Bu sürecin temelini, İstanbul Gelişim Üniversitesi tarafından kurumsal düzeyde yürütülen ve Meslek Yüksekokulu bünyesinde düzenli olarak uygulanan öğrenci memnuniyet ve ders değerlendirme anketleri oluşturmaktadır.

Program kapsamında öğrenci geri bildirimleri; ders değerlendirme anketleri, genel memnuniyet anketleri ve geri bildirim mekanizmaları aracılığıyla toplanmaktadır. Öğrenci geri bildirimleri doğrultusunda alınan kararlar; ders içeriklerinin güncellenmesi, oyun motorları ve güncel yazılım teknolojilerinin derslerde daha etkin kullanılması, öğretim yöntemlerinde çeşitlilik sağlanması ve uygulama ile proje temelli çalışmaların artırılması gibi somut iyileştirmelere dönüştürülmektedir. Bu iyileştirmeler, programın güçlü yönlerinin korunmasına ve gelişime açık alanlarının sürekli olarak iyileştirilmesine katkı sağlamaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde öğrenci geri bildirimlerinin alınmasına yönelik mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde öğretim süreçlerine ilişkin olarak öğrencilerin geri bildirimlerinin (ders, dersin öğretim elemanı, program, öğrenci iş yükü* vb.) alınmasına ilişkin ilke ve kurallar oluşturulmuştur.
<input type="checkbox"/>	3	Programların genelinde öğrenci geri bildirimleri (her yarıyıl ya da her akademik yıl sonunda) alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Tüm programlarda öğrenci geri bildirimlerinin alınmasına ilişkin uygulamalar izlenmekte ve öğrenci katılımına dayalı biçimde iyileştirilmektedir. Geri bildirim sonuçları karar alma süreçlerine yansıtılmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1c1-PVsjlhCL-4NRLXxGiOimj_hLnAxpj/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1CZfNgxvy2yNAkv30vIjo9lfr31nwnoUE/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1wfpH5CN7zm5WFfQUGaJcCro2TO1eP4cZ/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1U4kg3hjGetLHzD-oXD_B7Anp5Wn4GbYp/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1Rk97Jhr4jTCBHd9TmuHHCp5HUdId5Gcn/view?usp=drive_link

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

Not: Üniversite tarafından yapılan anketler haricinde birimin kendi yürüttüğü, yaptığı anketler ve çalışmalar eklenecektir.

A.4.3. Mezun ilişkileri yönetimi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında mezun ilişkileri yönetimi, mezunların istihdam durumlarının izlenmesi, kariyer gelişimlerinin desteklenmesi ve mezun geri bildirimlerinin programın sürekli iyileştirilmesine katkı sağlaması amacıyla yürütülmektedir. Bu süreç, İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu'nun kurumsal mezun izleme altyapısı ile uyumlu şekilde planlanmıştır. Program henüz mezun vermemiş olmakla birlikte, ilk mezunların sektöre geçiş süreçlerini desteklemek ve mezunlarla sürdürülebilir bir iletişim kurmak amacıyla mezun ilişkileri yönetimine yönelik hazırlık çalışmaları tamamlanmıştır. Mezunlardan elde edilecek verilerin, müfredat geliştirme ve kalite güvencesi süreçlerinde kullanılması hedeflenmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde mezun izleme sistemi bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Programların amaç ve hedeflerine ulaşıp ulaşılmadığının irdelenmesi amacıyla bir mezun izleme sistemine ilişkin planlama bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimdeki programların genelinde mezun izleme sistemi uygulamaları vardır.
<input type="checkbox"/>	4	Mezun izleme sistemi uygulamaları izlenmekte ve ihtiyaçlar doğrultusunda programlarda güncellemeler yapılmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://mezun.gelisim.edu.tr>

A.5. Uluslararasılaşma

Akademik birim, Uluslararasılaşma stratejisi ve hedefleri doğrultusunda süreçlerini yönetmeli, organizasyonel yapılanmasını oluşturmalı ve sonuçlarını periyodik olarak izleyerek değerlendirmelidir.

A.5.1. Uluslararasılaşma süreçlerinin yönetimi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, yazılım ve oyun teknolojileri alanında kullanılan evrensel dil ve küresel standartları eğitim-öğretim süreçlerine entegre etmeyi stratejik hedefleri arasında belirlemiştir. Bu doğrultuda programın uluslararasılaşma faaliyetleri, İstanbul Gelişim Üniversitesi Dış İlişkiler Koordinatörlüğü ile koordinasyon içerisinde planlanmakta ve yürütülmektedir.

Program kapsamında Erasmus+ ve benzeri uluslararası değişim programlarına yönelik süreçlerin yönetilmesi, ikili anlaşmaların geliştirilmesi, öğrencilerin uluslararası akademik hareketlilik olanakları hakkında bilgilendirilmesi ve akademik danışmanlık hizmetlerinin sağlanması amacıyla Öğr. Gör. Nazmiye İNAM KÖSE, Oyun Geliştirme ve Programlama Programı Erasmus Koordinatörü olarak görevlendirilmiştir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimin uluslararasılaşma süreçlerine ilişkin yönetsel ve organizasyonel yapılanması bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin uluslararasılaşma süreçlerinin yönetim ve organizasyonel yapısına ilişkin planlamalar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Akademik birimde uluslararasılaşma süreçlerinin yönetimine ilişkin organizasyonel yapılanma tamamlanmış olup; şeffaf, kapsayıcı ve katılımcı biçimde işlemektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Uluslararasılaşma süreçlerinin yönetsel ve organizasyonel yapılanması izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://myo.gelisim.edu.tr/tr/akademik-bolum-oyun-gelistirme-ve-programlama-haber-oyun-gelistirme-ve-programlama-programi-erasmus-anlasmasi>

Not: Uluslararası Ofis Müdürlüğü ve UDİOK Birimlerinin haricinde birimin kendi yaptığı çalışmalar yazılacaktır.

A.5.2. Uluslararasılaşma performansı

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında uluslararasılaşma performansı, üniversite ve Meslek Yüksekokulu bünyesinde yürütülen uluslararası hareketlilik faaliyetleri kapsamında izlenecektir. Program öğrencilerinin uluslararası değişim ve staj olanaklarına erişimi desteklenmekte; bu çerçevede gerçekleştirilecek bireysel başvurular ve sağlanan akademik danışmanlıklar, *Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.*

uluslararasılaşma performansına ilişkin nitel göstergeler olarak değerlendirilecektir. Program düzeyinde uluslararasılaşma performansının sistematik biçimde izlenmesine yönelik çalışmaların geliştirilmesi ve sürdürülmesi hedeflenmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde uluslararasılaşma faaliyeti bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde uluslararasılaşma politikasıyla uyumlu faaliyetlere yönelik planlamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birim geneline yayılmış uluslararasılaşma faaliyetleri bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Akademik birimde uluslararasılaşma faaliyetleri izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

B. EĞİTİM ve ÖĞRETİM

B.1. Program Tasarımı, Değerlendirmesi ve Güncellenmesi

B.1.1. Programların tasarımı ve onayı

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikleri Çerçevesi (TYYÇ), İstanbul Gelişim Üniversitesi vizyonu ve oyun/yazılım sektörünün güncel gereksinimleri doğrultusunda tasarlanmıştır. Programın açılma ve geliştirme süreci, **ÖD.PR.04.02 Eğitim-Öğretim Hizmetlerinin Tasarımı ve Geliştirilmesi Prosedürü** kapsamında yürütülmüş; hazırlanan başvuru dosyası Yükseköğretim Kurulu ve Üniversite Senatosu onaylarının ardından Yükseköğretim Kurulu'na iletilerek resmîyet kazanmıştır.

Programın amaçları ve öğrenme çıktıları TYYÇ ile uyumlu olarak belirlenmiş; Bloom Taksonomisi esas alınarak bilişsel, duyuşsal ve devinimsel düzeylerde yapılandırılmıştır. Tüm derslere ait öğrenme çıktıları ve kazanım matrisleri oluşturulmuş, müfredat bilgileri **Gelişim Bilgi Sistemi (GBS)** üzerinden kamuoyuna açık hâle getirilmiştir.

Programın uygulama odaklı yapısı doğrultusunda, oyun motorları ve yazılım geliştirme araçlarının etkin kullanımına imkan tanıyan laboratuvar ve teknik altyapı planlanmıştır; donanım, yazılım lisansları ve demirbaş ihtiyaçları ilgili idari birimlerle koordinasyon içinde temin edilmiştir.

Program tasarımının etkililiği; öğrenci geri bildirimleri, ders değerlendirme sonuçları ve paydaş görüşleri aracılığıyla izlenmekte, elde edilen bulgular doğrultusunda müfredat ve ders içeriklerinde gerekli güncellemeler yapılmaktadır. Bu çerçevede program tasarım ve onay süreçlerinin tanımlı, izlenebilir ve sürekli iyileştirmeye açık olduğu değerlendirilmektedir.

Not: QDMS'de yayınlanan Eğitim Öğretim Program Geliştirme Rehberi ve yayınlanacak olan eğitim videosuna göre yapılan gözden geçirme ve iyileştirme çalışmalarına yer verilmelidir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde programların tasarımı ve onayına ilişkin süreçler tanımlanmamıştır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde programların tasarımı ve onayına ilişkin ilke, yöntem, TYYÇ ile uyum ve paydaş katılımını içeren tanımlı süreçler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Tanımlı süreçler doğrultusunda; Akademik birimin genelinde, tasarımı ve onayı gerçekleşen programlar, programların amaç ve öğrenme çıktılarına uygun olarak yürütülmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Programların tasarım ve onay süreçleri sistematik olarak izlenmekte ve ilgili paydaşlarla birlikte değerlendirilerek iyileştirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1fRdKCei4mO4Cl3Nx2081OOP8nLik4zha/view?usp=drive_link
- <https://gbs.gelisim.edu.tr/ders-plani-4-405-1>
- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1e2HmDB2JbRfIMzu2knHOgDFQPM2Hn-rM/edit?usp=drive_link&oid=108456160878453954990&rtpof=true&sd=true

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

- https://drive.google.com/file/d/1srea9OsCYitBry6Anbps6yzE71UG0LS/view?usp=drive_link

B.1.2. Programın ders dağılım dengesi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nda ders dağılımları; Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ve "İstanbul Gelişim Üniversitesi Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"ne uygun olarak planlanmakta, zorunlu, seçmeli, teorik, uygulamalı ve uzaktan eğitim dersleri Gelişim Bilgi Sistemi (GBS) üzerinden ilan edilmektedir. Uzaktan eğitim kapsamındaki YÖK zorunlu ve seçmeli dersler, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi (UZEM) tarafından ALMS üzerinde senkron ve asenkron olarak yürütülmektedir. Derslerin öğretim elemanlarına dağılımı, öğretim elemanlarının uzmanlık alanları ve haftalık ders yükleri dikkate alınarak ilgili akademik birimlerce yapılmakta; ihtiyaç duyulan alanlarda ders saat ücretli uzman desteği sağlanmaktadır. Program kapsamında öğrencilerin dönemlik 30 AKTS iş yükü esas alınarak alan, alan dışı, ortak ve sosyal seçmeli derslerden oluşan dengeli bir ders yapısı sunulmakta; ders programları alt sınıf-üst sınıf çakışmalarını önleyecek şekilde planlanarak akademik ilerleme ve mezuniyet süreleri izlenebilir biçimde desteklenmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Ders dağılımına ilişkin, ilke ve yöntemler tanımlanmamıştır.
<input type="checkbox"/>	2	Ders dağılımına ilişkin olarak; öğretim elemanlarının uzmanlık alanına, alan/meslek bilgisi/genel kültür, zorunlu-seçmeli ders dengesine, kültürel derinlik kazanma, farklı disiplinleri tanıma imkânları gibi boyutlara yönelik ilke ve yöntemleri içeren tanımlı süreçler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Ders dağılımı dengesine ilişkin tanımlı süreçlere uygun olarak akademik birim genelinde uygulamalar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Programlarda ders dağılım dengesi izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://gbs.gelisim.edu.tr/ders-plani-4-405-1>
- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VJbUpyOAVqk7pZyqc401ERr2fBam4fAR/edit?usp=drive_link&oid=108456160878453954990&rtfpof=true&sd=true
- https://drive.google.com/file/d/1h1Bv7h744YFs2YywjAejMcv6ybnFWjUd/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1KJ5tNWDrfDpFfMs4VO93wEkh94WVfwqa/view?usp=drive_link

B.1.3. Ders kazanımlarının program çıktılarıyla uyumu

Oyun Geliştirme ve Programlama Programının eğitim amaçları ve program öğrenme çıktıları; programın misyon ve vizyonu ile uyumlu olacak şekilde tanımlanmış, mezunların oyun geliştirme sektöründe sahip olmaları beklenen bilgi, beceri ve yetkinlikleri kapsayacak biçimde yapılandırılmıştır. Eğitim amaçları, mezunların sektör ihtiyaçlarına uyumlu, teknik yeterliliğe sahip ve uygulama odaklı bireyler olarak yetiştirilmesini hedeflerken; program öğrenme çıktıları bu amaçların ölçülebilir ve izlenebilir karşılığını sunmaktadır.

Program öğrenme çıktıları, Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile uyumlu olarak belirlenmiş; ders öğrenme çıktıları ile "kazanım-çıkıtı matrisi" aracılığıyla eşleştirilerek program genelinde bütünlük sağlanmıştır. Bu eşleştirme, ders planlarının oluşturulması, ölçme-değerlendirme süreçlerinin tasarlanması ve öğrenme çıktılarının izlenmesi süreçlerinde temel girdi olarak kullanılmaktadır.

Müfredatta yer alan dersler; oyun motorları kullanımı, programlama, oyun tasarımı, kullanıcı deneyimi, veri yönetimi ve güvenlik gibi alanlarda teknik program çıktılarının kazandırılmasını destekleyecek biçimde kurgulanmıştır. Uygulama ağırlıklı dersler atölye ve laboratuvar ortamlarında yürütülmekte; öğrencilerin teorik bilgiyi pratik beceriye dönüştürmeleri hedeflenmektedir. Yaz stajı ve dönem içi uygulamalar aracılığıyla program öğrenme çıktılarının sektörel düzeyde kazanımı desteklenmekte, uygulama esasları ilgili yönergeler doğrultusunda yürütülmektedir.

Program öğrenme çıktılarının gerçekleşme düzeyi; ders bazlı ölçme-değerlendirme uygulamaları, uygulama dersleri ve staj değerlendirmeleri yoluyla izlenmektedir. Staj yapılan kurumlardan alınan değerlendirme formları ve geri bildirimler, program çıktılarının sektörel yeterliliğine ilişkin dış paydaş görüşleri olarak değerlendirilmekte ve programın iyileştirilmesine yönelik karar alma süreçlerine girdi oluşturmaktadır.

Eğitim amaçları ve program öğrenme çıktılarının uygunluğu ve güncelliği; öğrenci geri bildirimleri, ders değerlendirme sonuçları

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

ve paydaş görüşleri doğrultusunda periyodik olarak gözden geçirilmekte; elde edilen bulgular program değerlendirme toplantılarında ele alınarak gerekli görülen durumlarda güncelleme çalışmaları planlanmaktadır. Bu yapı, Oyun Geliştirme ve Programlama Programının eğitim amaçları ve öğrenme çıktılarının tanımlı, uygulanmakta olan ve izlenebilir bir sistem içerisinde yürütüldüğünü göstermektedir.

Not: QDMS’de yayınlanan Eğitim Öğretim Program Geliştirme Rehberi ve yayınlanacak olan eğitim videosuna göre yapılan gözden geçirme ve iyileştirme çalışmalarına yer verilmelidir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Ders kazanımları program çıktıları ile eşleştirilmemiştir.
<input type="checkbox"/>	2	Ders kazanımlarının oluşturulması ve program çıktılarıyla uyumlu hale getirilmesine ilişkin ilke, yöntem ve sınıflamaları içeren tanımlı süreçler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Ders kazanımları programların genelinde program çıktılarıyla uyumlandırılmıştır ve ders bilgi paketleri ile paylaşılmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Ders kazanımlarının program çıktılarıyla uyumu izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1tZyMlaSEDgi8aOoUgDsvMK75F0RR_0qm/view?usp=drive_link

B.1.4. Öğrenci iş yüküne dayalı ders tasarımı

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında derslerin tasarımı, öğrenci iş yüküne dayalı yaklaşım ve AKTS esasları çerçevesinde yürütülmektedir. Derslere ilişkin AKTS değerleri; ders içi uygulamalar, proje çalışmaları, ödevler, sınavlar ve bireysel öğrenme faaliyetleri dikkate alınarak hesaplanmakta ve ders bilgi paketleri aracılığıyla Gelişim Bilgi Sistemi (GBS) üzerinden ilan edilmektedir. Programın uygulama ağırlıklı yapısı doğrultusunda, proje tabanlı öğrenme modeli benimsenmekte; öğrencilerin oyun tasarımı, yazılım geliştirme ve test süreçlerine aktif katılımı sağlanmaktadır. Öğrenci iş yüküne dayalı ders tasarımının etkililiği, ders değerlendirme anketleri ve öğrenci geri bildirimleri aracılığıyla izlenmekte; elde edilen veriler doğrultusunda ölçme-değerlendirme yöntemleri ve ders içeriklerinde iyileştirmeler yapılmaktadır. Program kapsamında yer alan zorunlu staj uygulamasına ait AKTS iş yükü tanımlanmış olup süreç, İGÜ Staj Yönergesi çerçevesinde yürütülmekte ve belgelendirilmektedir. Ayrıca ders materyalleri, ödevler ve değerlendirme faaliyetleri ALMS üzerinden yürütülerek öğrenci iş yükü izlenebilir ve şeffaf bir yapıda sürdürülmektedir.

Not: QDMS’de yayınlanan Eğitim Öğretim Program Geliştirme Rehberi ve yayınlanacak olan eğitim videosuna göre yapılan gözden geçirme ve iyileştirme çalışmalarına yer verilmelidir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Dersler öğrenci iş yüküne dayalı olarak tasarlanmamıştır.
<input type="checkbox"/>	2	Öğrenci iş yükünün nasıl hesaplanacağına ilişkin staj, mesleki uygulama hareketlilik gibi boyutları içeren ilke ve yöntemlerin yer aldığı tanımlı süreçler* bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Dersler öğrenci iş yüküne uygun olarak tasarlanmış, ilan edilmiş ve uygulamaya konulmuştur.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Programlarda öğrenci iş yükü izlenmekte ve buna göre ders tasarımı güncellenmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1-ECGQ3AGuUC9w2YGzRS0W0nhpRQfkECa/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1INgGNbxU7I3_4eimaxsnPShwR3LIQxPU/view?usp=drive_link

B.1.5. Programların izlenmesi ve güncellenmesi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında program ve derslerin amaçları ile öğrenme kazanımları; öğrenci memnuniyet anketleri, ders değerlendirme sonuçları, öğrenci başarı verileri ve geri bildirimler doğrultusunda her akademik yıl sonunda düzenli olarak izlenmektedir. Elde edilen bulgular program başkanlığı koordinasyonunda yürütülen akademik kurul ve bölüm toplantılarında değerlendirilmekte; ders içerikleri, uygulama ağırlığı ve öğretim yöntemlerine ilişkin güncelleme ihtiyaçları belirlenmektedir. Güncelleme süreçleri, dersi yürüten öğretim elemanları ile iş birliği içinde yetkili kurullar aracılığıyla *Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.*

uygulanmakta ve kayıt altına alınarak izlenebilirlik sağlanmaktadır. Öğrenci memnuniyet anket sonuçları Kalite Koordinatörlüğü aracılığıyla birimlere iletilmekte; eğitim-öğretime ilişkin istatistikî göstergeler (öğrenci sayıları, ders başarı oranları vb.) GELSİS ve PERSİS sistemleri üzerinden takip edilerek karar alma süreçlerinde kullanılmaktadır. Bu yaklaşım, programın PÜKO döngüsü kapsamında sürekli iyileştirilmesini sağlamaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Program çıktılarının izlenmesine ve güncellenmesine ilişkin mekanizma bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Program çıktılarının izlenmesine ve güncellenmesine ilişkin periyot, ilke, kural ve göstergeler oluşturulmuştur.
<input type="checkbox"/>	3	Programların genelinde program çıktılarının izlenmesine ve güncellenmesine ilişkin mekanizmalar işletilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Program çıktıları bu mekanizmalar ile izlenmekte ve ilgili paydaşların görüşleri de alınarak güncellenmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1ud8urmaUVJ_fO-8kNR79jh5-wp-kYTY/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1FRRGVb-W6o1V43BsBvXM-TmkHJhbXoNv/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1sdjihdzjVPFNO1WleRnMbzWt_IMSSZg7/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1j52-bIB4jhEjd4kQ02AmnKiY9r--xWu9/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1kjWMNYYi-NwTgE7qQhrQud42t7kortZK/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1DTMGA8p4GE6Nb6JJ1Gcl71OSYhPwUE4g/view?usp=drive_link

Not: Program tasarımı gözden geçirme süreç akışına göre (Ensemble’da yayınlanan) yapılan ve GBS Ders İçeriği Değişiklik Takip Formu ve Yeni Ders Öneri Takip Formuna işlenen çalışmalar değerlendirilmelidir.

B.1.6. Eğitim ve öğretim süreçlerinin yönetimi

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında eğitim-öğretim süreçleri; üniversitenin stratejik hedefleri, kalite güvencesi yaklaşımı ve PUKO döngüsü esas alınarak yönetilmektedir. Programın planlanması, uygulanması ve izlenmesi; ÖD.PR.02, ÖD.PR.03 ve ÖD.PR.04 prosedürleri doğrultusunda yürütülmekte; oyun motorları, programlama ve proje tabanlı derslerin öğrenme kazanımları, müfredat yapısı ve ölçme-değerlendirme süreçleri GBS ve ALMS üzerinden izlenmektedir. Derslerin yürütülme biçimi (örgün/uzaktan/karma ve teorik/uygulama) ve ders planları akademik kurullar tarafından belirlenmekte, eğitim süreçleri öğrenci geri bildirimleri ve akademik değerlendirmeler doğrultusunda düzenli olarak gözden geçirilerek programın uygulama odaklı ve sürdürülebilir yapısı desteklenmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde eğitim ve öğretim süreçlerini bütüncül olarak yönetmek üzere bir sistem bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde eğitim ve öğretim süreçlerini bütüncül olarak yönetmek üzere sistem, ilke ve kurallar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde eğitim ve öğretim süreçleri belirlenmiş ilke ve kuralara uygun yönetilmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde eğitim ve öğretim yönetim sistemine ilişkin uygulamalar izlenmekte ve izlem sonuçlarına göre iyileştirme yapılmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/11QhJf7l4uotg11mZzwFlQoT-ik_KoAjI/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/14NAYy08S4IUQoue897WQZY06jNE592rc/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1rSJJtloGL1gV6tYcG4_R9cyaFvXABu8S/view?usp=drive_link

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

B.2.1. Öğretim yöntem ve teknikleri

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında öğretim yöntem ve teknikleri, öğrenci merkezli, etkileşimli ve uygulama odaklı bir yaklaşımla yürütülmektedir. Derslerde proje tabanlı öğrenme, uygulamalı laboratuvar çalışmaları, oyun motorları (Unity, Unreal vb.) ile geliştirme süreçleri ve takım çalışmaları gibi yöntemler etkin biçimde kullanılmaktadır. Örgün ve uzaktan eğitim

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

modelleri, programın yapısına uygun olarak dijital öğrenme platformları üzerinden desteklenmektedir. Uygulamalı derslerde öğrencilerin birebir geliştirme yapabilmesi amaçlanmakta; sektörden uzmanların ders ve etkinliklere katılımı ile öğrencilerin iş dünyasıyla etkileşimi güçlendirilmektedir. Öğretim süreçlerinin etkililiği, öğrenci geri bildirimleri, ders değerlendirme anketleri ve başarı analizleri aracılığıyla izlenmekte; elde edilen veriler doğrultusunda öğretim yöntemlerinde sürekli iyileştirme sağlanması planlanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Öğrenme-öğretme süreçlerinde öğrenci merkezli yaklaşımlar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Öğrenme-öğretme süreçlerinde öğrenci merkezli yaklaşımın uygulanmasına yönelik ilke, kural ve planlamalar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Programların genelinde öğrenci merkezli öğretim yöntem teknikleri tanımlı süreçler doğrultusunda uygulanmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Öğrenci merkezli uygulamalar izlenmekte ve ilgili iç paydaşların katılımıyla iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AM-cYu7piTE8r3rV45RZtDVDJzPMp8nH/edit?usp=drive_link&ouid=108456160878453954990&rtpof=true&sd=true
- https://drive.google.com/file/d/10fCcsHv4xdwBTmEcx451j-ExbvZ21s3/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1pefyY84_L9Imhz6GmkDeA-J5CN9urD0c/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1ZcbeKn1r1O5w57qBhiHVG4L-0SmWpeBE/view?usp=drive_link

B.2.2. Ölçme ve değerlendirme

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında ölçme ve değerlendirme süreçleri, ders ve program öğrenme çıktıları ile uyumlu, öğrenci merkezli ve yetkinlik temelli bir yaklaşımla yürütülmektedir. Dersin içeriğine göre yazılı sınavların yanı sıra proje geliştirme, oyun prototipi üretimi, uygulama ödevleri gibi ölçme ve değerlendirme yöntemleri etkin biçimde kullanılmaktadır. Değerlendirme ölçütleri ve başarı kriterleri dönem başında OBİS üzerinden ilan edilerek şeffaflık sağlanmaktadır. Ölçme-değerlendirme uygulamaları, İstanbul Gelişim Üniversitesi ilgili eğitim-öğretim ve sınav yönetmelikleri doğrultusunda yürütülmekte; sınav güvenliği, tutarlılık ve nesnellik esas alınmaktadır. Öğrenci performansları, dönem içi uygulamalar ve proje çıktıları üzerinden izlenmekte; elde edilen sonuçlar öğrenci geri bildirimleri ve ders değerlendirme anketleri aracılığıyla analiz edilerek ölçme-değerlendirme süreçlerinde sürekli iyileştirme sağlanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Programlarda öğrenci merkezli ölçme ve değerlendirme yaklaşımları bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Öğrenci merkezli ölçme ve değerlendirmeye ilişkin ilke, kural ve planlamalar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Programların genelinde öğrenci merkezli ve çeşitlendirilmiş ölçme ve değerlendirme uygulamaları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Öğrenci merkezli ölçme ve değerlendirme uygulamaları izlenmekte ve ilgili iç paydaşların katılımıyla iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1b25JHiG2Xuo-cCnp-zFYOe3gjoGT5igS/view?usp=drive_link
- https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pqvvh87m6g6z3mfK13fbqxIG17Fvepeo/edit?usp=drive_link&ouid=108456160878453954990&rtpof=true&sd=true

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

Oyun Geliştirme ve Programlama Programında öğrenci kabulü ve öğrencilerin daha önceki eğitim süreçlerinde edindikleri kazanımların tanınması, şeffaf ve belirli akademik kriterler çerçevesinde yürütülmektedir. Bu süreçler, İstanbul Gelişim Üniversitesi Ön Lisans ve Lisans Eğitim-Öğretim Yönetmeliği ile ilgili yönergeler temel alınarak yönetilmektedir.

Programa öğrenci kabulü, Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından düzenlenen sınavlar (TYT puan türü) ve merkezi yerleştirme sistemi ile gerçekleştirilmektedir. Ayrıca, Yükseköğretim Kurulu (YÖK) tarafından belirlenen esaslar çerçevesinde dikey geçiş, yatay geçiş ve uluslararası öğrenci kabulü kontenjanları dahilinde de öğrenci alımı yapılmaktadır.

Öğrencilerin daha önce farklı bir yükseköğretim kurumundan aldıkları ve başarılı oldukları derslerin transferi, "Muafiyet ve İntibak İşlemleri Yönergesi" kapsamında değerlendirilmektedir. Öğrencinin sunduğu transkript ve ders içerikleri, Bölüm Muafiyet ve İntibak Komisyonu tarafından incelenerek mevcut müfredattaki derslerin kazanımlarıyla uyumu (içerik ve AKTS eşdeğerliği) denetlenmekte ve uygun görülen dersler için kredi transferi sağlanmaktadır.

Tüm eğitim süreçleri ve ders yükleri, Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikleri Çerçevesi (TYYYÇ) ile uyumlu olarak Avrupa Kredi Transfer Sistemi (AKTS) üzerinden kredilendirilmiştir. Bu sayede, öğrencilerin hareketlilik süreçlerinde (Erasmus vb.) veya farklı programlara geçişlerinde kazandıkları kredilerin akademik karşılıkları güvence altına alınmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesine ilişkin süreçler tanımlanmamıştır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesine ilişkin ilke, kural ve bağlı planlar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesine ilişkin planlar dâhilinde uygulamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Öğrenci kabulü, önceki öğrenmenin tanınması ve kredilendirilmesine ilişkin süreçler izlenmekte, iyileştirilmekte ve güncellemeler ilan edilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

B.2.4. Yeterliliklerin sertifikalandırılması ve diploma

İGÜ ön lisans öğrencilerinin mezuniyet işlemleri "Ön Lisans ve Lisans Eğitim, Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nde yer alan ilgili maddeler, açık, anlaşılır, kapsamlı ve tutarlı şekilde tanımlanmakta ve İGÜ web sayfaları aracılığı ile kamuoyu ile paylaşılmaktadır.

Öğrencilere düzenlenen sertifika, diploma ve belgeler; "İstanbul Gelişim Üniversitesi Diploma, Diploma Defteri, Mezuniyet Belgesi ve Sertifika Düzenleme Esasları Yönergesinde" belirtilen İGÜ'ye bağlı akademik birimlerdeki ve çift anadal/yandal programlarını tamamlayan öğrenciler, onursal doktora unvanı verilecek olanlar, kursiyerler ve benzeri kişiler için hazırlanacak olan diploma, geçici mezuniyet belgesi, diploma eki, onur belgesi, yüksek onur belgesi sertifika ve katılım belgeleri ile diploma defterlerinin düzenlenmesine ilişkin esaslara göre hazırlanmaktadır.

Akademik birim Yönetim Kurulu kararları ile mezuniyete hak kazanan öğrencilerin işlemleri, ÖİDB tarafından yürütülmekte, 'Geçici Mezuniyet Belgeleri'ni e-devlet üzerinden alabilmektedirler.

ÖİDB'den alınan geçici mezuniyet belgelerinin ve diploma aslının takibi, ÖİDB bünyesinde yapılmaktadır. Diplomalar, Diploma Defteri onaylatılarak mezunlara teslim edilmektedir. Kayıtlı oldukları programları başarıyla tamamlayarak diploma almaya hak kazanan öğrencilere diploma ile birlikte Diploma Eki ve Not Döküm Belgesi (Transkript) verilmektedir. Çift Anadal programlarına kabul edilen ve başarı şartlarını sağlayan öğrencilere ikinci bir Anadal diploması verilir; Yandal programına kabul edilen ve başarı şartlarını sağlayan öğrencilere ise "Yandal Sertifikası" verilmektedir.

Öğrenciler mezuniyet ile ilgili gerekliliklerin takibini OBİS üzerindeki mezuniyet sekmesinden yapabilmektedirler. Elektronik Belge Yönetim Sistemi (EBYS) üzerinden öğrenci diplomalarının elektronik olarak imzalanabilmesi çalışmaları devam etmektedir. Diplomaları basıma hazır olan öğrenciler, ÖİDB'ye gelerek diplomalarını ve diploma eklerini alabilmektedir. Diploma almak için gelen öğrencilerin METSİS'e üye olmalarını kolaylaştırmak adına ÖİDB Ofisinde ve üniversitenin çeşitli birimlerinde 2022 itibarı ile karekod uygulamasına başlanmış olup bu sistemle mezun takipleri yapılması planlanmaktadır.

Mezuniyetleri yapılan öğrencilerden mevzuat gereğince onur-yüksek onur belgesi almaya hak kazananlar için ilgili belgeler düzenlenip, öğrencilere teslim edilmektedir. Hazırlanan belgelerin Öğrenci İşleri Daire Başkanı, Dekanlar/Müdürler ve Rektör tarafından paraf /İmza işlemlerini hızlandırabilmek ve iş yükünü azaltabilmek adına Diplomaların, Onur ve Yüksek Onur sertifikalarının EBYS üzerinden imzalanmasına yönelik çalışmalarda son aşamaya gelinmiştir.

Öğrencinin akademik ve kariyer gelişimini izleme süreçleri İstanbul Gelişim Üniversitesi Akademik Danışmanlık Yönergesine ve İGÜ Kariyer Yönlendirme Uygulama ve Araştırma Merkezi Yönergesine göre yapılmaktadır. Bireysel Kariyer Danışmanlığı hizmeti ile öğrenci ve mezunlarımızın kariyer yönetimlerinde kendi potansiyeline uygun hedefler oluşturmalarında katkıda bulunmaktadır. Kendilerini tanımaları yolunda kişilik ve ilgi envanteri hizmeti sağlanmaktadır. İş hayatına hazır hale gelmelerinde edinilmesi gereken yetkinlik ve becerilerinin gelişimi için atölye çalışmaları, uygulamalı eğitimler organize edilmektedir. Şirket ve öğrenciler arasında köprü görevi yaparak iki tarafı buluşturacak faaliyetler gerçekleştirilmektedir. Bunlar; kariyer günleri, sektörel buluşmalar, sınıfta uzman projesi, kariyer fuarı, paneller ve seminerler gibi uygulamalardır. Şirketler ile

anlařmalar saęlanarak, üniversiteye özel ilanlar olarak öğrencilerin iş ve staj bulmalarında geniş alternatifler oluşturulmaktadır. Kariyer Yönlendirme Uygulama ve Arařtırma Merkezi telefon, web, internet ve sosyal medya araçlarıyla öğrenci ve mezunlarla iletişim kurarak iş ve staj imkânları ile ilgili bilgiler vermektedir. Eğitim- öğretim sürecini yönetmelięe uygun tamamlayan öğrenciler Ön lisans diploması almaya hak kazanır.

KYS.YD.006 Yayın Tarihi: 24.01.2023 Revizyon Tarihi: 24.01.2023 Rev: 0 21 / 3

Programımızın sertifikası ve akreditasyonu bulunmamaktadır.

İstanbul Geliřim Üniversitesine baęlı Fakülte, Yüksekokul, Meslek Yüksekokulu ve çift anadal / yandal programlarına kayıtlı öğrencilerin eğitim-öğretim programlarının tüm gereklerini yerine getiren, GANO'su 2,00 veya daha yüksek olmak koşulu ile ön lisans için en az 120 AKTS kredisine, lisans için en az 240 AKTS kredisine sahip olan öğrenciler, mezuniyet koşullarını saęlamıř olurlar.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Diploma onayı ve dięer yeterliliklerin sertifikalandırılmasına iliřkin süreçler tanımlanmamıřtır.
<input type="checkbox"/>	2	Diploma onayı ve dięer yeterliliklerin sertifikalandırılmasına iliřkin kapsamlı, tutarlı ve ilan edilmiř ilke, kural ve süreçler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Diploma onayı ve dięer yeterliliklerin sertifikalandırılmasına iliřkin uygulamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Uygulamalar izlenmekte ve tanımlı süreçler iyileřtirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleřtirilmiř, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://oidb.gelisim.edu.tr/tr/idari-icerik-mezuniyet>

B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri

Akademik birim, hedefledięi nitelikli mezun yeterliliklerine ulařmak ve eğitim- öğretim faaliyetlerini yürütmek için uygun altyapıya, kaynaklara ve ortamlara sahip olmalı ve öğrenme olanaklarının tüm öğrenciler için yeterli ve erişilebilir olmasını güvence altına almalıdır. Akademik birim, öğrencilerin akademik gelişimi ve kariyer planlamasına yönelik destek hizmetleri saęlamalıdır.

B.3.1. Öğrenme ortam ve kaynakları

Üniversitemizde eğitim-öğretim süreçleri, tüm öğrenme ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde yapılandırılmıř Öğrenme Yönetim Sistemi (ALMS) üzerinden yürütölmektedir. ALMS; senkron ve asenkron öğrenme olanakları, ölçme-deęerlendirme, e-ders, hizmet içi eğitim ve sanal sınıf modülleri ile kurumun dięer bilgi yönetim sistemleriyle entegre çalışmaktadır. Uzaktan ve karma eğitim süreçlerinde ders materyalleri farklı veri tabanlarından saęlanmakta; öğrenciler ve öğretim elemanları bilimsel yayınlara, tezlere ve ders içeriklerine kampüs dışından İGÜ Kurumsal Açık Eriřim Arřivi (DSpace@İGÜ) aracılıęıyla erişebilmektedir. Açık Dersler, ALMS ve Uzaktan Eğitim Uygulama ve Arařtırma Merkezi web sayfası üzerinden ücretsiz olarak sunulmaktadır.

Uzaktan Eğitim Uygulama ve Arařtırma Merkezi tarafından hibrit eğitim sürecine iliřkin üniversite genelinde raporlamalar yapılmakta; elde edilen veriler akademik birimlerle paylaşılmakta ve iyileřtirme çalışmaları yürütölmektedir. Dersliklerde teknolojik altyapı geliştirilmiř; akıllı tahta, çift kamera sistemleri ve ALMS/Perculus entegrasyonu ile sanal sınıf, ders notu paylaşımı, ödev ve ölçme-deęerlendirme süreçleri etkin şekilde yürütölmektedir. Sistem altyapısı; erişilebilirlik, sürdürülebilirlik ve yedeklilik ilkeleri doęrultusunda izlenmekte ve performans ölçüm araçlarıyla düzenli olarak deęerlendirilmektedir.

Not: Merkezi kütüphane olanaklarına bu bölümde yer verilmeyecektir. Ancak merkezi kütüphanede bölüme ait spesifik kaynaklar hakkında bilgi verilebilir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimin eğitim - öğretim faaliyetlerini sürdürebilmek için yeterli kaynaęı bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin eğitim-öğretim faaliyetlerini sürdürebilmek için uygun nitelik ve nicelikte öğrenme kaynaklarının (sınıf, laboratuvar, stüdyo, öğrenme yönetim sistemi, basılı/e-kaynak ve materyal, insan kaynakları vb.) oluşturulmasına yönelik planları vardır.
<input type="checkbox"/>	3	Öğrenme kaynaklarının yönetimi alana özgü koşullar, erişilebilirlik ve akademik birimler arası denge gözetilerek gerçeleřtirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Öğrenme kaynaklarının geliřtirilmesine ve kullanımına yönelik izleme ve iyileřtirilme yapılmaktadır.

Birim İç Deęerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Deęerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıřtır.

<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.
-------------------------------------	---	---

Kanıtlar

[https://drive.google.com/file/d/1ey1Uu_BljRDIESa1crWIw4ngOW7jD77M/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1ey1Uu_BljRDIESa1crWIw4ngOW7jD77M/view?usp=drive_link)

B.3.2. Akademik destek hizmetleri

Program başkanları, danışman öğretim elemanı rolü kapsamında öğrencilere akademik ve mesleki gelişimlerini destekleyici mentörlük hizmeti sunmaktadır. Üniversite bünyesinde ayrıca öğrencilerin psikososyal iyi oluşlarını desteklemek amacıyla yapılandırılmış psikolojik danışmanlık hizmetleri yürütülmektedir. Öğrencilerin kariyer farkındalıklarını artırmak ve mezuniyet sonrası süreçlere hazırlıklarını desteklemek üzere Kariyer Geliştirme Merkezi tarafından çeşitli rehberlik ve destek faaliyetleri gerçekleştirilmektedir.

İstanbul Gelişim Üniversitesi'nde ön lisans ve lisans düzeyindeki öğrencilerin eğitim-öğretim süreçlerinin sağlıklı biçimde ilerlemesini sağlamak amacıyla her program için akademik danışmanlar görevlendirilmektedir. Akademik danışmanlar; yürürlükteki mevzuat ve akademik düzenlemeler hakkında bilgilendirme yapmakta, ders kayıtları, ders ekleme-bırakma ve kayıt yenileme işlemleri başta olmak üzere akademik süreçlerde öğrencilere yönlendirme ve danışmanlık hizmeti sunmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde öğrencilerin akademik gelişimi ve kariyer planlamasına yönelik destek hizmetleri bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde öğrencilerin akademik gelişimi ve kariyer planlaması süreçlerine ilişkin tanımlı ilke ve kurallar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Akademik birimde öğrencilerin akademik gelişim ve kariyer planlamasına yönelik destek hizmetleri tanımlı ilke ve kurallar dâhilinde yürütülmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde öğrencilerin akademik gelişimi ve kariyer planlamasına ilişkin uygulamalar izlenmekte ve öğrencilerin katılımıyla iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://kariyer.gelisim.edu.tr/tr/idari-anasayfa>
- [https://drive.google.com/file/d/1P3XYR3W-VL4iUaI6IgdI79gcMtPh3cCU/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1P3XYR3W-VL4iUaI6IgdI79gcMtPh3cCU/view?usp=drive_link)
- [https://drive.google.com/file/d/19ul8L-2i6d8nLP_TpdJiqiSSGvqxafvf/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/19ul8L-2i6d8nLP_TpdJiqiSSGvqxafvf/view?usp=drive_link)

B.3.3. Tesis ve altyapılar

İstanbul Gelişim Üniversitesi Meslek Yüksekokulu'nda öğrenme-öğretim faaliyetlerini destekleyen tesis, altyapı ve bilişim kaynakları; programların amaçları, öğrenci sayıları ve eğitim çıktıları dikkate alınarak planlanmakta ve sürdürülebilirlik ilkesi doğrultusunda işletilmektedir. MYO bünyesinde yer alan derslikler, bilişim ve uygulama ağırlıklı programların gereksinimlerini karşılayacak şekilde teknolojik donanımlarla desteklenmiştir.

Bilişim temelli programlar için bilgisayar laboratuvarları ve uygulama sınıfları; güncel donanım, yazılım ve internet altyapısı ile öğrencilerin uygulamalı eğitim, proje geliştirme ve teknik beceri kazanımlarını destekleyecek biçimde yapılandırılmıştır. Kampüs genelinde sağlanan kablosuz internet erişimi sayesinde öğrenciler, derslikler, laboratuvarlar ve ortak kullanım alanlarında üniversitenin dijital öğrenme ve bilgi sistemlerine kesintisiz erişim sağlayabilmektedir.

Öğrenme süreçleri, Öğrenme Yönetim Sistemi (ALMS) başta olmak üzere Öğrenci Bilgi Sistemi, kütüphane otomasyon sistemi ve diğer kurumsal bilişim altyapıları ile entegre biçimde yürütülmektedir. Bu sistemler aracılığıyla öğrenciler ders materyallerine, uygulama içeriklerine ve akademik kaynaklara çevrim içi ortamda erişebilmekte; öğretim elemanları ise eğitim süreçlerini dijital araçlarla etkin biçimde yönetebilmektedir.

MYO yerleşkesinde bulunan kütüphane ve okuma salonları, öğrencilerin akademik çalışmalarını destekleyecek bilgisayar altyapısı ve dijital bilgi kaynakları ile hizmet vermektedir. Fiziksel ve dijital öğrenme kaynakları, öğretim elemanlarının önerileri ve program gereksinimleri doğrultusunda güncellenmekte; kullanım durumu ve ihtiyaçlar düzenli olarak izlenerek iyileştirme çalışmaları yapılmaktadır.

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

Tesis ve bilişim altyapısının etkinliği; erişilebilirlik, kapasite kullanımı ve sürdürülebilirlik göstergeleri doğrultusunda izlenmekte, elde edilen veriler doğrultusunda gerekli güncelleme ve geliştirme planlamaları gerçekleştirilmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde uygun nitelik ve nicelikte tesisler ve altyapı bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde uygun nitelik ve nicelikte tesis ve altyapının (ulaşım, bilgi ve iletişim altyapısı, uzaktan eğitim altyapısı vb.) kurulmasına ve kullanımına ilişkin planlamalar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Akademik birimde tesis ve altyapı erişilebilirdir ve bunlardan fırsat eşitliğine dayalı olarak yararlanılmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Tesis ve altyapının kullanımı izlenmekte ve ihtiyaçlar doğrultusunda iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://gelisim.edu.tr/tr/gelisim-icerik-laboratuvarlar>
- https://drive.google.com/file/d/1_9-_MSv6rZqWB-X-ccpH_B1yEEgnZVhp/view?usp=drive_link

B.3.4. Dezavantajlı gruplar

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı, İstanbul Gelişim Üniversitesi'nin 'Engelsiz Üniversite' politikası ile uyumlu olarak, özel gereksinimli, uluslararası ve dezavantajlı gruptaki öğrencilerin eğitim-öğretim süreçlerine tam katılımını sağlamayı taahhüt eder. Kampüs ve laboratuvarlarımız fiziksel erişilebilirlik standartlarına (rampa, asansör, engelli WC vb.) uygundur.

Akademik birimizde, dezavantajlı öğrencilerin ihtiyaçları kayıt aşamasında 'Engelsiz Gelişim Birimi' koordinasyonu ile tespit edilmekte ve danışman öğretim elemanlarına bildirilmektedir. Eğitim materyallerinin dijital erişilebilirliğine önem verilmekte; görme, işitme veya öğrenme güçlüğü yaşayan öğrenciler için sınav sürelerinde esneklik ve alternatif değerlendirme yöntemleri uygulanmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına erişimine ilişkin planlamalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına nitelikli ve adil erişimine ilişkin planlamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına erişimine ilişkin uygulamalar yürütülmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına erişimine yönelik uygulamalar izlenmekte ve dezavantajlı grupların görüşleri de alınarak iyileştirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://engelsiz.gelisim.edu.tr/tr/idari-anasayfa>

B.3.5. Sosyal, kültürel, sportif faaliyetler

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı olarak, öğrencilerimizin teknik yetkinliklerinin yanı sıra sosyal ve kültürel gelişimlerini desteklemek önceliklerimiz arasındadır. Bu kapsamda, üniversitemiz **Sağlık, Kültür ve Spor (SKS) Daire Başkanlığı** ile koordineli olarak çalışan öğrenci kulüplerimiz (özellikle Oyun Geliştirme Kulübü / E-Spor Topluluğu) aktif rol oynamaktadır.

Öğrencilerimiz için laboratuvarlarımız ders saatleri dışında da 'Game Jam' (Oyun Geliştirme Maratonu) etkinlikleri ve atölye çalışmalarını için erişilebilirdir. Bölümümüz, öğrencilerin sektörel sosyalleşmesini sağlamak amacıyla teknik geziler, sektör buluşmaları ve E-Spor turnuvaları düzenlemekte; bu faaliyetler için gerekli bütçe, ulaşım ve mekân desteği Rektörlük ve ilgili idari birimlerce sağlanmaktadır. Gerçekleştirilen her faaliyet sonrasında öğrencilerden katılımcı memnuniyet anketleri alınması ve bir sonraki eğitim-öğretim yılı planlamasında bu geri bildirimler dikkate alınarak iyileştirmeler yapılması hedeflenmektedir.

Not: Akademik birime özel faaliyetlere bu bölümde yer verilecektir. SKS birimine yapılan başvuru öncesi süreçler ve yapılan faaliyetler sonrası değerlendirmeler ve iyileştirme çalışmaları tanımlanabilir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde uygun nitelik ve nicelikte sosyal, kültürel ve sportif faaliyet olanakları bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Sosyal, kültürel ve sportif faaliyet olanaklarının yaratılmasına ilişkin planlamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Sosyal, kültürel ve sportif faaliyetler erişilebilirdir ve bunlardan fırsat eşitliğine dayalı olarak yararlanılmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Sosyal, kültürel ve sportif faaliyet mekanizmaları izlenmekte, İhtiyaçlar/talepler doğrultusunda faaliyetler çeşitlendirilmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://sksdb.gelisim.edu.tr/tr/idari-ogrenci-kulupleri-oyun-gelistirme-kulubu>
- <https://sksdb.gelisim.edu.tr/tr/idari-ogrenci-kulupleri-igu-oyunlastirma-kulubu>
- <https://gelisim.edu.tr/tr/gelisim-haber-igude-duzenlenen-game-jam-etkinligi-yogun-ilgi-gordu>

B.4. Öğretim Kadrosu

B.4.1. Atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri

İstanbul Gelişim Üniversitesi, Meslek Yüksekokulunda öğretim elemanı atama, yükseltme ve görevlendirme süreç ve kriterleri ilgili mevzuatlar çerçevesinde belirlenerek kamuoyuna şeffaf bir şekilde sunulmaktadır. İhtiyaç olan programlara, program ile ilgili belirlenen niteliklere sahip öğretim elemanı alımını sağlamak amacıyla işe alma, atanma süreçlerini net ve açık olarak tanımlayan ve halen yürürlükte olan 657 sayılı Devlet Memurları Kanunu'nun 48. maddesindeki genel şartlar ve 2547 sayılı Yükseköğretim Kanununun 23., 24., 25., 26., 27. ve 28. maddeleri ile 65. maddesi gereğince hazırlanmış ve yayımlanmış, "Öğretim Üyeliğine Yükseltme ve Atama Yönetmeliği" uygulanmaktadır. Programlardan gelen Öğretim Görevlisi taleplerinde ise "Öğretim Üyesi Dışındaki Öğretim Elemanı Kadrolarına Yapılacak Atamalarda Uygulanacak Merkezi Sınav ile Giriş Sınavlarına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik" kriterleri uygulanmaktadır. İstanbul Gelişim Üniversitesinde, Öğretim Üyeliğine Atama ve Yükseltme Kriterleri ve Öğretim Üyesi Dışındaki Öğretim Elemanı Kadrolarına Yapılacak Atamalarda Uygulanacak Merkezi Sınav ile Giriş Sınavlarına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik yürürlükte olup, yeni öğretim üyesi ve öğretim görevlisi alımında kullanılmaktadır. İlgili süreç ve kriterler, akademik liyakatle birlikte fırsat eşitliğini sağlar niteliktedir. Meslek Yüksekokulunda personel atama ve yükseltme ön başvuru sonuçları ve nihai sonuçlar, kamuoyuyla şeffaf bir şekilde paylaşılır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Atama, yükseltme ve görevlendirme süreçleri tanımlanmamıştır.
<input type="checkbox"/>	2	Atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri tanımlanmış; ancak planlamada alana özgü ihtiyaçlar irdelenmemiştir.
<input type="checkbox"/>	3	Tüm alanlar için tanımlı ve paydaşlarca bilinen atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri uygulanmakta ve karar almalarında (eğitim-öğretim kadrosunun işe alınması, atanması, yükseltilmesi ve ders görevlendirmeleri vb.) kullanılmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Atama, yükseltme ve görevlendirme uygulamalarının sonuçları izlenmekte ve izlem sonuçları değerlendirilerek önlemler alınmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://www.resmigazete.gov.tr/ilanlar/eskiilanlar/2025/08/20250827-4-11.pdf>
- https://drive.google.com/file/d/1U3HCR8nd-EuLronu4TAfH6ejojAeUZH6/view?usp=drive_link
- https://drive.google.com/file/d/1notZAlnDyzRbznE9XketYa4QS-2mA01a/view?usp=drive_link

Not: Kanun ve yönetmelikler burada tekrar edilmemelidir. Akademik birime özel uygulamalara yer verilmelidir.

B.4.2. Öğretim yetkinlikleri ve gelişimi

Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümünde görev yapan öğretim elemanları; oyun geliştirme, programlama, görsel tasarım ve etkileşimli medya alanlarında akademik yeterlilik ve sektörel deneyime sahiptir. Öğretim kadrosunun yetkinliği, alan uzmanlığı, eğitim-öğretim deneyimi ve güncel teknolojilere hâkimiyeti dikkate alınarak planlanmakta; ders içerikleri, öğretim yöntemleri ve ölçme-değerlendirme yaklaşımları bu doğrultuda yürütülmektedir.

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

Öğretim elemanlarının mesleki ve pedagojik gelişimlerini desteklemek amacıyla kurum tarafından hizmet içi eğitimler, eğitim teknolojileri seminerleri, oyun motorları ve yeni yazılım araçlarına yönelik atölye çalışmaları düzenlenmektedir. Ayrıca öğretim elemanları; ulusal ve uluslararası bilimsel etkinliklere, sektörel buluşmalara ve sertifika programlarına katılım konusunda teşvik edilmekte, bu kazanımlar ders içeriklerine ve uygulamalı çalışmalara yansıtılmaktadır. Öğretim yetkinliklerinin sürdürülebilir şekilde geliştirilmesi, öğrenci geri bildirimleri ve akademik değerlendirme süreçleri aracılığıyla düzenli olarak izlenmekte ve iyileştirilmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Öğretim elemanlarının öğretim yetkinliğini geliştirmek üzere planlamalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Öğretim elemanlarının; öğrenci merkezli öğrenme, uzaktan eğitim, ölçme değerlendirme, materyal geliştirme ve kalite güvencesi sistemi gibi alanlardaki yetkinliklerinin geliştirilmesine ilişkin planlar bulunmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Öğretim elemanlarının öğretim yetkinliğini geliştirmek üzere uygulamalar vardır.
<input type="checkbox"/>	4	Öğretim yetkinliğini geliştirme uygulamalarından elde edilen bulgular izlenmekte ve izlem sonuçları öğretim elemanları ile birlikte irdelenerek önlemler alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1R5NgPdbQqi33UbHeTFK9fvLNIMvQAVQU/view?usp=drive_link

B.4.3. Eğitim faaliyetlerine yönelik teşvik ve ödüllendirme

Öğretim elemanlarının yaratıcı ve yenilikçi eğitim uygulamalarını teşvik etmeye yönelik ödül ve teşvik süreçleri, kurum genelinde belirlenen politikalar doğrultusunda uygulanmakta; bu yaklaşım Oyun Geliştirme ve Programlama Programı özelinde de dikkate alınarak hayata geçirilmektedir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Öğretim kadrosuna yönelik teşvik ve ödüllendirilme mekanizmaları bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Teşvik ve ödüllendirme mekanizmalarının; yetkinlik temelli, adil ve şeffaf biçimde oluşturulmasına yönelik planlar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Teşvik ve ödüllendirme uygulamaları akademik birimin geneline yayılmıştır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Teşvik ve ödül uygulamaları izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- https://drive.google.com/file/d/1a3dh5-1zNoB_7RjEdX6dX9Ox5kJUe9/view?usp=drive_link

C. ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME

C.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi ve Araştırma Kaynakları

C.1.1. Araştırma süreçlerinin yönetimi

Oyun Geliştirme ve Programlama programındaki projelerini hazırlık aşamasında işletilen araştırma süreçleri yazılı hale getirilmiş standart prosedürler çerçevesinde yürütülmektedir. Bu kapsamda; projeler fizibilite çalışmalarıyla analiz edilmekte ve tüm teknoloji seçim kararları ile risk değerlendirmeleri kayıt altına alınarak geliştirme öncesi güvenli bir proje altyapısı oluşturulmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde araştırma süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısına ilişkin bir planlama bulunmamaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Akademik birimin araştırma süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısına ilişkin yönlendirme ve motive etme gibi hususları dikkate alan planlamaları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde araştırma süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısı kurumsal tercihler yönünde uygulanmaktadır.

<input type="checkbox"/>	4	Araştırma süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısının işlerliği ile ilişkili sonuçlar izlenmekte ve önlemler alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

C.1.2. İç ve dış kaynaklar

İGÜ bünyesinde gerçekleştirilen araştırma ve geliştirme faaliyetlerinin yönetimini Mütevelli Heyeti tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu faaliyetlerle ilgili olarak bütçe takibi, satın alma, organizasyon, altyapı ile ilgili çalışmalar Mali İşler, Yapı İşleri ve Destek Hizmetleri Daire Başkanlıkları ile Laboratuvar Koordinatörlüğü tarafından yürütülmektedir.

Oyun Geliştirme ve Programlama Programı'nın kullandığı laboratuvarlar aşağıdaki gibidir:

1. G Blok 212 no'lu laboratuvar
2. G Blok 116 no'lu laboratuvar
3. G Blok 112 no'lu laboratuvar

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimin araştırma ve geliştirme faaliyetlerini sürdürebilmesi için yeterli kaynağı bulunmamaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Akademik birimin araştırma ve geliştirme faaliyetlerini sürdürebilmek için uygun nitelik ve nicelikte fiziki, teknik ve mali kaynakların oluşturulmasına yönelik planları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birim araştırma ve geliştirme kaynaklarını araştırma stratejisi ve akademik birimler arası dengeyi gözeterek yönetmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Araştırma kaynaklarının yeterliliği ve çeşitliliği izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

C.1.3. Doktora programları ve doktora sonrası imkanlar

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Akademik birimin doktora programı ve doktora sonrası imkanları bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin araştırma politikası, hedefleri ve stratejileri ile uyumlu doktora programı ve doktora sonrası imkanlara ilişkin planlamalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimin araştırma politikası, hedefleri ve stratejileri ile uyumlu ve destekleyen doktora programları ve doktora programı sonrası imkanlar yürütülmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde doktora programları ve doktora sonrası imkanlarının çıktıları düzenli olarak izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

C.2. Araştırma Yetkinliği, İş birlikleri ve Destekler

C.2.1. Araştırma yetkinlikleri ve gelişimi

Not: Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü (BAP-K) tarafından yürütülen çalışmalar/eğitimler haricinde, akademik birimde gerçekleştirilen faaliyetlere yer verilmelidir.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma yetkinliğinin geliştirilmesine yönelik mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma yetkinliğinin geliştirilmesine yönelik planlar bulunmaktadır.

<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma yetkinliğinin geliştirilmesi ne yönelik uygulamalar yürütülmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Öğretim elemanlarının araştırma yetkinliğinin geliştirilmesine yönelik uygulamalar izlenmekte ve izlem sonuçları öğretim elemanları ile birlikte değerlendirilerek önlemler alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

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

Olgunluk düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Akademik birimde ulusal ve uluslararası düzeyde ortak programlar ve ortak araştırma akademik birimleri oluşturma yönünde mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde ulusal ve uluslararası düzeyde ortak programlar ve ortak araştırma akademik birimleri ile araştırma ağlarına katılım ve iş birlikleri kurma gibi çoklu araştırma faaliyetlerine yönelik planlamalar ve mekanizmalar bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Ulusal ve uluslararası düzeyde ortak programlar ve ortak araştırma faaliyetleri yürütülmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde, ulusal ve uluslararası düzeyde kurum içi ve kurumlar arası ortak programlar ve ortak araştırma faaliyetleri izlenmekte ve ilgili paydaşlarla değerlendirilerek iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

C.3. Araştırma Performansı

C.3.1. Araştırma performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde araştırma performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde araştırma performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik ilke, kural ve göstergeler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde araştırma performansını izlemek ve değerlendirmek üzere oluşturulan mekanizmalar kullanılmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde araştırma performansı izlenmekte ve ilgili paydaşlarla değerlendirilerek iyileştirilmektedir.
<input checked="" type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

Not: Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü (BAP-K) tarafından yürütülen çalışmalar (APSİS ve BAPSİS) haricinde, akademik birimde gerçekleştirilen faaliyetlere yer verilmelidir.

C.3.2. Öğretim elemanı/araştırmacı performansının değerlendirilmesi

İstanbul Gelişim Üniversitesi Oyun Geliştirme ve Programlama Bölümü'nde araştırma faaliyetleri, üniversitenin akademik öncelikleri doğrultusunda; sektörel gelişmeler ve toplumsal ihtiyaçlarla uyumlu şekilde yürütülmektedir. Bölüm kapsamında yürütülen araştırma ve proje çalışmaları, oyun teknolojileri, programlama ve dijital üretim alanlarında bilimsel ve uygulamalı çıktıların üretilmesini hedeflemektedir.

Öğretim elemanlarının akademik araştırma, proje ve yayın faaliyetlerine aktif katılımı desteklenmekte; bu süreçler uygun teknik altyapı, kurumsal destek mekanizmaları ve iş birliği olanaklarıyla güçlendirilmektedir. Böylece bölümde sürdürülebilir bir araştırma kültürü oluşturulması ve üretilen çalışmaların sektörel ve toplumsal katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

İstanbul Gelişim Üniversitesi (İGÜ), araştırma ve akademik yayınları teşvik etmek amacıyla çeşitli yönergeler ve uygulamalar benimsemektedir. Bu uygulamalar, akademik faaliyetlerin izlenmesi, ödüllendirilmesi ve desteklenmesi süreçlerini kapsayarak,

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

üniversitenin bilimsel üretkenliğini artırmayı hedeflemektedir. Kurum içindeki araştırma faaliyetlerinin toplanabilmesi, ölçülebilmesi ve değerlendirilebilmesi için erişime açık Akademik Veri Sistemi (AVESİS) aktif olarak kullanılmaktadır.

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input type="checkbox"/>	1	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik ilke, kural ve göstergeler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma-geliştirme performansını izlemek ve değerlendirmek üzere oluşturulan mekanizmalar kullanılmaktadır.
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Akademik birimde öğretim elemanlarının araştırma-geliştirme performansı izlenmekte ve öğretim elemanları ile birlikte değerlendirilerek iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

- <https://avesis.gelisim.edu.tr/ninam>
- <https://avesis.gelisim.edu.tr/mnlus>
- <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/5414180>

Not: Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü (BAP-K) tarafından yürütülen çalışmalar (APSİS ve BAPSİS) haricinde, akademik birimde gerçekleştirilen faaliyetlere yer verilmelidir.

D. TOPLUMSAL KATKI

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

D.1.1. Toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Akademik birimde toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısına ilişkin bir planlama bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısına ilişkin planlamaları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısı kurumsal tercihler yönünde uygulanmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve organizasyonel yapısının işlerliği ile ilişkili sonuçlar izlenmekte ve önlemler alınmaktadır.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

D.1.2. Kaynaklar

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Akademik birimde toplumsal katkı faaliyetlerini sürdürebilmesi için yeterli kaynağı bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin toplumsal katkı faaliyetlerini sürdürebilmek için uygun nitelik ve nicelikte fiziki, teknik ve mali kaynakların oluşturulmasına yönelik planları bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde toplumsal katkı kaynaklarını toplumsal katkı stratejisi ve akademik birimler arası dengeyi gözeterek yönetmektedir.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde toplumsal katkı kaynaklarının yeterliliği ve çeşitliliği izlenmekte ve iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

D.2. Toplumsal Katkı Performansı

Birim İç Değerlendirme Raporu (BİDR) Hazırlama Şablonu; Yükseköğretim Kalite Kurulu Dereceli Değerlendirme Anahtarı (Sürüm 3.2) esas alınarak hazırlanmıştır.

D.2.1.Toplumsal katkı performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Olgunluk Düzeyi (akademik birimin iç kalite güvence süreciyle uyumlu olan seçilmelidir)

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Akademik birimde toplumsal katkı performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik mekanizmalar bulunmamaktadır.
<input type="checkbox"/>	2	Akademik birimin toplumsal katkı performansının izlenmesine ve değerlendirmesine yönelik ilke, kural ve göstergeler bulunmaktadır.
<input type="checkbox"/>	3	Akademik birimde toplumsal katkı performansını izlemek ve değerlendirmek üzere oluşturulan mekanizmalar kullanılmaktadır.
<input type="checkbox"/>	4	Akademik birimde toplumsal katkı performansı izlenmekte ve ilgili paydaşlarla değerlendirilerek iyileştirilmektedir.
<input type="checkbox"/>	5	İçselleştirilmiş, sistematik, sürdürülebilir ve örnek gösterilebilir uygulamalar bulunmaktadır.

Kanıtlar

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Oyun Geliştirme ve Programlama programı öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımı sergilemektedir. Program, öğrencilerin mesleki gelişimlerini akademik ve sektörel anlamda desteklediği gibi, farkındalık, problem çözme, tasarım odaklı düşünme vb. becerilerini de arttırmaya yönelik çalışmalar planlamakta ve uygulamaktadır. Teorik derslerde öğrencilerin alan ile ilgili kavramsal yapıya hakim olmaları hedeflenirken uygulamalı olarak işlenen derslerde sektörün beklentilerine cevap verebilecek güncel donanıma sahip olmaları hedeflenmektedir. Yönetim anlayışı demokratik ve katılımcı olmayı esas almaktadır. Kurumun “sürekli gelişim” mottosuna bağlı kalarak yenilikler ve ihtiyaçlar takip edilmekte ve öğretim elemanlarının akademik gelişimleri desteklenmektedir.

6. PERFORMANS GÖSTERGELERİ

Performans Göstergeleri ve Hedefler Tablosu akademik birim bazında doldurularak gönderilmelidir.