# ÖZET

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, 2025 yılı itibarıyla akademik ve idari yapılanmasında önemli bir dönüşüm geçirmiş ve eğitim-öğretim kapasitesini üç katına çıkarmıştır. 2024 yılında yalnızca Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü ile eğitim faaliyetlerini sürdüren Fakültemiz, 2025-2026 akademik yılında **Bilgisayar Mühendisliği** ve **Dijital Oyun Tasarımı** bölümlerinin de ilk öğrencilerini almasıyla birlikte, toplamda üç aktif bölümle faaliyetlerine devam etmektedir.

Bu rapor, Fakültemizin 2025 yılı içindeki eğitim-öğretim, araştırma-geliştirme, toplumsal katkı ve yönetim faaliyetlerini, Yükseköğretim Kalite Kurulu (YÖKAK) ölçütleri ve Kurum İç Değerlendirme Raporu (KİDR) Hazırlama Kılavuzu (Sürüm 3.1) doğrultusunda değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Raporun hazırlık sürecinde, aktif bölümlerimizden (Yapay Zeka Müh., Bilgisayar Müh., Dijital Oyun Tasarımı) gelen birim raporları ve kanıtlar temel alınmış; süreç, kapsayıcılık ve şeffaflık ilkeleri doğrultusunda bölüm kalite komisyonlarının etkin katılımıyla yürütülmüştür.2025 yılı faaliyet dönemi, Fakültemiz için akademik derinleşme ve toplumsal etkinin arttığı bir yıl olmuştur. Özellikle Yapay Zeka Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümlerimiz'in **TÜBİTAK 1001 projesi** başarıları, tüm bölümlerin katılımıyla gerçekleştirilen **TEDx Trabzon Üniversitesi** etkinliği ve müfredatların **MÜDEK 3.0** standartlarına uyumlu hale getirilmesi çalışmaları, fakültemizin kalite odaklı büyüme vizyonunu ortaya koymaktadır. Yazılım Mühendisliği Bölümümüz ise akademik kadro yapılanmasını sürdürmekte olup henüz pasif statüdedir. Bu rapor, hızla büyüyen öğrenci sayısı ve akademik kadromuzun güçlü yönlerini vurgularken, aynı zamanda ortak kullanılan fiziki altyapı ve laboratuvar imkanlarının geliştirilmesi gerekliliğini de iyileştirmeye açık bir alan olarak değerlendirmektedir.

# BİRİM/ BÖLÜM HAKKINDA BİLGİLER

## 1. İletişim Bilgileri:

***Dekan Yardımcısı:*** Dr. Öğr. Üyesi Ramazan Özgür DOĞAN

***Adres:*** Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi B Blok Kat:1 Söğütlü Mah. Adnan Kahveci Bulvarı, 61335 Akçaabat-Trabzon / TÜRKİYE

***Eposta:*** dogan@trabzon.edu.tr

## 2. Tarihsel Gelişimi:

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, 26.07.2022 tarihli ve 31904 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan 2809 sayılı kanun ile kurulmuştur. Fakültemiz bünyesindeki bölümler 12.07.2023 tarihli Üniversitemiz Senato Kararı ile oluşturulmuştur.

2025 yılı, Fakültemiz için tam kapasiteye geçiş yılı olmuştur. Bölümlerimizin güncel durumu şu şekildedir: ***Yapay Zeka Mühendisliği:*** Fakültemizin ilk aktif bölümü olarak ikinci yılında eğitim-öğretime devam etmektedir. 2025 yılı itibarıyla 1. ve 2. sınıflarda toplam 79 kayıtlı öğrencisi bulunmaktadır. Bölüm, 6 öğretim üyesi ve 1 araştırma

görevlisi ile akademik faaliyetlerini sürdürmekte; TÜBİTAK projeleri ve aylık seminer serileri ile araştırma kültürüne öncülük etmektedir ***Bilgisayar Mühendisliği:*** 2025-2026 eğitim-öğretim yılında 40 öğrenci kontenjanı ile ilk öğrencilerini alarak faaliyete başlamıştır. Bölümde 6 öğretim üyesi ve 2 araştırma görevlisi görev yapmaktadır. Eğitim dili Türkçe olup, Bilgisayar Bilimleri, Yazılımı ve Donanımı anabilim dallarından oluşmaktadır. ***Dijital Oyun Tasarımı:*** 2025-2026 eğitim-öğretim yılında 30 öğrenci kontenjanı ile faaliyete başlamıştır. Bölümde 5 öğretim üyesi ve 1 araştırma görevlisi görev yapmaktadır. Uygulama ağırlıklı müfredatıyla bölgedeki nitelikli oyun tasarımcısı ihtiyacını karşılamayı hedeflemektedir ***Yazılım Mühendisliği:*** Bölümümüz şu an pasif statüde olup, 1 öğretim elemanı ve 1 araştırma görevlisi ile akademik yapılanma sürecini sürdürmektedir. Henüz öğrenci alımı yapılmamıştır. ***Fiziki Altyapı:*** Fakültemiz eğitim-öğretim faaliyetlerini Fatih Yerleşkesi B Blok'ta sürdürmektedir. Artan öğrenci sayısı (Yapay Zeka Müh., Bilgisayar Müh., Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinin aktifleşmesiyle) ile birlikte mevcut derslikler ve ortak kullanılan Bilgisayar Laboratuvarı (FDBZ18) tüm bölümlere hizmet vermektedir. Fakülte yönetimi (Dekanlık), B Blok 1. katta yer alırken, bölüm başkanlıkları ve akademisyen ofisleri zemin ve bodrum katlarda konumlanmıştır.

**3. Misyonu, Vizyonu, Değerleri ve Hedefleri:**

Fakültemiz, bölümlerinin belirlediği misyon ve vizyonların ortak paydasında aşağıdaki çerçeveyi çizmektedir:

***Misyon:*** Bilgisayar ve bilişim bilimleri alanında etik değerlere bağlı, yenilikçi, analitik düşünme becerisi yüksek mühendisler ve tasarımcılar yetiştirmek; yapay zeka, yazılım ve oyun teknolojileri alanlarında bölgesel ve ulusal kalkınmaya katkı sağlayacak nitelikli araştırmalar yapmaktır.***Vizyon:*** Ulusal ve uluslararası düzeyde rekabet edebilir, sanayi ile güçlü iş birlikleri kurmuş, teknolojiyi sadece kullanan değil üreten bireyler yetiştiren, araştırma ve eğitim kalitesiyle öncü bir fakülte olmaktır.

***Temel Değerler:***

- Bilimsellik ve Yenilikçilik
- Şeffaflık ve Hesap Verebilirlik
- Katılımcılık ve Paydaş Odaklılık
- Etik Değerlere Bağlılık
- Sürekli İyileştirme

***Hedefler:***

1. Tüm aktif bölümlerde eğitim kalitesini MÜDEK ve TYYÇ standartlarında sürdürmek .
2. Fiziki altyapıyı (laboratuvar ve derslik) artan öğrenci sayısına uygun olarak genişletmek.
3. Yazılım Mühendisliği bölümünün akademik kadrosunu tamamlayarak aktif hale getirmek ve fakülte bünyesinde Lisansüstü (Yüksek Lisans/Doktora) programların açılması.
4. TÜBİTAK ve BAP destekli proje sayılarını artırarak araştırma ekosistemini güçlendirmektir.

## A. LİDERLİK, YÖNETİŞİM ve KALİTE

## A.1. Liderlik ve Kalite
## A.1.1. Yönetişim modeli ve idari yapı

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, yönetim ve idari yapılanmasını 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu ve Üniversitelerde Akademik Teşkilat Yönetmeliği hükümlerine uygun olarak yürütmektedir (A.1.1._1, A.1.1._2). 2024 yılında yalnızca Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü (A.1.1._5) ile aktif eğitim süreci yürütülürken, 2025 yılı itibarıyla Bilgisayar Mühendisliği (A.1.1._3) ve Dijital Oyun Tasarımı (A.1.1._4) bölümlerinin de öğrenci alarak faaliyete geçmesiyle birlikte, fakültenin yönetişim modeli birimlerin genelini kapsayacak şekilde genişletilmiş ve işlerlik kazanmıştır. Fakülte yönetimi Dekan başkanlığında, Dekan Yardımcıları ve Fakülte Sekreteri ile koordineli bir şekilde yürütülmekte (A.1.1._1); karar alma süreçleri Fakülte Kurulu (A.1.1._7) ve Fakülte Yönetim Kurulu (A.1.1._6) aracılığıyla işletilmektedir. 2025 yılında fakültenin idari yapısında şu gelişmeler sağlanarak yönetişim modeli güçlendirilmiştir: • Bölüm Yönetimlerinin Yapılandırılması: Aktif olan üç bölümümüzde de (YZM [A.1.1._5], BM [A.1.1._3], DOT [A.1.1._4]) Bölüm Başkanları atanmış ve iş yükü dağılımı ile yönetim verimliliğini sağlamak amacıyla her bölümde Bölüm Başkan Yardımcıları görevlendirilmiştir. Yazılım Mühendisliği Bölümü ise 1 öğretim elemanı ve 1 araştırma görevlisi ile akademik yapılanma sürecini sürdürmektedir. • Komisyonların İşlerliği: Yönetişimin tabana yayılması amacıyla Eğitim-Öğretim, Staj, Kalite, Uyum ve Etkinlik Düzenleme gibi alt komisyonlar, 2025 yılında tüm aktif bölümlerde kurularak fakülte komisyonları ile entegre çalışmaya başlamıştır (A.1.1._8). • Bilgi Yönetim Sistemlerinin Entegrasyonu: Fakülte ve tüm bölümler arasındaki idari ve akademik süreçlerin (ders görevlendirmeleri, sınav programları, resmi yazışmalar) koordinasyonu Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (ÜBYS) üzerinden sağlanarak şeffaflık ve izlenebilirlik güvence altına alınmıştır (A.1.1._9). • Akademik Yapılanma: Bilgisayar Mühendisliği Bölümü (A.1.1._3) bünyesinde Bilgisayar Bilimleri, Yazılımı ve Donanımı olmak üzere 3 anabilim dalı; diğer bölümlerde ise tek anabilim dalı yapısı ile hiyerarşik düzen sağlanmıştır. Fakültemiz, tanımlı süreçleri ve organizasyonel şeması doğrultusunda, üç aktif ve bir pasif bölümüyle eğitim-öğretim ve araştırma faaliyetlerini bütüncül bir yaklaşımla yönetmektedir (A.1.1._1).

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(3)A.1.1._1: Fakülte Yönetim Yapısı

(2)A.1.1._2: Üniversitelerde Akademik Teşkilat Yönetmeliği

(2)A.1.1._3: Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Yönetim Listesi

(2)A.1.1._4: Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Yönetim Listesi

(2),(3)A.1.1._5: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Yönetim Listesi

(3)A.1.1._6: Fakülte Yönetim Kurulu

(3)A.1.1._7: Fakülte Kurulu

(3)A.1.1._8: Fakülte Komisyon ve Kurullar

(3)A.1.1._9: ÜBYS Yönetim Ekranı

## A.1.2. Liderlik

Fakültemiz liderlik yaklaşımını hiyerarşik bir otoriteden ziyade; yetki devrine, şeffaf iletişime ve katılımcı karar alma süreçlerine dayalı "dağıtık liderlik" modeli üzerine kurgulamıştır. Fakülte Yönetimi (Dekanlık), stratejik hedefleri ve görev tanımlarını belirleyerek liderlik vizyonunu oluşturmuş (A.1.2._1, A.1.2._2); 2025 yılı itibarıyla aktifleşen bölümleriyle (Yapay Zeka Mühendisliği, Bilgisayar Mühendisliği, Dijital Oyun Tasarımı) bu vizyonu kurum geneline yaymıştır. Liderliğin kurum geneline yayıldığını gösteren temel uygulamalar şunlardır: • Fakülte yönetimi, liderlik sorumluluğunu alt birimlerle paylaşmıştır. Artan öğrenci sayısı ve idari yükü yönetmek amacıyla Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü (A.1.2._4, A.1.2._5) ve diğer bölümlerde Bölüm Başkan Yardımcıları atanarak yönetim kadrosu güçlendirilmiştir. Ayrıca liderlik, oluşturulan komisyonlar aracılığıyla akademik personelin tabanına yayılmıştır. Fakülte liderliğinin yönlendirmesiyle Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü (A.1.2._6), Bilgisayar Mühendisliği Bölümü (A.1.2._11) ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü (A.1.2._14) bünyesinde kurulan komisyonlar, yetki devrinin en somut kanıtıdır. • Bölümlerimizde alınan kararlar "ortak akıl" prensibiyle işletilmektedir. Özellikle Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'nde gerçekleştirilen ve tutanak altına alınan Bölüm Kurulu toplantıları (A.1.2._7, A.1.2._8), müfredat revizyonu gibi kritik kararların tek elden değil, akademik kurulun tam katılımıyla alındığını göstermektedir. • Fakülte liderliği, iç paydaşlarla iletişimde şeffaflığı esas almaktadır. Fakülte web sayfası (A.1.2._3) üzerinden tüm duyurular eş zamanlı paylaşılmaktadır. Alt birimlerde ise; Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü web ve sosyal medya grupları (A.1.2._9, A.1.2._10), Bilgisayar Mühendisliği Bölümü haber duyuru sistemleri (A.1.2._12, A.1.2._13) ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü sosyal medya hesapları (A.1.2._15, A.1.2._16) aktif kullanılarak liderliğin ulaşılabilirliği güvence altına alınmıştır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)A.1.2._1: Fakülte Birim Görev ve Sorumluluklar

(2)A.1.2._2: Fakülte Yönetimi ve Organizasyon Şeması

(3)A.1.2._3: Fakülte Web Sayfası

(2),(3)A.1.2._4: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Yönetimi

(3)A.1.2._5: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Başkan Yardımcısı Ataması

(3)A.1.2._6: Yapay Zeka Mühendisliği Birim Kalite Komisyonu

(3)A.1.2._7: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Kurulu Kararı (Müfredat)

(3)A.1.2._8: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Kurulu Kararı (İdari)

(3)A.1.2._9: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Web Sayfası

(3)A.1.2._10: Yapay Zeka Mühendisliği Sosyal Medya Duyuru Grubu

(2)A.1.2._11: Bilgisayar Mühendisliği Komisyonlar Listesi

(2)A.1.2._12: Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Haberleri

(2)A.1.2._13: Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Duyuruları

(2)A.1.2._14: Dijital Oyun Tasarımı Birim Kalite Komisyonu

(3)A.1.2._15: Dijital Oyun Tasarımı Bölüm LinkedIn Hesabı

(3)A.1.2._16: Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Instagram Hesabı

## A.1.3. Kurumsal dönüşüm kapasitesi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, eğitim-öğretim faaliyetlerine yeni başlamış bir akademik birim olması nedeniyle kurumsal dönüşüm kapasitesini "pilot uygulama ve yaygınlaştırma" stratejisi üzerine kurgulamıştır. 2025 yılı itibarıyla fakülte genelinde standart bir performans gösterge seti henüz oluşturulmamış olsa da, fakültenin stratejik hedefleri doğrultusunda performans izleme mekanizmalarının kurulması planlanmaktadır. Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi yeni kurulduğundan dolayı henüz fakülte geneline yayılmış aktif bir performans göstergesi bulunmamaktadır. Ancak fakülte yönetimi, stratejik hedefler doğrultusunda bölümler bazında performans göstergelerinin belirlenmesini ve eğitim-öğretim, araştırma faaliyetleri ve öğrenci memnuniyeti gibi metriklerin oluşturulmasını hedeflemektedir. Şu an için kurumsal dönüşüm kapasitesine yönelik çalışmalar, aktif olarak eğitim veren bölümler üzerinden pilot olarak yürütülmektedir. Fakültemizin ilk öğrenci alımına başlayan birimi olan Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla kurumsal performansını ölçülebilir bir yapıya kavuşturmuştur. Bölümde, stratejik amaçlar doğrultusunda hazırlanan ve eğitim-öğretim, araştırma-geliştirme, toplumsal katkı ve yönetim sistemi olmak üzere 4 ana başlık altında 18 temel göstergeyi içeren "Bölüm Performans Göstergeleri Matrisi" yürürlüğe konulmuştur (A.1.3._1). Bu matris; kurumdan ayrılan öğrenci sayısını sıfıra indirmek, öğretim üyesi başına yayın sayısını artırmak ve dış kaynaklı proje sayılarını takip etmek gibi somut hedefler içermektedir. Matriste yer alan veriler; Bölüm Başkanlığı ve Birim Kalite Komisyonu tarafından yıllık periyotlarla incelenerek iyileştirme süreçleri başlatılmaktadır. 2025 yılında eğitim-öğretim faaliyetlerine başlayan Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, henüz kuruluş aşamasında olmaları nedeniyle aktif bir performans göstergesi setine sahip değildir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, stratejik amaçlar doğrultusunda performans göstergeleri oluşturmayı planlarken; Dijital Oyun

Tasarımı Bölümü de ilerleyen dönemlerde stratejik hedefleriyle uyumlu ölçüm mekanizmaları geliştirmeyi hedeflemektedir. Fakülte yönetimi, Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'nde uygulanan matris modelini, altyapı çalışmaları tamamlandığında bu bölümlere de entegre etmeyi amaçlamaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

2 - Kurumda değişim ihtiyacı olgunluk seviyesinde belirlenmiştir.

**Kanıtlar**

(2)A.1.3._1: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Performans Göstergeleri Matrisi

## A.1.4. İç kalite güvencesi mekanizmaları

Fakültemiz, eğitim-öğretim ve idari süreçlerin standartlarını yükseltmek amacıyla iç kalite güvencesi mekanizmalarını tanımlamış ve organizasyonel yapılanmasını tamamlamıştır. Fakülte Yönetimi, kalite süreçlerinin izlenmesi, değerlendirilmesi ve raporlanması süreçlerini "Birim Kalite Komisyonları" üzerinden yürütmektedir. Fakülte bünyesinde bölüm içi kalite kontrolünü sağlamak, süreçleri izlemek ve üst birimlere raporlamak amacıyla Birim Kalite Komisyonu kurulmuştur (A.1.4._1). Komisyonun görev ve sorumlulukları tanımlanmış olup, akademik ve idari süreçlerin sürekli iyileştirilmesi hedeflenmektedir (A.1.4._2). Fakülte komisyonu, bölümlerin kalite çalışmalarını koordine eden üst kurul niteliğindedir. Fakültenin en aktif birimi olan Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, kalite güvence mekanizmalarını sadece kurmakla kalmamış, PUKÖ döngüsü içerisinde işletmeye başlamıştır. Bölümde Birim Kalite Komisyonu aktif olarak çalışmaktadır (A.1.4._3). Bu mekanizmanın işlediğinin en somut kanıtı, bölümün geçmiş yıla ait faaliyetlerini değerlendiren 2024 Yılı Birim İç Değerlendirme Raporu'nun (KİDR) hazırlanmış olmasıdır (A.1.4._4). Ayrıca bölüm, kalite süreçlerini veri temelli bir yapıya kavuşturmak amacıyla 2025 yılı itibarıyla bir "Performans Göstergeleri Matrisi" oluşturarak izleme sürecini başlatmıştır (A.1.4._5). 2025 yılında eğitim-öğretim faaliyetlerine başlayan Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, iç kalite güvencesi sistemine entegrasyonlarını tamamlamıştır. Her iki bölümde de kalite süreçlerini yönetmek, izlemek ve değerlendirmek üzere Birim Kalite Komisyonları resmen kurulmuştur (A.1.4._6, A.1.4._7). Bu komisyonlar, bölümlerin akademik ve idari standartlarını fakülte kalite politikalarıyla uyumlu hale getirmek üzere çalışmalarına başlamıştır.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - İç kalite güvencesi sistemi kurumun geneline yayılmış, şeffaf ve bütüncül olarak yürütülmektedir.

**Kanıtlar**

(2)A.1.4._1: Fakülte Birim Kalite Komisyonu

(2)A.1.4._2: Fakülte Birim Kalite Komisyonu Görev ve Sorumlulukları

(2)A.1.4._3: Yapay Zeka Mühendisliği Birim Kalite Komisyonu

(3)A.1.4._4: Yapay Zeka Mühendisliği 2024 KİDR Raporu

(3)A.1.4._5: Yapay Zeka Mühendisliği Performans Göstergeleri Matrisi

(2)A.1.4._6: Bilgisayar Mühendisliği Birim Kalite Komisyonu

(2)A.1.4._7: Dijital Oyun Tasarımı Birim Kalite Komisyonu

## A.1.5. Kamuoyunu bilgilendirme ve hesap verebilirlik

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, eğitim-öğretim ve araştırma faaliyetlerine ilişkin verilerin doğruluğunu, güncelliğini ve güvenilirliğini güvence altına alarak; iç ve dış paydaşlarını şeffaflık ilkesi gereği düzenli olarak bilgilendirmektedir. Fakülte yönetimi ve tüm bölümler, hesap verebilirlik mekanizmalarını ayrı ayrı yapılandırdıkları web sayfaları, sosyal medya platformları ve bilgi yönetim sistemleri üzerinden işletmektedir. Fakülte Yönetimi, kurumsal hafızanın korunması ve şeffaflığın sağlanması amacıyla Fakülte Web Sayfası üzerinden akademik ve idari süreçlere ilişkin güncel verileri kamuoyuyla paylaşmaktadır (A.1.5._1). Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, kamuoyunu bilgilendirme sürecini veri temelli bir yapıya oturtmuştur. Bölüm, kendine ait Yapay Zeka Mühendisliği Web Sayfası (A.1.5._2) üzerinden faaliyetlerini duyurmakta, ayrıca tasarladığı "Performans Göstergeleri Matrisi" (A.1.5._3) ile verilerini analiz ederek kayıt altına almaktadır. Şeffaflık ilkesi gereği mobil iletişim kanallarını da (A.1.5._4, A.1.5._5) aktif kullanarak paydaşlarla çift yönlü bir iletişim kurmaktadır. Fakültemizin yeni aktifleşen bölümleri de kendi web sayfaları ve sosyal medya hesapları üzerinden şeffaflık süreçlerine tam entegrasyon sağlamıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, eğitim-öğretim faaliyetleri ve duyurularını Bilgisayar Mühendisliği Web Sayfası (A.1.5._6) üzerinden paylaşırken, dijital erişilebilirliği artırmak adına LinkedIn hesabını da aktif bir bilgilendirme aracı olarak kullanmaktadır (A.1.5._7). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, kamuoyuna sunduğu bilgilerin tarafsızlığını Dijital Oyun Tasarımı Web Sayfası (A.1.5._8) üzerinden sağlamaktadır. Bölüm ayrıca, LinkedIn ve Instagram hesapları (A.1.5._9, A.1.5._10) ve Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (A.1.5._11) kayıtları aracılığıyla faaliyetlerini paylaşarak görünürlüğünü ve hesap verebilirliğini artırmıştır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)A.1.5._1: Fakülte Web Sayfası

(3)A.1.5._2: Yapay Zeka Mühendisliği Web Sayfası

(2)A.1.5._3: Yapay Zeka Mühendisliği Performans Göstergeleri Matrisi

(3)A.1.5._4: Yapay Zeka Mühendisliği İletişim Kanalları - 1

(3)A.1.5._5: Yapay Zeka Mühendisliği İletişim Kanalları - 2

(2)A.1.5._6: Bilgisayar Mühendisliği Web Sayfası

(2)A.1.5._7: Bilgisayar Mühendisliği LinkedIn Sayfası

(3)A.1.5._8: Dijital Oyun Tasarımı Web Sayfası

(2)A.1.5._9: Dijital Oyun Tasarımı LinkedIn Hesabı

(2)A.1.5._10: Dijital Oyun Tasarımı Instagram Hesabı

(3)A.1.5._11: Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (UBYS)

## A.2. Misyon ve Stratejik Amaçlar
## A.2.1. Misyon, vizyon ve politikalar

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, kurumsal varoluş gerekçesini ve gelecek hedeflerini tanımlayan misyon ve vizyon ifadelerini belirlemiş; bu temel değerleri kurumsal web sitesi üzerinden tüm iç ve dış paydaşlarıyla paylaşmıştır (A.2.1._1). Fakülte genelinde misyon ve vizyon belirlenmiş olmakla birlikte, birimlere özgü politika oluşturma süreçleri, bölümlerin akademik yapılanma hızına paralel olarak kademeli bir şekilde yürütülmektedir. Fakültenin stratejik yönelimini en somut şekilde politikalarına yansıtan Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, misyon ve vizyon ifadelerini (A.2.1._2, A.2.1._3) sadece tanımlamakla kalmamış, 2025 yılı itibarıyla bu ifadeleri ölçülebilir bir yönetim aracına dönüştürmüştür. Bölüm, Eğitim-Öğretim, Araştırma-Geliştirme, Toplumsal Katkı ve Yönetim politikalarını Birim İç Değerlendirme Raporu içerisinde yayımlayarak (A.2.1._4) kayıt altına almıştır. Daha da önemlisi, oluşturulan "Performans Göstergeleri Matrisi" (A.2.1._5) ile politikalar ve stratejik hedefler arasında doğrudan bir bağ kurulmuştur. Örneğin, araştırma politikasındaki hedefler, matriste somut göstergeler (AR-01) olarak izlenmekte ve Bölüm Kurulu kararlarıyla (A.2.1._6) süreç resmileştirilmektedir. Fakültemizin diğer bölümleri de kendi disiplinlerine özgü stratejik yönelimlerini belirlemiştir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, öğrenci merkezli ve disiplinlerarası bir eğitim modelini esas alan misyon ve vizyonunu (A.2.1._9) belirleyerek kamuoyuyla paylaşmıştır. Bölüm ayrıca; eğitim-öğretim, araştırma ve kalite güvencesi alanlarındaki politikalarını tanımlamış (A.2.1._11) ve ders programlarını (A.2.1._10) bu politikalarla uyumlu hale getirmiştir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise stratejik yönünü belirleyen misyon ve vizyon ifadelerini kalite göstergeleriyle uyumlu olarak tanımlamış ve web sitesi üzerinden paylaşarak tüm akademik ve idari personelin bu değerleri sahiplenmesini sağlamıştır (A.2.1._7, A.2.1._8).

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)A.2.1._1: Birim Misyon ve Vizyon

(3)A.2.1._2: Yapay Zeka Mühendisliği Misyon

(3)A.2.1._3: Yapay Zeka Mühendisliği Vizyon

(3)A.2.1._4: Yapay Zeka Mühendisliği 2024 KİDR Raporu

(3)A.2.1._5: Yapay Zeka Mühendisliği Performans Göstergeleri Matrisi

(3)A.2.1._6: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Kurulu Kararı

(3)A.2.1._7: Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Misyon

(2)A.2.1._8: Bilgisayar Mühendisliği Bölüm Vizyon

(2)A.2.1._9: Dijital Oyun Tasarımı Bölümün Misyon ve Vizyonu

(2)A.2.1._10: Dijital Oyun Tasarımı Ders Programı

(3)A.2.1._11: Dijital Oyun Tasarımı Politikalar

## A.2.2. Stratejik amaç ve hedefler

Akademik yapılanmasını hızla sürdüren Fakültemiz, stratejik yönetim süreçlerini ve kurumsal yol haritalarını Trabzon Üniversitesi'nin 2024-2028 Stratejik Planı ile tam uyumlu ve eşgüdümlü bir şekilde şekillendirmektedir. Fakülte düzeyinde henüz müstakil bir stratejik plan ilan edilmemiş olmakla birlikte, üst ölçekli üniversite planı (A.2.2._1) temel referans alınarak eğitim, araştırma ve toplumsal katkı alanlarındaki ana hedefler belirlenmiştir. Fakülte yönetimi, bölümlerin gelişimine yönelik stratejik amaçları ve hedefleri kayıt altına alarak (A.2.2._2) kurumsal ilerlemeyi bu çerçevede takip etmektedir. Bu stratejik çerçeveyi en kapsamlı şekilde uygulayan ve somutlaştıran birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, faaliyetlerini üniversitenin genel hedefleriyle uyumlu yürütmekle kalmamış, kendine özgü "Bölüm Stratejik Amaç ve Hedefler Listesi"ni oluşturmuştur (A.2.2._3). Daha da ileri bir adım olarak, 2025 yılında tasarlanan ve 2026 yılı itibarıyla kullanılacak olan "Performans Göstergeleri Matrisi" (A.2.2._4) sayesinde bu hedefler izlenebilir, sayısal ve denetlenebilir bir yapıya kavuşturulmuştur. Bölümün stratejik yönelimini etkileyen müfredat güncellemeleri gibi kritik kararlar, Bölüm Kurulu tutanakları ile kayıt altına alınarak stratejik yönetim süreci resmileştirilmiştir (A.2.2._5). Benzer bir yaklaşım, akademik yapılanmasını sürdüren diğer bölümlerimiz tarafından da benimsenmiştir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, bölümün gelişim haritasını oluşturacak "Eğitim Amaçları"nı belirleyerek (A.2.2._6) stratejik yönetim sürecini üst ölçekli plan üzerine inşa etmiştir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü de eğitim kalitesini artırmak, araştırma kapasitesini geliştirmek ve sektörle iş birliğini güçlendirmek olarak belirlediği temel stratejik amacını, doğrudan Trabzon Üniversitesi Stratejik Planı doğrultusunda kurgulamıştır. Tüm birimlerimiz, kurumsal hedeflerini kalite güvence süreçleri doğrultusunda sürekli gözden geçirmeyi taahhüt etmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Kurumun bütünsel, tüm birimleri tarafından benimsenmiş ve paydaşlarınca bilinen stratejik planı ve bu planıyla uyumlu uygulamaları vardır.

**Kanıtlar**

(2)A.2.2._1: Trabzon Üniversitesi Stratejik Planı

(2)A.2.2._2: Fakülte Stratejik Amaç ve Hedefler

(3)A.2.2._3: Yapay Zeka Mühendisliği Stratejik Amaç ve Hedefler Listesi

(3)A.2.2._4: Yapay Zeka Mühendisliği Performans Göstergeleri Matrisi

(3)A.2.2._5: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Kurulu Kararı

(2)A.2.2._6: Bilgisayar Mühendisliği Eğitim Amaçları

## A.2.3. Performans yönetimi

Fakültemiz, performans yönetimi süreçlerini ağırlıklı olarak üniversitenin merkezi dijital altyapısı üzerinden yürütmektedir. Fakülte genelinde stratejik amaçlara uygun performans göstergeleri geliştirilme aşamasında olmakla birlikte, akademik personelin performans takibi Akademik Performans Bilgi Sistemi (A.2.3._1) üzerinden sağlanmaktadır. Bu sistem, akademik faaliyetlerin kayıt altına alınması, izlenmesi ve raporlanması açısından Fakülte yönetimi, Bilgisayar Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümleri tarafından ortak bir araç olarak kullanılmaktadır. Fakülte içerisinde performansa dayalı yönetim kültürünü en ileri düzeyde yapılandıran birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, stratejik amaçlarına ulaşma derecesini ölçmek için 2025 yılında kapsamlı bir "Performans Göstergeleri Matrisi" (A.2.3._2) geliştirmiş ve yürürlüğe koymuştur. Bölüm, performans yönetimini sadece merkezi sistem verileriyle sınırlı tutmamış; matriste tanımlanan "Yayın Sayısı (AR-01)", "Proje Yürütücülüğü (AR-02)" ve "Kalite Eğitimi Katılımı (YN-03)" gibi birime özgü hedefleri de izleme sürecine dahil etmiştir (A.2.3._3). Ayrıca, personel yetkinliğini artırma hedefi doğrultusunda akademik ve idari personelin eğitim ve kurslara katılımları teşvik edilmekte ve bu katılımlar kayıt altına alınmaktadır (A.2.3._4). Fakültemizin diğer bölümleri de performans izleme süreçlerini kendi dinamiklerine göre şekillendirmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, merkezi sisteme ek olarak, bölümün stratejik hedefleriyle uyumlu faaliyetleri izlemek amacıyla bir "Performans Göstergesi Tablosu" (A.2.3._5) oluşturmuş ve kullanmaya başlamıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise performans yönetimi sürecini, üniversitenin sağladığı merkezi bilgi sistemleri üzerinden yürütmekte ve akademik üretkenliği bu veriler ışığında takip etmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Kurumun geneline yayılmış performans yönetimi uygulamaları bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)A.2.3._1: Akademik Performans Bilgi Sistemi

(3)A.2.3._2: Yapay Zeka Mühendisliği Performans Göstergeleri Matrisi

(3)A.2.3._3: Yapay Zeka Mühendisliği Bölüm Performans Hedefleri

(3)A.2.3._4: Yapay Zeka Mühendisliği Personel Eğitim Katılım Belgeleri

(2)A.2.3._5: Dijital Oyun Tasarımı Performans Göstergesi Tablosu

## A.3. Yönetim Sistemleri

### A.3.1. Bilgi yönetim sistemi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, kurumsal hafızanın oluşması, verilerin güvenliği ve yönetim süreçlerinin sürdürülebilirliği amacıyla bilgi yönetim süreçlerini merkezi bir yapıda yürütmektedir. Fakültenin veya bölümlerin kendine özgü bağımsız bir bilgi yönetim sistemi bulunmamaktadır. Fakülte genelinde, idari ve akademik süreçlerin yürütülmesi, öğrenci işleri, ders programları, akademik personel performans takibi ve mali işlemler için Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (UBYS) ve merkezi otomasyon sistemleri kullanılmaktadır (A.3.1._1). Bu sistem sayesinde veri bütünlüğü sağlanmakta ve süreçler şeffaf bir şekilde kayıt altına alınmaktadır. Bu dijital altyapıyı fakülte içerisinde en yoğun ve stratejik şekilde kullanan birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, kurumsal dijitalleşme ve şeffaflık stratejisi doğrultusunda, ders içeriklerinden sınav programlarına, resmi yazışmalardan personel performans verilerine kadar tüm süreçleri merkezi sistem üzerinden yürütmektedir. Özellikle öğrenci sayısının artmasıyla birlikte, veri toplama ve analiz süreçleri UBYS üzerinden sağlanan raporlama modülleri ile desteklenmekte, bu veriler bölüm içi kalite güvencesi mekanizmalarına temel teşkil etmektedir. Fakültemizin diğer bölümleri de aynı merkezi altyapıya tam entegre şekilde çalışmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, ders planlama, sınav not girişleri, öğrenci danışmanlık süreçleri ve elektronik belge yönetimini UBYS üzerinden gerçekleştirerek (A.3.1._1) operasyonel süreçlerde standardizasyonu sağlamaktadır. Benzer şekilde Bilgisayar Mühendisliği Bölümü de tüm idari ve akademik personeliyle birlikte üniversitenin merkezi otomasyon sistemini kullanmakta, kurumsal bilginin saklanması ve işlenmesi süreçlerini bu ortak platform üzerinden yürütmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)A.3.1._1: Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (UBYS)

### A.3.2. İnsan kaynakları yönetimi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, akademik ve idari kadrosunu güçlendirme sürecinde insan kaynakları yönetimini ilgili mevzuatlar ve

üniversitenin merkezi yönergeleri çerçevesinde yürütmektedir. Fakülte genelinde akademik personelin atama ve yükseltilme süreçleri, şeffaflık ve liyakat ilkeleri gözetilerek Trabzon Üniversitesi Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesi (A.3.2._1) doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Akademik kadro planlaması ve adayların ön değerlendirmesi süreçleri ise fakülte bünyesinde oluşturulan Akademik Kadro Ön Değerlendirme Komisyonu (A.3.2._2) tarafından yürütülmekte, böylece istihdam süreçlerinin kurumsal hedeflerle uyumu güvence altına alınmaktadır. İnsan kaynakları yönetimini performans ve iş yükü analizi gibi veriye dayalı yöntemlerle destekleyen birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 2025 yılı itibarıyla artan öğrenci sayısı ve akademik kadrosuyla birlikte, adil bir çalışma ortamı sağlamak amacıyla "Akademik İş Yükü ve Görev Dağılım Analizleri" yapmıştır. Bu kapsamda Güz (A.3.2._3) ve Bahar (A.3.2._4) dönemlerine ait ders dağılımları kayıt altına alınmıştır. Yönetim süreçlerinin etkinliğini artırmak amacıyla bölüm başkan yardımcısı ataması yapılarak (A.3.2._5) idari yük paylaşılmıştır. Ayrıca, personelin yetkinliğini artırmaya yönelik eğitimler teşvik edilmekte ve bu eğitimler sertifikalandırılmaktadır (A.3.2._6). Bölüm, insan kaynakları performansını izlemek için "Performans Göstergeleri Matrisi"ni (A.3.2._7) de aktif bir araç olarak kullanmaktadır. Fakültemizin diğer bölümleri, insan kaynakları süreçlerini yasal çerçeveye tam uyum içerisinde sürdürmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, personel yönetimini; Devlet Memurları Kanunu, İş Kanunu, Yükseköğretim Kanunu ve Yükseköğretim Personel Kanunu (A.3.2._8, A.3.2._9, A.3.2._10, A.3.2._11) gibi temel mevzuatlar doğrultusunda yapılandırmıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü de benzer şekilde, yeni kurulan bir birim olarak personel ihtiyaçlarını analiz ederek Dekanlığa iletmekte ve süreçlerini üniversitenin atama yönergesi (A.3.2._1) esaslarına göre yürütmektedir.

## Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde insan kaynakları yönetimi doğrultusunda uygulamalar tanımlı süreçlere uygun bir biçimde yürütülmektedir.

## Kanıtlar

(2)A.3.2._1: Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesi

(2)A.3.2._2: Akademik Kadro Ön Değerlendirme Komisyonu

(3)A.3.2._3: Ders Dağılımı (2025-2026 Güz)

(3)A.3.2._4: Ders Dağılımı (2025-2026 Bahar)

(3)A.3.2._5: Bölüm Başkan Yardımcısı Atama Yazısı

(3)A.3.2._6: Personel Eğitim Sertifikası

(3)A.3.2._7: Performans Göstergeleri Matrisi (İKY)

(2)A.3.2._8: Devlet Memurları Kanunu

(2)A.3.2._9: İş Kanunu

(2)A.3.2._10: Yükseköğretim Kanunu

(2)A.3.2._11: Yükseköğretim Personel Kanunu

## A.3.3. Finansal yönetim

Fakültemiz genelinde ve yeni kurulan bölümlerde finansal yönetim süreçleri henüz tanımlı bir sistematik çerçeveye oturtulmamıştır. Fakülte Yönetimi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü finansal kaynakların yönetimine ilişkin tanımlı bir süreç işletilmediğini beyan etmiş ve bu başlık altında herhangi bir kanıt sunmamıştır. Bu birimlerde mali süreçler, ihtiyaç duyuldukça merkezi yönetim üzerinden yürütülmektedir. Buna karşın, fakülte içerisinde öğrenci sayısı artan ve aktif eğitim sürecinde 2. yıla geçen Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, finansal yönetim konusunda stratejik hedefleriyle uyumlu bir planlama süreci başlatmıştır. Bölüm, müstakil bir bütçe yönetimine sahip olmamakla birlikte, artan öğrenci sayısı ve teknik derslerin gerektirdiği altyapı ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla Fakülte Dekanlığı koordinasyonunda piyasa araştırmaları yapmıştır. Bu çalışmalar sonucunda, donanım ve teçhizat alımına yönelik resmi bir "Laboratuvar Planlaması" (A.3.3._1) belgesi hazırlanarak üst birimlere iletilmiş ve kaynak tahsis süreci kayıt altına alınmıştır.

**Olgunluk Düzeyi**

2 - Kurumda finansal kaynakların yönetimine ilişkin olarak stratejik hedefler ile uyumlu tanımlı süreçler bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)A.3.3._1: Yapay Zeka Mühendisliği Laboratuvar Planlaması

## A.3.4. Süreç yönetimi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, eğitim-öğretim ve idari süreçlerin etkinliğini sağlamak amacıyla görev ve sorumlulukları tanımlanmış komisyonlar üzerinden bir yönetim yapısı oluşturmuştur. Fakülte genelinde süreçlerin yürütülmesi için Birim Kalite Komisyonu (A.3.4._1), Birim Burs Komisyonu (A.3.4._2), Birim Muayene ve Kabul Komisyonu (A.3.4._3) ve Birim Akademik Teşvik Komisyonu (A.3.4._4) aktif olarak faaliyet göstermektedir. Ayrıca fakülte yönetimi, süreçlerin standartlaşması adına Personel, Öğrenci İşleri ve Strateji Geliştirme Daire Başkanlıklarının merkezi iş akış şemalarını (A.3.4._5, A.3.4._6, A.3.4._7) referans almaktadır. Süreç yönetimini en kapsamlı şekilde tanımlayan ve uygulayan birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 2025 yılı itibarıyla operasyonel verimliliği artırmak için süreçlerini yazılı hale getirmiştir. Akademik geçişkenliği sağlamak adına "Çift Anadal ve Yandal Programı" kararlarını (A.3.4._8) almış, öğrencilerin sektörel deneyim kazanması için "Staj Yönergesi"ni (A.3.4._9) hazırlayarak yürürlüğe koymuştur. Bölüm, müfredat güncelleme süreçlerini paydaş katılımlı bir modelle yürütmüş (A.3.4._11) ve bölümün kalite süreçlerini izlemek için "Performans Göstergeleri Matrisi"ni (A.3.4._12) temel bir kontrol mekanizması olarak sürece dahil etmiştir. Ayrıca, öğrenci intibak süreçleri için Uyum Komisyonu kararları

(A.3.4._13) ve dış birimlerden gelen ders talepleri (A.3.4._16) kayıt altına alınarak süreçler şeffaf bir şekilde yönetilmektedir. Diğer bölümlerimiz de kendi dinamiklerine uygun süreç yönetim yapıları oluşturmuştur. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, akademik ve idari işleyişi sürdürmek için Birim Kalite, Staj, Eğitim-Öğretim ve Ders Uyum komisyonlarını (A.3.4._18, A.3.4._19, A.3.4._20, A.3.4._21) kurarak görev dağılımı yapmıştır. İdari süreçlerde ise üniversitenin merkezi iş akış şemalarını kullanmaktadır. Benzer şekilde Bilgisayar Mühendisliği Bölümü de süreç yönetiminde sorumluluk paylaşımı adına komisyonlar kurmuş olup, işleyişte üniversitenin merkezi daire başkanlıklarının iş akış şemalarından (A.3.4._5, A.3.4._6, A.3.4._7) yararlanmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Kurumun genelinde tanımlı süreçler yönetilmektedir.

**Kanıtlar**

(2)A.3.4._1: Birim Kalite Komisyonu

(2)A.3.4._2: Birim Burs Komisyonu

(2)A.3.4._3: Birim Muayene ve Kabul Komisyonu

(2)A.3.4._4: Birim Akademik Teşvik Komisyonu

(2)A.3.4._5: Personel Daire Başkanlığı İş Akış Şemaları

(2)A.3.4._6: Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı İş Akış Şemaları

(2)A.3.4._7: Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı İş Akış Şemaları

(3)A.3.4._8: Çift Anadal ve Yandal Programı Kurul Kararı

(3)A.3.4._9: Staj Yönergesi

(3)A.3.4._10: Staj Yönergesi Fakülte Kurulu Kararı

(3)A.3.4._11: Yeni Müfredat

(3)A.3.4._12: Performans Göstergeleri Matrisi

(3)A.3.4._13: Uyum Komisyonu Kararı - 1

(3)A.3.4._14: Uyum Komisyonu Kararı - 2

(3)A.3.4._15: Uyum Komisyonu Kararı - 3

(3)A.3.4._16: Ders Görevlendirme Talebi - 1

(3)A.3.4._17: Ders Görevlendirme Talebi - 2

(2)A.3.4._18: Birim Kalite Komisyonu (DOT)

(2)A.3.4._19: Staj Komisyonu (DOT)

(2)A.3.4._20: Eğitim-Öğretim Komisyonu (DOT)

(2)A.3.4._21: Ders Uyum Komisyonu (DOT)

## A.4. Paydaş Katılımı
## A.4.1. İç ve dış paydaş katılımı

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, iç ve dış paydaşların karar alma süreçlerine katılımını sağlamak için stratejik planlamalar yapmaktadır. Fakülte genelinde Kalite Koordinatörlüğü tarafından belirlenen paydaşlar benimsenmiş olup, paydaşlarla etkileşim düzenlenen etkinlikler ve seminerler aracılığıyla sürdürülmektedir (A.4.1._1). Paydaş katılımını en kapsamlı şekilde uygulayan birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 80 öğrenciye ulaşan kapasitesiyle öğrencilerin yönetim süreçlerine katılımını sağlamak için komisyonlarda Öğrenci Temsilcilerine yer vermiştir (A.4.1._5, A.4.1._6). İç paydaşlarla şeffaf iletişimi sağlamak adına bölüm başkanı ve öğretim elemanlarının haftalık programları ilan edilmektedir (A.4.1._2, A.4.1._3, A.4.1._4). Dış paydaşlarla ilişkiler kapsamında; DOKA, Bilim Merkezi ve Trabzon Ticaret ve Sanayi Odası (TTSO) ziyaretleri gerçekleştirilmiştir (A.4.1._11, A.4.1._12, A.4.1._13). Ayrıca TEDx, Yapay Zeka Şenliği ve Hackathon gibi büyük ölçekli etkinliklerle dış paydaş ağı genişletilmekte (A.4.1._7, A.4.1._9, A.4.1._10) ve sektör uzmanları derslere davet edilmektedir (A.4.1._14). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, paydaşlarını Kalite Koordinatörlüğü listelerine göre belirlemiş (A.4.1._15) ve iç paydaş olan akademisyenlerin katılımını Bölüm Kurulu Toplantı Tutanakları ile kayıt altına almıştır (A.4.1._17). Öğrenci geri bildirimleri ise memnuniyet anketleri ile takip edilmektedir (A.4.1._16). Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise dış paydaş iş birliği kapsamında Trabzon Ticaret ve Sanayi Odası ile görüşmeler gerçekleştirmiştir (A.4.1._13).

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Tüm süreçlerdeki PUKÖ katmanlarına paydaş katılımını sağlamak üzere Kurumun geneline yayılmış mekanizmalar bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)A.4.1._1: Fakülte Etkinlikleri

(3)A.4.1._2: Yapay Zeka Müh. Bölüm Başkanı Haftalık Programı

(3)A.4.1._3: Yapay Zeka Müh. Öğretim Üyesi Örnek Haftalık Program

(3)A.4.1._4: Yapay Zeka Müh. Öğretim Elemanı Örnek Haftalık Program

(3)A.4.1._5: Yapay Zeka Müh. Öğrenci Temsilcisi - 1

(3)A.4.1._6: Yapay Zeka Müh. Öğrenci Temsilcisi - 2

(3)A.4.1._7: TEDx Trabzon Üniversitesi Etkinliği

(3)A.4.1._8: Radyo Programı Katılımı

(3)A.4.1._9: Yapay Zeka Şenliği

(3)A.4.1._10: Dijital Dönüşüm Hackathonu

(3)A.4.1._11: DOKA Ziyareti

(3)A.4.1._12: Bilim Merkezi Ziyareti

(3)A.4.1._13: Trabzon Ticaret ve Sanayi Odası Ziyareti

(3)A.4.1._14: Ders Görevlendirmeleri (Paydaş)

(2)A.4.1._15: Kalite Koordinatörlüğü İç ve Dış Paydaşlar Listesi

(2)A.4.1._16: Trabzon Üniversitesi Öğrenci Memnuniyet Anketi

(2)A.4.1._17: Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Kurul Toplantı Tutanakları

## A.4.2. Öğrenci geri bildirimleri

Fakültemiz, öğrenci odaklı eğitim yaklaşımının temel bir gereği olarak, öğrencilerin eğitim süreçlerine (dersler, sınavlar, altyapı ve sosyal imkanlar) dair görüşlerini sistematik yöntemlerle toplamakta ve bu verileri iyileştirme süreçlerinde bir araç olarak kullanmaktadır. Tüm bölümlerde danışmanlık hizmetleri ilgili yönergeler çerçevesinde yürütülmekte; öğrenci-danışman iletişimi yüz yüze görüşmelerin yanı sıra dijital platformlar aracılığıyla sürekli canlı tutulmaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, öğrenci geri bildirim mekanizmalarını 2025 yılı itibarıyla veri temelli bir yapıya kavuşturmuştur. Öğretim elemanlarının haftalık çalışma programlarında ilan edilen danışmanlık saatleri, öğrencilerin akademik ve idari konulardaki taleplerini doğrudan iletebildikleri en etkin kanaldır (A.4.2._1, A.4.2._2, A.4.2._3). Bölüm, "Performans Göstergeleri Matrisi" ile "Öğrenci Genel Memnuniyet Anketi Skoru"nu (EG-03) somut bir hedef olarak izlemektedir (A.4.2._4). Ayrıca Eders platformu, ÜBYS ve Telegram iletişim grupları anlık etkileşim için kullanılmaktadır (A.4.2._5, A.4.2._6). Geri bildirimlerin iyileştirme süreçlerine aktif katkısının somut bir örneği olarak; sınav programı hazırlık sürecinde öğrencilerden gelen hata ve çakışma bildirimleri doğrultusunda programın ivedilikle revize edilmesi ve mağduriyetlerin önlenmesi gösterilebilir (A.4.2._7). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, öğrencilerin temsiline önem vererek çok kanallı bir geri bildirim yapısı işletmektedir. Akademik personelin güncel iletişim bilgilerinin şeffaf şekilde paylaşılması öğrencilerin danışmanlarına erişimini kolaylaştırmaktadır (A.4.2._8). Bölüm; LinkedIn ve Instagram gibi sosyal medya hesaplarını öğrencilerin görüş ve önerilerini iletebilecekleri dijital ortamlar olarak kullanmakta, ayrıca Eders platformu üzerinden sürekli etkileşim sağlamaktadır (A.4.2._9, A.4.2._10, A.4.2._13). Bilgisayar Mühendisliği Bölümü bünyesinde, her akademik yıl boyunca öğrencilere akademik ve idari işlemler konusunda aktif danışmanlık desteği sunulmaktadır. Akademisyenlerin iletişim bilgilerinin web sitesinde yer almasının yanı sıra (A.4.2._11), kurumsal web sayfasında öğrencilere yönelik canlı destek imkanı sunulmaktadır (A.4.2._12). Eğitim süreçlerine dair geri bildirimler ve akademik iletişim ayrıca üniversitenin Eders platformu üzerinden de takip edilmektedir (A.4.2._13).

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Programların genelinde öğrenci geri bildirimleri (her yarıyıl ya da her akademik yıl sonunda) alınmaktadır.

**Kanıtlar**

(2),(3)A.4.2._1: Bölüm Başkanı Haftalık Program (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)A.4.2._2: Öğretim Üyesi Örnek Haftalık Program (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)A.4.2._3: Öğretim Elemanı Örnek Haftalık Program (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)A.4.2._4: Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)A.4.2._5: Eders Ödev Duyurusu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)A.4.2._6: İletişim Grubu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)A.4.2._7: Sınav Programı Hata Bildirimi ve Revizyon (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)A.4.2._8: Akademik Personel İletişim Bilgileri (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)A.4.2._9: Bölüm LinkedIn Hesabı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)A.4.2._10: Bölüm Instagram Hesabı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)A.4.2._11: Akademisyen İletişim Bilgileri (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)A.4.2._12: Web Sayfa Canlı Destek (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)A.4.2._13: Üniversite Eders Platformu

## A.4.3. Mezun ilişkileri yönetimi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, eğitim-öğretim faaliyetlerine yakın dönemde başlamış olması nedeniyle henüz mezun vermemiştir. Fakülte bünyesinde aktif olan Yapay Zeka Mühendisliği, Bilgisayar Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde henüz mezuniyet aşamasına gelen öğrenci bulunmadığından, mezun ilişkilerini yönetmeye yönelik bir sistem veya izleme mekanizması oluşturulmamıştır. Tüm bölümler, birim iç değerlendirme raporlarında bu başlık altında henüz bir çalışma bulunmadığını beyan etmiştir. İlerleyen yıllarda ilk mezunların verilmesiyle birlikte, mezun izleme sistemi ve kariyer takip süreçlerinin yapılandırılması planlanmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

1 - Kurumda mezun izleme sistemi bulunmamaktadır.

## A.5. Uluslararasılaşma

### A.5.1. Uluslararasılaşma süreçlerinin yönetimi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, uluslararasılaşma süreçlerini üniversitenin merkezi stratejik hedefleriyle uyumlu olarak yürütmektedir. Fakülte genelinde Erasmus öğrenci hareketliliğini koordine etmek amacıyla bir Erasmus Fakülte Koordinatörlüğü kurulması planlanmış olup, şu an için bu süreç aktif eğitim veren Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü bünyesindeki koordinatörlük üzerinden yürütülmektedir (A.5.1._1). Uluslararasılaşma sürecini en organize ve şeffaf şekilde yöneten birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, süreç yönetiminde Erasmus Bölüm Koordinatörlüğü ile Üniversite Dış İlişkiler Kurum Koordinatörlüğü arasında aktif bir iş birliği mekanizması kurmuştur. Uluslararasılaşma stratejisinin bir parçası olarak, bölüm web sayfasında Erasmus süreçlerine dair bilgilendirme sekmeleri oluşturulmuş (A.5.1._2, A.5.1._3) ve öğrencilerin bilgiye erişimi kolaylaştırılmıştır. Ayrıca bölüm, uluslararasılaşma yönetiminin en somut çıktısı olarak "İkili Anlaşma" süreçlerini tamamlamış ve resmi anlaşmalar imzalamıştır (A.5.1._4). Diğer bölümlerimiz de kuruluş aşamalarıyla paralel olarak uluslararasılaşma yönetim süreçlerini yapılandırmaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, henüz öğrenci odaklı performans verisine sahip olmamakla birlikte, süreç yönetimini tanımlı hale getirmek için "Erasmus İş Akışı"nı (A.5.1._5) oluşturmuş ve öğretim elemanlarının uluslararası bilimsel toplantılara katılımını destekleyen şartları ve destek miktarlarını (A.5.1._6) belirlemiştir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ise yeni kurulan bir bölüm olması nedeniyle henüz bir yönetim yapısı oluşturmamış olup, önümüzdeki dönemde Erasmus Bölüm Koordinatörlüğü kurmayı planlamaktadır (Seviye 1).

**Olgunluk Düzeyi**

2 - Kurumun uluslararasılaşma süreçlerinin yönetim ve organizasyonel yapısına ilişkin planlamalar bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)A.5.1._1: Erasmus Bölüm Koordinatörlüğü

(2)A.5.1._2: Bölüm Erasmus Web Sayfası - 1

(2)A.5.1._3: Bölüm Erasmus Web Sayfası - 2

(2)A.5.1._4: Bölüm İçin İkili Anlaşma

(2)A.5.1._5: Erasmus İş Akışı

(2)A.5.1._6: Öğretim Elemanlarının Uluslararası Toplantılara Katılım ve Destek Şartları

### A.5.2. Uluslararasılaşma kaynakları

Fakültemiz genelinde ve yeni faaliyete geçen bölümlerde uluslararasılaşma faaliyetlerini destekleyecek müstakil bir bütçe veya özel kaynak yönetimi bulunmamaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, uluslararasılaşma

ile ilgili herhangi bir kaynaklarının bulunmadığını ve süreçlerin üniversitenin merkezi birimleri (Erasmus Koordinatörlüğü vb.) üzerinden yürütüldüğünü beyan etmiş, bu başlık altında kanıt sunmamıştır. Buna karşın Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, müstakil bir bütçeye sahip olmamakla birlikte, insan kaynağını ve üniversitenin merkezi olanaklarını stratejik bir kaynak olarak yapılandırmıştır. Bölüm, uluslararasılaşma süreçlerini takip etmek üzere bir öğretim üyesini görevlendirerek insan kaynağı tahsis etmiştir. Ayrıca, öğrencilerin bilgiye erişimini kolaylaştırmak ve süreçleri şeffaflaştırmak amacıyla dijital bir kaynak oluşturarak bölüm web sayfasında "Erasmus Sekmesi"ni (A.5.2._1, A.5.2._2, A.5.2._3) faaliyete geçirmiştir. Mali kaynak ihtiyacı ise üniversitenin merkezi Erasmus+ Kurumsal Hibesi üzerinden karşılanmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)A.5.2._1: Bölüm Erasmus Web Sayfası - 1

(2)A.5.2._2: Bölüm Erasmus Web Sayfası - 2

(2)A.5.2._3: Bölüm Erasmus Web Sayfası - 3

## A.5.3. Uluslararasılaşma performansı

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, eğitim-öğretim faaliyetlerine yeni başlamış olması nedeniyle öğrenci odaklı uluslararasılaşma performansını değerlendirebilecek geniş kapsamlı verilere henüz sahip değildir. Ancak fakülte bünyesindeki akademik kadronun uluslararasılaşma çabaları somut adımlarla desteklenmektedir. Bu kapsamda, öğretim üyelerinin uluslararası deneyim kazanması teşvik edilmiş ve Dr. Öğr. Üyesi Ramazan Özgür Doğan, doktora sonrası araştırmalarını yürütmek üzere yurt dışına görevlendirilmiştir (A.5.3._1). Uluslararasılaşma performansını somut çıktılara dönüştürmeye başlayan birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 2025 yılı itibarıyla performans hedeflerine ulaşma noktasında iki kritik gelişme kaydetmiştir. Birincisi, yurt dışı araştırmalarını tamamlayarak bölüme dönen Dr. Öğr. Üyesi Ramazan Özgür Doğan'ın göreve başlama süreci tamamlanmış (A.5.3._2), böylece "tersine beyin göçü" ve kurumsal bilgi transferi sağlanmıştır. İkincisi, bölümün uluslararası görünürlüğünü artırmak adına yürütülen çalışmalar sonucunda, Yapay Zeka Mühendisliği alanında ilk Erasmus+ İkili Anlaşması (A.5.3._3) imzalanmıştır. Bu anlaşma, bölümün uluslararasılaşma performansını planlama aşamasından çıktı aşamasına taşıyan önemli bir göstergedir. Diğer bölümlerimiz olan Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, üniversitenin stratejik planındaki uluslararasılaşma hedeflerini benimsemekle birlikte, yeni kurulmuş olmaları ve henüz öğrenci hareketliliği verisine sahip olmamaları nedeniyle bu başlık altında birime özel bir çalışma veya performans verisi sunmamıştır (Seviye 1).

**Olgunluk Düzeyi**

2 - Kurumda uluslararasılaşma politikasıyla uyumlu faaliyetlere yönelik planlamalar bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)A.5.3._1: Yurtdışı Görevlendirme

(2)A.5.3._2: Ramazan Özgür Doğan Göreve Başlama Yazısı

(2)A.5.3._3: Bölüm İçin İkili Anlaşma

# B. EĞİTİM VE ÖĞRETİM

## B.1. Program Tasarımı, Değerlendirmesi ve Güncellenmesi

### B.1.1. Programların tasarımı ve onayı

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, eğitim programlarının tasarımı ve onayı süreçlerinde Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikleri Çerçevesi (TYYÇ) ile uyumluluğu ve ulusal/uluslararası akreditasyon standartlarını (MÜDEK vb.) esas almaktadır. Fakülte genelinde programlar; amaç ve öğrenme çıktılarına uygun olarak tasarlanmakta, yetkili kurullardan geçerek onaylanmakta ve yürütülmektedir. Fakülte, Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'nün müfredatını (B.1.1._1) ve bilgi paketlerini (B.1.1._2) oluşturmuş, ilgili senato kararlarıyla (B.1.1._3, B.1.1._4) süreci resmileştirmiştir. Program tasarım sürecini en ileri düzeyde işleten birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 2024 yılında uyguladığı programı, 2025 yılı itibarıyla MÜDEK 3.0 kriterleri doğrultusunda kapsamlı bir revizyona tabi tutmuştur. Bu süreçte paydaş geri bildirimleri dikkate alınmış ve yapılan iyileştirmeler "MÜDEK 3.0 Uyumluluk ve Müfredat Revizyon Tutanağı" (B.1.1._1) ile kayıt altına alınmıştır. Revize edilen yeni müfredat (B.1.1._2); Bölüm Kurulu, Fakülte Kurulu ve Üniversite Senatosu (B.1.1._3, B.1.1._4, B.1.1._5) onay süreçlerinden geçerek yürürlüğe girmiş, böylece program tasarımında "izleme ve iyileştirme" döngüsü tamamlanmıştır. 2025-2026 akademik yılında eğitim-öğretim faaliyetlerine başlayan diğer bölümlerimiz de tasarım süreçlerini tamamlamıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, TYYÇ ve akreditasyon şartlarını karşılayan bir "Ders Planı" (B.1.1._1) geliştirerek uygulamaya koymuştur. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ise programını sektörel beklentiler ve teknolojik yenilikler çerçevesinde kurgulamış; "Lisans Programı" (B.1.1._1), "TYYÇ Uyumu" (B.1.1._2) ve "Bilgi Paketi" (B.1.1._3) çalışmalarını tamamlayarak eğitim sürecini başlatmıştır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)B.1.1._1: MÜDEK 3.0 Uyumluluk Raporu

(3)B.1.1._2: Yeni Müfredat (YZM)

(3)B.1.1._3: Bölüm Kurulu Kararı (Müfredat Onayı)

(3)B.1.1._4: Fakülte Kurulu Kararı (Müfredat Onayı)

(3)B.1.1._5: Senato Kararı (Müfredat Onayı)

(2)B.1.1._6: Ders Planı (BM)

(2)B.1.1._7: Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı

(2)B.1.1._8: Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi Uyumu

(2)B.1.1._9: DOT Bilgi Paketi

(2)B.1.1._10: Yapay Zeka Mühendisliği Bilgi Paketi (Fakülte)

(2)B.1.1._11: Senato Kararı - 1 (Kuruluş/İlk Onay)

(2)B.1.1._12: Senato Kararı - 2

## B.1.2. Programın ders dağılım dengesi

Fakültemiz, eğitim programlarını alan/meslek bilgisi ve genel kültür dersleri dengesini gözetecek şekilde yapılandırmıştır. Fakülte genelinde uygulanan müfredatlarda, MÜDEK (Mühendislik Eğitim Programları Değerlendirme ve Akreditasyon Derneği) kriterleri ve Bologna süreci esas alınmaktadır. Genel çerçeve olarak zorunlu ve seçmeli ders oranları (%75 zorunlu - %25 seçmeli) dengelenmiş, öğrencilerin kültürel derinlik kazanmaları ve farklı disiplinleri tanımaları hedeflenmiştir. Ders dağılım dengesini en ileri düzeyde analiz eden ve izleyen birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 2025 yılı itibarıyla müfredatını MÜDEK 3.0 standartlarına tam uyumlu hale getirmiştir. Yapılan analizlere göre; Matematik ve Temel Bilimler dersleri 66 AKTS (%27,5), Temel Mühendislik ve Mesleki Eğitim dersleri ise 129 AKTS (%53,7) ağırlığa sahiptir (B.1.2._2, B.1.2._3). Bölüm, teknik uzmanlaşma ile genel kültür dengesini sağlamak adına müfredatına "Bilişim Etiği" ve "Girişimcilik" gibi zorunlu alan dışı dersleri eklemiş, toplamda 32 AKTS'lik bir alan dışı ders grubu oluşturmuştur. Ayrıca laboratuvar ve uygulama derslerinin oranı %24 olarak belirlenmiş ve bu denge "Laboratuvar Uygulama Oranı Analizi" (B.1.2._4) ile kayıt altına alınmıştır. Diğer bölümlerimiz de tanımlı süreçler doğrultusunda ders dağılım dengesini sağlamıştır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, Bologna Süreci ilkeleri doğrultusunda seçmeli ders oranını en az %25 olacak şekilde belirlemiş ve AKTS iş yükü hesaplamalarına dayalı dengeli bir "Ders Müfredatı" (B.1.2._6) oluşturmuştur. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise alan bilgisi ile genel kültür dersleri arasındaki dengeyi gözeten, öğrencilere disiplinlerarası bakış açısı kazandırmayı hedefleyen bir "Ders Planı" (B.1.2._5) uygulamaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

4 - Programlarda ders dağılım dengesi izlenmekte ve iyileştirilmektedir.

**Kanıtlar**

(2)B.1.2._1: Yeni Müfredat (YZM)

(3)B.1.2._2: MÜDEK 3.0 Analiz Raporu

(4)B.1.2._3: Müfredat Analiz Tablosu

(4)B.1.2._4: Laboratuvar Uygulama Oranı Analizi

(2)B.1.2._5: Ders Planı (BM)

(2)B.1.2._6: Bölüm Ders Müfredatı (DOT)

(2)B.1.2._7: Bölüm Ders Bilgi Paketleri (DOT)

## B.1.3. Ders kazanımlarının program çıktılarıyla uyumu

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, ders öğrenme kazanımlarının program çıktılarıyla (PÇ) uyumunu sağlamak amacıyla Bologna Süreci ve akreditasyon standartlarını (MÜDEK vb.) esas alan sistematik bir yaklaşım benimsemiştir. Fakülte genelinde ders kazanımlarının oluşturulması ve program çıktılarıyla ilişkilendirilmesi için planlamalar yapılmakta ve örnek uygulamalar hayata geçirilmektedir. Bu süreci en kapsamlı ve ölçülebilir bir stratejiyle yöneten birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, MÜDEK 3.0 akreditasyon kriterlerini karşılamak amacıyla "Soru-Ders Öğrenme Çıktısı (DÖÇ) İlişkisi" stratejisini benimsemiştir. 2025 yılı itibarıyla, sınav sorularının ders kazanımlarıyla ilişkisini ölçmek için ÜBYS üzerindeki "Soru Yönetimi Modülü" (B.1.3._3, B.1.3._4) aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır. Sınav kağıtlarında her sorunun ölçtüğü kazanımın belirtilmesi (B.1.3._5) planlanarak, öğrenci başarısının sadece not üzerinden değil, kazanım bazlı analizlerle değerlendirilmesi hedeflenmiştir. Ders kazanımları ve program çıktıları arasındaki ilişki matrisleri (B.1.3._1, B.1.3._2) oluşturularak şeffaflık sağlanmıştır. Diğer bölümlerimiz de program çıktılarına uyum konusunda önemli adımlar atmıştır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, tüm derslerin öğrenme kazanımlarını detaylı olarak tanımlamış ve bu kazanımları programın genel hedefleriyle ilişkilendiren kapsamlı bir "Uyum Tablosu" (B.1.3._6) oluşturmuştur. Süreç, Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi (B.1.3._7) çerçevesinde yürütülmekte olup, ders düzeyindeki kazanımların program çıktılarına katkısı sistematik hale getirilmiştir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise ders kazanımlarının iyileştirilmesi sürecinde "Bilgisayar Mühendisliğine Giriş Ders Paketi" (B.1.3._8) gibi somut örnekler üzerinden çalışmalarını sürdürmekte ve uyumlandırma süreçlerini planlamaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(3)B.1.3._1: Ders Kazanımları - 1

(3)B.1.3._2: Ders Kazanımları - 2

(2)B.1.3._3: ÜBYS Soru Yönetimi Modülü

(2)B.1.3._4: Soru Yönetimi Uygulaması

(3)B.1.3._5: Sınav Kağıdı - DÖÇ İlişkisi

(2)B.1.3._6: Ders Kazanımlarının Program Çıktılarıyla Uyumu

(2)B.1.3._7: Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi

(2)B.1.3._8: Bilgisayar Mühendisliğine Giriş Ders Paketi

## B.1.4. Öğrenci iş yüküne dayalı ders tasarımı

Fakültemiz tüm bölümlerinde eğitim programlarını Avrupa Kredi Transfer Sistemi (AKTS) prensiplerine ve öğrenci iş yükü esaslarına uygun olarak tasarlamış, yetkili kurullardan geçirerek ilan etmiştir. Fakülte genelinde derslerin kredi dağılımları, öğrencinin ders içi ve ders dışı (ödev, proje, laboratuvar hazırlığı vb.) çalışma süreleri dikkate alınarak dengelenmiştir. Öğrenci iş yükü dengesini en sistematik şekilde yapılandıran birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, 2025 yılında hayata geçirdiği MÜDEK 3.0 uyumlu yeni eğitim planında (B.1.4._1), her yarıyıl için 30 AKTS (Toplam 240 AKTS) kuralını titizlikle uygulamıştır. Özellikle uygulama ve laboratuvar ağırlıklı mesleki derslerin iş yükleri, akreditasyon standartları doğrultusunda analiz edilmiş ve bu analizler MÜDEK 3.0 Uyum Analiz Belgesi (B.1.4._4) ile kayıt altına alınmıştır. Tüm derslerin güncel AKTS değerleri ve iş yükü dökümleri, bölüm web sayfası ve ders bilgi paketleri (B.1.4._2, B.1.4._3) üzerinden şeffaf bir şekilde paylaşılmaktadır. Diğer bölümlerimiz de Bologna süreci çerçevesinde iş yükü planlamalarını tamamlamıştır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, ders planlamasını öğrenci merkezli eğitim yaklaşımıyla gerçekleştirmiş; derslere ait AKTS değerlerini uzman akademik kadrosuyla belirleyerek "Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi" (B.1.4._6) çerçevesinde yapılandırmıştır. Hazırlanan "Bölüm Ders Müfredatı" (B.1.4._5) resmi olarak yürürlüğe girmiş ve ilan edilmiştir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise derslerini öğrenci iş yüküne uygun olarak tasarlayarak "Ders Planı" (B.1.4._7) kapsamında web sayfasında paylaşmıştır. Bölümler, ilerleyen dönemlerde teorik iş yükü ile öğrencilerin gerçekte harcadığı sürelerin uyumunu denetlemek amacıyla "Öğrenci İş Yükü Anketleri" uygulamayı planlamaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(3)B.1.4._1: Yeni Müfredat (YZM)

(3)B.1.4._2: Web Sayfası Ders Planı İlanı

(2)B.1.4._3: Örnek Ders Bilgi Paketi

(2)B.1.4._4: MÜDEK 3.0 Raporu

(2)B.1.4._5: Bölüm Ders Müfredatı (DOT)

(2)B.1.4._6: Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi

(2)B.1.4._7: Ders Planı (BM)

## B.1.5. Programların izlenmesi ve güncellenmesi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, program çıktılarının izlenmesi ve güncellenmesi süreçlerini Bologna Süreci uyum çalışmaları ve akreditasyon standartları (MÜDEK vb.) çerçevesinde yürütmektedir. Fakülte genelinde eğitim programlarının sürekli iyileştirilmesi amacıyla, bölümlerin özgün yapılarına uygun izleme mekanizmaları kurulmuş ve 2024 yılı itibarıyla Eğitim-Öğretim Komisyonlukları ve Bologna Birim Koordinatörlükleri yapıları üzerinden süreç takibi planlanmıştır,. Program izleme ve güncelleme döngüsünü (PUKÖ) 2025 yılı itibarıyla en kapsamlı şekilde işleten birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, Eğitim-Öğretim Komisyonu (YZM) (B.1.5._2) ve Bologna Birim Koordinatörü (YZM) (B.1.5._3) iş birliğiyle mevcut programı teknik analize tabi tutmuştur. İç paydaşlardan (öğrenci ve yeni akademik personel) alınan geri bildirimler ve MÜDEK 3.0 Analiz Raporu (YZM) (B.1.5._1) verileri ışığında müfredat revize edilmiştir. Yapılan güncellemeler Bölüm Kurulu Kararı (YZM) (B.1.5._4) ile kayıt altına alınmış, böylece süreç sistematik bir iyileştirme kültürü haline getirilmiştir. Diğer bölümlerimiz de tanımlı mekanizmalarla süreçleri yönetmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, program çıktılarının güncelliğini korumak ve sürekli iyileştirmeyi sağlamak amacıyla Eğitim-Öğretim Komisyonu (DOT) (B.1.5._5) yapısını aktif hale getirmiştir. Bölüm, çalışmalarını Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi (DOT) (B.1.5._6) çerçevesinde yapılandırmış, program çıktılarının geçerliliğini ve paydaş beklentilerini bu mekanizmalarla takip etmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise program çıktılarının izlenmesi sorumluluğunu Bölüm Başkanlığı ve Bologna Birim Koordinatörü (BM) (B.1.5._7) üzerinden yürütmekte olup, izleme mekanizmalarının işleyiş prensipleri üzerine çalışmalarını sürdürmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(3)B.1.5._1: MÜDEK 3.0 Analiz Raporu (YZM)

(2)B.1.5._2: Eğitim-Öğretim Komisyonu (YZM)

(2)B.1.5._3: Bologna Birim Koordinatörü (YZM)

(2),(3)B.1.5._4: Bölüm Kurulu Kararı - Program Güncelleme (YZM)

(2)B.1.5._5: Eğitim-Öğretim Komisyonu (DOT)

(3)B.1.5._6: Bologna Eşgüdüm Komisyonu Yönergesi (DOT)

(2)B.1.5._7: Bologna Birim Koordinatörü (BM)

## B.1.6. Eğitim ve öğretim süreçlerinin yönetimi

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde eğitim-öğretim süreçleri; üniversite stratejik planıyla uyumlu, katılımcı ve kural bazlı bir modelle yönetilmektedir. Süreçlerin bütüncül yönetimi için Bölüm Başkanı, Bölüm Başkan Yardımcıları ve Anabilim Dalı Başkanları yetkilendirilmiş; ders görevlendirme talepleri, ders dağıtımı ve içerik takibi gibi süreçler tanımlı yönergeler üzerinden yürütülmektedir. Eğitim süreçlerinin yönetimini en kapsamlı düzeye taşıyan birimimiz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'dür. Bölüm, operasyonel ihtiyaçlar doğrultusunda yönetim kadrosunu genişleterek ikinci bir Bölüm Başkan Yardımcısı atamış ve yetki paylaşımını güçlendirmiştir (B.1.6._8). Süreçlerin sürdürülebilirliğini sağlamak adına bölüme özgü "Bölüm Staj Yönergesi" (B.1.6._10, B.1.6._11) ve "Çift Anadal Yandal Yönergesi" (B.1.6._9) hazırlanarak yürürlüğe konulmuştur. Bölüm, PUKÖ döngüsünü aktif işleterek, taslak sınav programlarında öğrencilerden gelen geri bildirimler doğrultusunda hataları ivedilikle düzelten ve mağduriyetleri önleyen bir "önlem al" mekanizması geliştirmiştir (B.1.6._16). Ayrıca, eğitim faaliyetlerinin tasarımı ve geliştirilmesi için Eğitim-Öğretim Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği) (B.1.6._17) aktif olarak görev yapmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, eğitim süreçlerini belirlenen ilke ve kurallar çerçevesinde sistematik bir şekilde yürütmektedir. Ders dağılımı, derslik planlaması ve içerik yönetimi Bölüm Başkanlığı tarafından deruhte edilmekte (B.1.6._4); haftalık ders (B.1.6._5) ve sınav programları (B.1.6._6) akademik takvime uygun olarak ilan edilmektedir. Bölüm bünyesinde kurulan Eğitim-Öğretim Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı) (B.1.6._7), eğitim faaliyetlerinin tasarım ve koordinasyonunu üstlenmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ise eğitim süreçlerinin yönetiminde Bölüm Başkanı ve yardımcılarını yetkilendirmiş (B.1.6._2); öğretim elemanı görevlendirmelerini kurumun ortak "Ders Görevlendirme Yönergesi" (B.1.6._1) çerçevesinde gerçekleştirmektedir. Bölümde ayrıca Anabilim Dalı Başkanlığı ataması da tamamlanmıştır (B.1.6._3). Fakülte düzeyindeki genel yönetim ilkeleri tanımlanmış olup; ders telafilerinin takibi ve derslik tahsisleri gibi operasyonel süreçler Bölüm Başkanlıkları sorumluluğunda yürütülmektedir. Bu süreçleri denetlemek üzere fakülte genelinde de bir Eğitim Öğretim Komisyonları ihdas edilmiştir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2),(3)B.1.6._1: Ders Görevlendirme Yönergesi (Fakülte Ortak)

(2)B.1.6._2: Bölüm Başkan Yardımcıları Ataması (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)B.1.6._3: Ana Bilim Dalı Başkan Ataması (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)B.1.6._4: Bölüm Ders Görevlendirmeleri (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.1.6._5: Haftalık Ders Programı (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.1.6._6: Sınav Programı (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.1.6._7: Eğitim-Öğretim Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı)

(2),(3)B.1.6._8: Yeni Bölüm Başkan Yardımcısı Ataması (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._9: Çift Anadal ve Yandal Kurul Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._10: Staj Yönergesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._11: Staj Yönergesi Fakülte Kurulu Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._12: Ders Görevlendirmeleri Güz (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._13: Ders Görevlendirmeleri Bahar (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._14: Derslik 1 (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._15: Ders İçerik Takibi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._16: Geri Bildirim Sonucu Sınav Programı Revizyonu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.1.6._17: Eğitim-Öğretim Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği)

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

### B.2.1. Öğretim yöntem ve teknikleri

Fakültemiz eğitim süreçlerinde öğrenci merkezli bir yaklaşım benimseyerek, öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden modern öğretim tekniklerini hayata geçirmektedir. Fakülte genelinde interaktif uygulamalar, problem tabanlı öğrenme ve proje odaklı modeller ile öğrencilerin analitik becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla aktif öğrenme tekniklerini müfredatına entegre etmiş; proje tabanlı öğrenme ve vaka analizlerini temel yöntemler olarak ders planlarında (B.2.1._1) tanımlamıştır. Öğrencilerin derse olan ilgilerini dinamik tutmak amacıyla dönem başında alınan kararlar doğrultusunda kısa sınavlar (quiz), haftalık kodlama ödevleri ve grup projeleri gibi uygulamalar yürütülmektedir (B.2.1._2, B.2.1._3). Ayrıca, üniversitenin Eders altyapısı öğretim süreçlerinin dijital bileşeni olarak aktif şekilde kullanılmaktadır (B.2.1._4). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, uygulama ağırlıklı yapısı gereği öğrencilerin verilen projelerle sürece aktif katılımını önceliklendirmektedir. Öğretim sürecinde tartışma, soru-cevap, problem tabanlı öğrenme ve gösterip-yaptırma teknikleri kullanılmakta; bireysel ve grup projeleri ile ödevler destekleyici etkinlikler olarak sunulmaktadır (B.2.1._7, B.2.1._8,

B.2.1._9). Bölümde eğitim kalitesini artırmak amacıyla her yıl düzenli olarak öğrenci memnuniyet anketlerinin (B.2.1._5) yapılması planlanmaktadır. Derslerin amaçlarına uygun içerikler uzman öğretim elemanları tarafından hazırlanan ders bilgi paketlerinde (B.2.1._6) yer almaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, öğrenci merkezli yaklaşım doğrultusunda öğrencilerin derslerde daha aktif olmalarını sağlamak için kısa sınavlar ve ödevler gibi çeşitli etkinlikler düzenlemektedir. Bölümde öğretim yöntemlerinin program çıktılarıyla uyumu ders bilgi paketleri (B.2.1._10) ve örnek program çıktıları (B.2.1._11) üzerinden takip edilmektedir. Fakültemizde tüm öğretim yöntem ve teknikleri derslerin öğrenme çıktılarına hizmet edecek şekilde planlanmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)B.2.1._1: Ders Planı ve Uygulamalı Dersler Göstergesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.1._2: Yarıyıl İçi Çalışmalar - Bahar (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.1._3: Yarıyıl İçi Çalışmalar - Güz (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.1._4: Eders Kullanımı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.1._5: Öğrenci Memnuniyet Anketi (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)B.2.1._6: Ders Bilgi Paketleri (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.2.1._7: Ders Ödevleri - 1 (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.2.1._8: Ders Ödevleri - 2 (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.2.1._9: Öğrenci Ders Sunumları (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)B.2.1._10: Ders Bilgi Paketi (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)B.2.1._11: Örnek Program Çıktısı (Bilgisayar Mühendisliği)

## B.2.2. Ölçme ve değerlendirme

Fakültemiz bünyesinde ölçme ve değerlendirme süreçleri, üniversitenin ilgili yönetmelik ve yönergeleri çerçevesinde öğrenci merkezli bir yaklaşımla yürütülmektedir. Fakülte genelinde öğrenci başarısının ölçülmesinde sadece sınav odaklı değil; ödev, proje, sunum ve uygulama performanslarını da kapsayan şeffaf ve adaletli bir değerlendirme modeli benimsenmiştir. Tüm süreçler, TRÜ Başarı Notunun Değerlendirilmesi Usul ve Esasları (B.2.2._4) temel alınarak yapılandırılmıştır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, ölçme ve değerlendirme süreçlerini 2025 yılı itibarıyla MÜDEK 3.0 standartları ve öğrenme çıktıları ile tam uyumlu hale getirmiştir. Bölümde ara sınav ve dönem sonu sınavlarının yanı sıra; haftalık kodlama ödevleri, kısa sınavlar

(quiz), uygulama performansları ve dönem sonu projeleri ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Ölçme süreçlerinde şeffaflığı artırmak amacıyla sınav soruları ile Ders Öğrenme Çıktıları (DÖÇ) arasında doğrudan ilişki kurulmakta (B.2.2._1) ve bu değerlendirme kriterleri dönem başında Bologna bilgi paketleri (B.2.2._3) üzerinden ilan edilmektedir. Bölüme ait güncel sınav programları (B.2.2._2) ise akademik takvime uygun olarak düzenli olarak paylaşılmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, uygulama ağırlıklı yapısına uygun olarak derslerdeki başarının ölçülmesinde ara sınav, final ve bütünleme sınavlarının yanı sıra laboratuvar çalışmaları, derse katılım, sunumlar ve staj raporları gibi çok yönlü yöntemler kullanmaktadır. Bölümde başarı ölçme yöntemlerinin ders öğrenme çıktılarına uygunluğu ders sorumluları tarafından kontrol edilmekte ve sınav tarihleri bölüm sınav programı (B.2.2._5) aracılığıyla web sitesinde ilan edilmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, öğrenci merkezli yaklaşım doğrultusunda vize ve finallerin yanı sıra kısa sınav ve ödev gibi çeşitli değerlendirme yöntemleri uygulamaktadır. Bölümde ölçme ve değerlendirme planlamaları, örnek program çıktıları (B.2.2._6) ile uyumlu olarak yürütülmekte ve hazırlanan sınav programları (B.2.2._7) şeffaf bir şekilde paylaşılmaktadır. Fakültemizde birim genelinde ölçme ve değerlendirme süreçlerinde şeffaflık ve adalet ilkeleri gözetilerek öğrenci geri bildirimleri dikkate alınmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)B.2.2._1: Örnek Sınav Kağıdı DÖÇ İlişkisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.2._2: Sınav Programı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.2._3: Örnek Ders Bilgi Paketi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.2._4: TRÜ Başarı Notunun Değerlendirilmesi Usul ve Esasları (Fakülte Ortak)

(2)B.2.2._5: Bölüm Sınav Programı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)B.2.2._6: Örnek Program Çıktısı (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)B.2.2._7: Sınav Programı (Bilgisayar Mühendisliği)

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

Fakültemiz bünyesindeki bölümlere öğrenci kabulü, Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) tarafından düzenlenen Yükseköğretim Kurumları Sınavı (YKS) sonuçlarına göre gerçekleştirilmektedir. Eğitim-öğretim süreçleri, öğrenci kabulü ve önceki öğrenmelerin tanınması işlemleri; TRÜ Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim Yönetmeliği (B.2.3._1) ile ilgili ulusal mevzuat hükümleri çerçevesinde yürütülmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla öğrenci kabulü

ve yatay geçiş süreçlerini kurumsal bir titizlikle işletmektedir. Bölümde öğrenci kabulü ve intibak süreçlerini yönetmek üzere bir Uyum Komisyonu görev yapmaktadır. 2024-2025 eğitim-öğretim yılında bölüme yapılan kurumlararası yatay geçiş başvuruları (B.2.3._5) ile Merkezi Yerleştirme Puanı (Ek Madde-1) kapsamında 1. sınıf (B.2.3._6) ve 2. sınıf (B.2.3._7) düzeyindeki toplam 7 başvuru, ilgili komisyonca not dökümleri ve puan uyumları üzerinden değerlendirilmiştir. Ayrıca sınavsız ikinci üniversite kapsamında kayıt yaptıran veya yatay geçişle gelen öğrencilerin önceki yükseköğretim kurumlarında aldıkları derslerin içerik ve AKTS uyumları analiz edilerek ders muafiyeti ve kredilendirme işlemleri (B.2.3._8) gerçekleştirilmiştir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, öğrenci kabulü ve önceki öğrenmelerin kredilendirilmesinde Yükseköğretim Kurumlarında Geçiş Yönetmeliği (B.2.3._2) kriterlerini esas almaktadır. Bölümde çift anadal ve yandal programlarına yönelik kabul koşulları ile ders planları, AKTS dağılımları ve program yeterlilik tabloları hazırlanmış olup süreçler TRÜ Çift Anadal ve Yandal Programları Uygulama Yönergesi (B.2.3._3) kapsamında planlanmıştır. Bu planlamalar, bölüm kurulunda alınan karar ve toplantı tutanakları (B.2.3._4) ile kayıt altına alınmıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2025-2026 akademik yılında ilk öğrencilerini almış olup öğrenci kabulü ve kredilendirilmesine ilişkin süreçleri üniversitenin genel mevzuatı doğrultusunda tanımlamıştır. Birim, başarılı öğrencilerin farklı disiplinlerde yetkinlik kazanmasını desteklemek amacıyla çift anadal ve yandal programlarını da müfredat sistemine entegre etmiştir. Bu doğrultuda Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü bünyesinde de ilgili programlar için kurul kararları (B.2.3._9) alınarak kurumsal kabul yolları çeşitlendirilmiştir.

## Olgunluk Düzeyi

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

## Kanıtlar

(2)B.2.3._1: TRÜ Önlisans ve Lisans Eğitim-Öğretim Yönetmeliği (Fakülte Ortak)

(2)B.2.3._2: Yükseköğretim Kurumlarında Geçiş Yönetmeliği (Fakülte Ortak)

(2)B.2.3._3: TRÜ Çift Anadal ve Yandal Programları Uygulama Yönergesi (Fakülte Ortak)

(2)B.2.3._4: Bölüm Kurulu Çift Anadal Yandal Toplantı Tutanağı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)B.2.3._5: Kurumlararası Yatay Geçiş Değerlendirmesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.3._6: Merkezi Yerleştirme ile Yatay Geçiş 1. Sınıf Değerlendirmesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.3._7: Merkezi Yerleştirme ile Yatay Geçiş 2. Sınıf Değerlendirmesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.3._8: Ders Muafiyeti Sonucu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.3._9: Çift Anadal ve Yandal Programı Kurul Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği)

## B.2.4. Yeterliliklerin sertifikalandırılması ve diploma

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde mezuniyet, diploma ve yeterliliklerin belgelendirilmesi süreçleri, üniversitenin merkezi mevzuatı ve Bologna Süreci uyum çalışmaları doğrultusunda yapılandırılmıştır. Yeterliliklerin sertifikalandırılması aşamasında, her bölümün program çıktıları Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile ilişkilendirilmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde öğrenci yeterliliklerinin onayı, mezuniyet koşulları, sertifikalandırma ve diploma işlemleri; yan dal sertifikasından diploma ekine kadar tüm belgelerin hazırlanma süreçlerini kapsayan TRÜ Diploma, Diploma Eki ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesi Yönergesi (Dijital Oyun Tasarımı) (B.2.4._1) çerçevesinde yürütülmektedir. Bölümde mezuniyet karar süreçleri bu ilan edilmiş ilke ve kurallar doğrultusunda tutarlı bir şekilde yönetilmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, henüz mezuniyet aşamasına gelmiş öğrencisi bulunmamasına rağmen, yeterliliklerin şeffaf bir şekilde belgelendirilmesine yönelik kurumsal altyapı hazırlıklarını 2025 yılı itibarıyla tamamlamıştır. Mezunların uluslararası akademik ve sektörel hareketliliğini desteklemek amacıyla bölüm özelinde Yapay Zeka Mühendisliği Diploma Eki Tablo 1 (B.2.4._2) ve Yapay Zeka Mühendisliği Diploma Eki Tablo 2 (B.2.4._3) standartları belirlenerek tasarımları gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, eğitim-öğretim faaliyetlerine yeni başlayan bir birim olarak mezuniyet süreçlerine ilişkin kapsamlı planlama çalışmalarına devam etmektedir. Bu süreçte, ders bilgi paketlerinde yer alan program çıktılarının TYYÇ ile tam uyumlu hale getirilmesi çalışmaları öncelikli olarak sürdürülmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

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

(2)B.2.4._2: Yapay Zeka Mühendisliği Diploma Eki Tablo 1 (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.2.4._3: Yapay Zeka Mühendisliği Diploma Eki Tablo 2 (Yapay Zeka Mühendisliği)

## B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri
## B.3.1. Öğrenme ortam ve kaynakları

Fakültemiz bünyesinde öğrenme ortamları ve kaynakları; eğitim-öğretim faaliyetlerinin sürdürülebilirliğini sağlamak, erişilebilirliği artırmak ve birimler arası dengeyi korumak amacıyla stratejik bir yaklaşımla yönetilmektedir. Mevcut fiziksel ve dijital altyapı, her bölümün özgün ihtiyaçları (yapay zeka modelleme, oyun geliştirme, mühendislik tasarım vb.) dikkate alınarak planlanmış ve paydaşların kullanımına sunulmuştur.

Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla artan öğrenci kapasitesi doğrultusunda öğrenme kaynaklarını analiz odaklı bir yaklaşımla yönetmektedir. Bölümün teorik ve uygulamalı dersleri için Derslik 1 (YZM) (B.3.1._1), Derslik 2 (YZM) (B.3.1._2) ve 40 bilgisayar kapasiteli Bilgisayar Laboratuvarı (YZM) (B.3.1._3) aktif olarak kullanılmaktadır. Alanların kullanım verimliliği, ders programları üzerinden hazırlanan Yapay Zeka Mühendisliği Derslik Analiz Raporu (YZM) (B.3.1._4) ile periyodik olarak izlenmektedir. Akademik gelişimi desteklemek amacıyla yüksek performanslı hesaplama ihtiyaçları için Yeni Laboratuvar Talebi (YZM) (B.3.1._5) planlanarak üst birimlere iletilmiştir. Ayrıca öğrencilerin sosyal ve akademik etkileşimini artırmak üzere Çalışma Salonu (YZM) (B.3.1._6) imkânı sağlanmıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, eğitim faaliyetlerini alana özgü laboratuvar ve derslik kaynakları üzerinden yürütmektedir. Bölüm bünyesinde öğrencilerin teorik eğitim alabileceği Derslik FBRZ13 (BM) (B.3.1._8) ve Derslik FBRZ14 (BM) (B.3.1._9) mevcuttur. Uygulama odaklı dersler için teknik donanıma sahip LAB FBRZ18 (BM) (B.3.1._10) kullanılmaktadır. Öğrencilerin ders dışı çalışmaları için ise Öğrenci çalışma odası (BM) (B.3.1._7) erişime açılmıştır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, birinci sınıf düzeyindeki öğrencilerin eğitim ihtiyaçlarını karşılamak üzere gerekli sınıf ve bilgisayar laboratuvarı altyapısına sahiptir. Tüm bölümlerimiz, fiziksel kaynakların yanı sıra dijital kaynak yönetimine de önem vermekte; öğrencilerin ve akademik personelin mesleki gelişimine katkı sunmak amacıyla TRÜ Kütüphanesi Abone Veri Tabanları (B.3.1._11) aracılığıyla çevrimiçi kitap ve makalelere erişim sağlamaktadır.

## Olgunluk Düzeyi

3 - Kurumun genelinde öğrenme kaynaklarının yönetimi alana özgü koşullar, erişilebilirlik ve birimler arası denge gözetilerek gerçekleştirilmektedir.

## Kanıtlar

(2),(3)B.3.1._1: Derslik 1 (YZM)

(2),(3)B.3.1._2: Derslik 2 (YZM)

(2),(3)B.3.1._3: Bilgisayar Laboratuvarı (YZM)

(3)B.3.1._4: Yapay Zeka Mühendisliği Derslik Analiz Raporu (YZM)

(3)B.3.1._5: Yeni Laboratuvar Talebi (YZM)

(3)B.3.1._6: Çalışma Salonu (YZM)

(2)B.3.1._7: Öğrenci çalışma odası (BM)

(2)B.3.1._8: Derslik FBRZ13 (BM)

(2)B.3.1._9: Derslik FBRZ14 (BM)

(2)B.3.1._10: LAB FBRZ18 (BM)

(2)B.3.1._11: TRÜ Kütüphanesi Abone Veri Tabanları

## B.3.2. Akademik destek hizmetleri

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde akademik destek hizmetleri, öğrencilerin eğitim süreçlerini verimli bir şekilde yürütmelerini ve kariyer hedeflerine ulaşmalarını sağlamak amacıyla yapılandırılmıştır. Tüm bölümlerde her sınıf düzeyine atanmış bir akademik danışman öğretim üyesi bulunmakta olup, bu hizmetler TRÜ Öğrenci Akademik Danışmanlık Yönergesi (B.3.2._1) temel alınarak yürütülmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla artan öğrenci kapasitesine paralel olarak danışmanlık sistemini yeniden yapılandırmıştır. Bölümde her öğretim üyesine düşen öğrenci yükü analiz edilerek dengeli bir Öğrenci Danışman Listesi (YZM) (B.3.2._4) oluşturulmuş; hoca başına düşen öğrenci sayısı ortalama 13-15 seviyesinde tutulmuştur. Erişilebilirliği artırmak adına öğretim elemanlarının haftalık programlarında akademik danışmanlık saatleri tanımlanmış ve ilan edilmiştir (B.3.2._5, B.3.2._6, B.3.2._7). Öğrencilerle olan iletişim, ÜBYS mesajlaşma sisteminin yanı sıra Bölüm İletişim Grubu (YZM) (B.3.2._8) üzerinden anlık olarak sürdürülmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde akademik danışmanlık hizmetleri, öğrencilerin temsiline önem veren bir anlayışla yürütülmektedir. Bölümde akademik gelişimi desteklemenin yanı sıra kariyer planlamasına profesyonel bir zemin hazırlamak amacıyla Kariyer Planlama Dersi (B.3.2._3) müfredata zorunlu ders olarak eklenmiştir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, öğrencilerine danışmanlık ekranı üzerinden akademik takip desteği sunmaktadır (B.3.2._2). Bölümde ayrıca teknik desteği güçlendirmek amacıyla bir araştırma görevlisi, haftanın belirli günlerinde laboratuvarda öğrencilere rehberlik etmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)B.3.2._1: TRÜ Öğrenci Akademik Danışmanlık Yönergesi

(2)B.3.2._2: Öğretim Elemanı Danışmanlık Ekranı (Bilgisayar Mühendisliği)

(3)B.3.2._3: Müfredat - Kariyer Planlama Dersi (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.3.2._4: Öğrenci Danışman Listesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)B.3.2._5: Dr. Öğr. Üyesi Özge Aydoğdu Haftalık Planı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)B.3.2._6: Dr. Öğr. Üyesi Selda Atalar Haftalık Planı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)B.3.2._7: Arş. Gör. Oğuzhan Topal Haftalık Planı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)B.3.2._8: Bölüm İletişim Grubu (Yapay Zeka Mühendisliği)

## B.3.3. Tesis ve altyapılar

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, Akçaabat Söğütlü'de bulunan Fatih Yerleşkesi'ndeki B blokta faaliyetlerini sürdürmektedir. Fakülte bünyesindeki tesislerin ve sosyal-akademik altyapı olanaklarının kullanımı, tüm paydaşlar için fırsat eşitliği gözetilerek TRÜ Sosyal, Kültürel, Spor Tesislerinin Kullanım Yönergesi (B.3.3._1) çerçevesinde sistematik bir şekilde yönetilmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü bünyesinde, eğitim ve uygulama süreçlerini desteklemek amacıyla fakültenin diğer bölümleriyle koordineli olarak işletilen bir Bilgisayar Laboratuvarı (Yapay Zeka Mühendisliği) (B.3.3._2) ve öğrencilerin ders dışı akademik çalışmaları ile projelerini yürütebilecekleri Çalışma Sınıfı (Yapay Zeka Mühendisliği) (B.3.3._3) tahsis edilmiştir. Bölümün gelişim vizyonu ve artan öğrenci kapasitesi doğrultusunda, yüksek performanslı hesaplama ihtiyaçlarını karşılayacak yeni bir teknik altyapı için hazırlanan Yapay Zeka Mühendisliği Laboratuvar Planlaması (B.3.3._4) üst birimlere sunulmuş ve gelişim süreci kayıt altına alınmıştır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla eğitim faaliyetlerine başlamış olup öğrencilerine teorik ve pratik çalışmaları için tahsis edilmiş bir Bilgisayar Laboratuvarı (Bilgisayar Mühendisliği) (B.3.3._5) ve Çalışma Odası (Bilgisayar Mühendisliği) (B.3.3._6) sunmaktadır. Bölüm paydaşları ayrıca yerleşkenin sunduğu KYK yurtları, kütüphane ve yemekhane gibi merkezi altyapı olanaklarından adil bir şekilde yararlanmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencileri de Fatih Yerleşkesi'ndeki mevcut eğitim, sosyal ve spor mekanlarından yönerge kriterlerine uygun şekilde faydalanmakta; birinci sınıf düzeyindeki teknik eğitimler için gerekli laboratuvar altyapısını kullanmaktadır. Fakülte genelindeki kurumsal hafızayı destekleyen tanımlı altyapı unsurları arasında yer alan Laboratuvar ve Çalışma Sınıfı imkanları, tüm bölümlerin ortak kullanımına açık tutularak kurumsal işleyişin sürdürülebilirliğine katkı sağlamaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Kurumun genelinde tesis ve altyapı erişilebilirdir ve bunlardan fırsat eşitliğine dayalı olarak yararlanılmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)B.3.3._1: TRÜ Sosyal, Kültürel, Spor Tesislerinin Kullanım Yönergesi

(2)B.3.3._2: Bilgisayar Laboratuvarı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.3.3._3: Çalışma Sınıfı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)B.3.3._4: Yapay Zeka Mühendisliği Laboratuvar Planlaması

(2)B.3.3._5: Bilgisayar Laboratuvarı (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)B.3.3._6: Çalışma Odası (Bilgisayar Mühendisliği)

## B.3.4. Dezavantajlı gruplar

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, tüm öğrencilerin eğitim olanaklarına eşit ve engelsiz erişimini sağlama ilkesini benimsemiştir. Fiziksel altyapı

olarak bölümlerin faaliyet gösterdiği B Blok bünyesinde yer alan asansör, engelli tuvaleti, giriş rampaları ve geniş koridor yapısı, dezavantajlı ve engelli öğrenciler için erişilebilir bir ortam sunmaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına adil erişimi için sistematik izleme ve planlama çalışmalarını başlatmıştır. Bölüm, akademik danışmanlık sistemi üzerinden yürüteceği "Öğrenci Durum Tespit Çalışması" ile özel desteğe ihtiyaç duyan (engelli, kronik hastalığı olan veya ekonomik yetersizlik yaşayan) öğrencileri belirlemeyi planlamaktadır. Bu çalışma kapsamında tespit edilen öğrencilerin, üniversitenin Sağlık Kültür ve Spor Daire Başkanlığı (SKS) tarafından sunulan Yemek Bursu (Yapay Zeka Mühendisliği) (B.3.4._1) ve Kısmi Zamanlı Öğrenci İstihdamı (Yapay Zeka Mühendisliği) (B.3.4._2) imkanlarına yönlendirilmesi hedeflenmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümü de binanın sunduğu fiziksel erişilebilirlik imkanlarından (rampa, asansör, engelli tuvaleti vb.) faydalanmakta olup, gelecekteki olası ihtiyaç süreçlerinin üniversite bünyesindeki Dezavantajlı Öğrenciler Destek Birimi ile eşgüdümlü yürütülmesini planlamaktadır. Bölümler bazında eğitim materyalleri ve süreçlerinin dezavantajlı grupların ihtiyaçlarına göre özelleştirilmesi ve erişilebilirliğin dijital platformlar üzerinden de artırılması yönündeki planlama çalışmaları devam etmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

2 - Dezavantajlı grupların eğitim olanaklarına nitelikli ve adil erişimine ilişkin planlamalar bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)B.3.4._1: Yemek Bursu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.3.4._2: Kısmi Zamanlı Öğrenci İstihdamı (Yapay Zeka Mühendisliği)

## B.3.5. Sosyal, kültürel, sportif faaliyetler

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde öğrencilerin sosyal, kültürel ve sportif ihtiyaçları, akademik gelişimlerini destekleyecek ve entelektüel birikimlerini artıracak bir yaklaşımla yönetilmektedir. Faaliyetlerin planlanması ve sürdürülebilirliği için ilgili birimlerde komisyonlar görevlendirilmiş, süreçler fırsat eşitliği esasına göre yapılandırılmıştır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, faaliyetlerin sistematik yönetimi amacıyla "Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinlikleri Düzenleme Komisyonu"nu (B.3.5._1) kurmuştur. Bölümde akademik gelişimi sosyal etkileşimle birleştiren seminer serileri (B.3.5._2, B.3.5._3), proje bazlı üretim becerilerini destekleyen "Yapay Zeka Şenliği" (B.3.5._4) ve "Dijital Dönüşüm Hackathon'u Seri 1" (B.3.5._5) gibi geniş kapsamlı etkinlikler düzenlenmektedir. Ayrıca, "TEDx Trabzon Üniversitesi" (B.3.5._6) gibi küresel platformlar ve TRT Trabzon Radyosu'ndaki "Genç Bakış" programı (B.3.5._7) aracılığıyla öğrencilerin projeleri kamuoyuna tanıtılmaktadır. Bölümün sektörel etkileşimini artırmak üzere DOKA (B.3.5._8), TTSO (B.3.5._9) ve Bilim Merkezi (B.3.5._10) ziyaretleri gerçekleştirilmekte, tüm bu süreçler güncel olarak bölüm etkinlikler sayfasında (B.3.5._11) ilan edilmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, öğrencilerin inisiyatifiyle düzenlenen faaliyetleri desteklemekte; TEDx gibi ilham verici deneyim ve

fikir buluşmalarını (B.3.5._6) web sayfası üzerinden paylaşarak kurumsal hafızayı güçlendirmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde ise öğrenciler kulüp kurma süreçleri hakkında bilgilendirilmiş ve kulüp kurulumu teşvik edilmiştir (B.3.5._12). Bölüm öğrencileri, üniversitenin sunduğu yerleşke imkanlarından ve sosyal-kültürel tesislerden genel kullanım yönergesi (B.3.5._13) çerçevesinde yararlanmaktadır. Fakülte genelinde, Yapay Zeka ve Robotik Kodlama Öğrenci Kulübü aracılığıyla gerçekleştirilen teknik ve sosyal faaliyetler arşivlenerek (B.3.5._14) öğrencilerin çok yönlü bireyler olarak yetişmesi teşvik edilmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2),(3)B.3.5._1: Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinlikleri Düzenleme Komisyonu Birim Üyeleri (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._2: Dr. Öğr. Üyesi Özge Aydoğdu Semineri (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._3: Arş. Gör. Sibel Danışmaz Semineri (Bilgisayar Mühendisliği)

(3)B.3.5._4: Yapay Zeka Şenliği (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._5: Dijital Dönüşüm Hackathon'u Seri 1 (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._6: TEDx Trabzon Üniversitesi

(3)B.3.5._7: Genç Bakış Radyo Programı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._8: Doğu Karadeniz Kalkınma Ajansı Ziyareti (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._9: Trabzon Ticaret ve Sanayi Odası Ziyareti (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._10: Özdemir Bayraktar Planetaryum ve Bilim Merkezi Ziyareti (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.3.5._11: Etkinlikler Sayfası (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.3.5._12: Öğrenci Kulübü Kurulumunun Teşvik Edilmesi (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)B.3.5._13: TRÜ Sosyal, Kültürel, Spor Tesislerinin Kullanım Yönergesi

(2)B.3.5._14: Etkinlikler Sayfası (Fakülte)

## B.4. Öğretim Kadrosu

### B.4.1. Atama, yükseltme ve görevlendirme kriterleri

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi'nde akademik personelin işe alınması, atanması, yükseltilmesi ve ders görevlendirmeleri; liyakat, şeffaflık ve akademik yetkinlik ilkeleri çerçevesinde, ulusal mevzuat ve üniversite senatosu tarafından belirlenen yönergelerle yönetilmektedir. Tüm akademik atama ve yükseltme süreçlerinde Trabzon Üniversitesi Akademik Yükseltilme ve Atanma Ölçütleri (B.4.1._1) ve 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu (B.4.1._2) temel kriterler olarak uygulanmaktadır. Eğitim faaliyetlerinin koordinasyonunda ise öğretim üyelerinin uzmanlık alanları ve iş yükü dengesi gözetilerek Trabzon Üniversitesi Ders Görevlendirme Yönergesi (B.4.1._3) hükümleri esas alınmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, personel alımı ve idari süreçlerinde genel yasal çerçeveyi oluşturan 657 Sayılı Devlet Memurları Kanunu (B.4.1._4) ve 4857 Sayılı İş Kanunu (B.4.1._5) hükümlerine tam uyum sağlamaktadır. Bölümdeki akademik kadro yapılanması ve yükseltilme işlemleri ayrıca 2914 Sayılı Yükseköğretim Personel Kanunu (B.4.1._6) çerçevesinde yürütülerek kurumsal hesap verebilirlik güvence altına alınmaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla artan öğrenci kapasitesini karşılamak amacıyla akademik kadrosunu yeni atanan uzman öğretim üyeleriyle güçlendirmiştir (B.4.1._7). Bölümde ayrıca, doktora sonrası araştırmalarını yurt dışında tamamlayan personelin kurumsal bilgi transferi ve göreve başlama süreçleri titizlikle takip edilmektedir (B.4.1._8). Derslerin yetkinlik bazlı dağıtımı için hazırlanan örnek ders görevlendirme talepleri (B.4.1._9) ve dönemlik ders görevlendirme çizelgeleri (B.4.1._10), akademik kurul kararlarıyla şeffaf bir biçimde kayıt altına alınmaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2025 yılında eğitim faaliyetlerine başlamasıyla birlikte akademik kadro alımlarını ve ders dağılımlarını üniversitenin tanımlı ölçütleri doğrultusunda gerçekleştirmiştir. Fakülte genelinde bu süreçlerin izlenmesi ve standardizasyonu amacıyla hazırlanan ders görevlendirme istekleri ve birim ders görevlendirme tabloları, atama ve görevlendirme süreçlerinin kurumsal bütünlüğünü desteklemektedir.

## Olgunluk Düzeyi

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

## Kanıtlar

(2)B.4.1._1: Trabzon Üniversitesi Akademik Yükseltilme ve Atanma Ölçütleri

(2)B.4.1._2: 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu

(2)B.4.1._3: Trabzon Üniversitesi Ders Görevlendirme Yönergesi

(2)B.4.1._4: 657 Sayılı Devlet Memurları Kanunu

(2)B.4.1._5: 4857 Sayılı İş Kanunu

(2)B.4.1._6: 2914 Sayılı Yükseköğretim Personel Kanunu

(3)B.4.1._7: Yeni Öğretim Üyesi Ataması (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.4.1._8: Yurtdışı Görevlendirme Sonrası Başlama (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.4.1._9: Örnek Ders Görevlendirme Talebi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)B.4.1._10: Ders Görevlendirmeleri Güz Dönemi (Yapay Zeka Mühendisliği)

## B.4.2. Öğretim yetkinlikleri ve gelişimi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, öğretim elemanlarının teknik uzmanlıklarını ve pedagojik yetkinliklerini sürekli güncel tutmayı kurumsal bir kültür olarak benimsemiştir. 2025 yılı itibarıyla, akademik kadronun gelişimi için sistematik bir eğitim ve bilgi paylaşımı ekosistemi yapılandırılmıştır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, öğretim elemanlarının yetkinliklerini artırmak amacıyla düzenlenen aylık seminer serilerini kurumsallaştırmıştır. Bu kapsamda gerçekleştirilen Dr. Öğr. Üyesi Özge AYDOĞDU tarafından verilen "Data Stream Processing" (B.4.2._1) ve Arş. Gör. Sibel DANIŞMAZ tarafından sunulan "Işıklı Mikroskobik Sistemlerde Derin Öğrenme" (B.4.2._2) temalı seminerler, birim içinde hem öğrenciler hem de akademik personel için "hizmet içi eğitim" işlevi görmektedir (B.4.2._1, B.4.2._2). Ayrıca bölüm personeli, kalite güvence süreçlerine uyum sağlamak amacıyla düzenlenen KİDR ölçütleri eğitimlerine katılım sağlamıştır (B.4.2._3). Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2025 yılında bünyesine katılan yeni öğretim üyelerinin uyum süreçlerini hızlandırmak amacıyla; MÜDEK 3.0 kalite standartları, öğrenci danışmanlık süreçleri ve müfredat yapısı hakkında bilgilendirme faaliyetleri yürütmüştür. Öğretim elemanlarının öğrenci merkezli eğitim, ölçme-değerlendirme teknikleri ve Eders ile ÜBYS Soru Yönetimi gibi dijital eğitim araçlarını kullanma yetkinlikleri üniversite bünyesindeki eğitimlerle teşvik edilmektedir (B.4.2._1, B.4.2._3). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde ders dağılımları, öğretim üyelerinin uzmanlık alanları dikkate alınarak akademik kurullarda belirlenmektedir. Öğretim üyelerinin yetkinlikleri ile ders içeriklerinin örtüşme düzeyi, dönem sonlarında uygulanması planlanan "Ders Değerlendirme Anketleri" ve öğrenci geri bildirimleri aracılığıyla izlenmektedir. Fakülte genelinde, öğretim elemanlarının bilişim alanlarında uzmanlaşmalarını sağlamak amacıyla dış kurumlardan uzmanların katılımıyla çevrimiçi eğitim programları organize edilmekte ve disiplinler arası bilgi paylaşımı aylık akademik seminerlerle süreklilik arz etmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Kurumun genelinde öğretim elemanlarının öğretim yetkinliğini geliştirmek üzere uygulamalar vardır.

**Kanıtlar**

(3)B.4.2._1: Seminer: Data Stream Processing (Yapay Zeka ve Bilgisayar Mühendisliği)

(3)B.4.2._2: Seminer: Işıklı Mikroskobik Sistemlerde Derin Öğrenme (Yapay Zeka ve Bilgisayar Mühendisliği)

(2)B.4.2._3: KİDR Ölçütleri Eğitimi

## B.4.3. Eğitim faaliyetlerine yönelik teşvik ve ödüllendirme

Fakültemize bağlı tüm bölümler, akademik personelin eğitim ve araştırma faaliyetlerini desteklemek için Akademik Teşvik Ödeneği 2025 Faaliyet Yılı Uygulama Rehberi [B.4.3._1] hükümlerini esas almaktadır. Akademik performansın ödüllendirilmesi süreci ise TRÜ Akademik Personel Ödül Yönergesi [B.4.3._2] kapsamında yürütülmektedir. Teşvik süreçlerinin koordinasyonu ve taleplerin ön incelemesi, bölüm bünyelerinde oluşturulan Akademik Teşvik Komisyonları [B.4.3._5] tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu komisyonlar, başvuruları ilgili yönetmelik [B.4.3._1] kriterleri doğrultusunda titizlikle raporlayarak üst makamlara sunmaktadır. Bu kapsamda, Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla komisyon yapısını güncelleyerek kurumsallaşma sürecini tahkim etmiştir [B.4.3._3]. Süreçler, güncel Akademik Teşvik Komisyonu Listesi [B.4.3._4] aracılığıyla merkezi yönetmelik esaslarına göre yönetilmektedir. Yükseköğretim Kurulu (YÖK) standartları ve üniversite mevzuatıyla tam uyumlu hareket eden Fakültemiz, mevcut mekanizmaları gelecekte daha somut, kapsayıcı ve bağımsız ölçütlerle genişletmeyi hedeflemektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)B.4.3._1: Akademik Teşvik Ödeneği 2025 Faaliyet Yılı Uygulama Rehberi

(2)B.4.3._2: TRÜ Akademik Personel Ödül Yönergesi

(2)B.4.3._3: Akademik Teşvik Komisyonu Güncelleme Yazısı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.4.3._4: Akademik Teşvik Komisyonu Listesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)B.4.3._5: Akademik Teşvik Komisyonları

# C. ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME

## C.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi ve Araştırma Kaynakları

## C.1.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde araştırma süreçleri, üniversitenin TRÜ Araştırma ve Geliştirme Politikası (C.1.1._1) ile belirlenen stratejik çerçeve doğrultusunda, birimlerin özgün akademik hedefleriyle uyumlu bir şekilde yönetilmektedir. Araştırma yönetiminde liyakat, şeffaflık ve bilimsel üretkenliği teşvik eden organizasyonel yapılar kurumsallaştırılmıştır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, araştırma süreçlerini tanımlı komisyonlar ve veri temelli performans izleme sistemleri aracılığıyla yönetmektedir. Bölümde araştırma faaliyetlerinin kalitesini artırmak ve akademik teşvik süreçlerini yürütmek amacıyla Akademik Teşvik Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.1._2) ve kadro planlaması için Akademik Kadro Ön

Değerlendirme Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.1._3) aktif olarak görev yapmaktadır. Araştırma kapasitesini lisansüstü düzeye taşıma hedefi doğrultusunda Tezli Yüksek Lisans Açma Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.1._4) alınarak bir araştırma ekosistemi oluşturulması planlanmıştır. Ayrıca, araştırma çıktıları Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.1._5) üzerinden takip edilmekte ve akademik personelden toplanan 3 Aylık Araştırma Performansı Yazısı (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.1._6) ile süreçler PUKÖ döngüsü içerisinde izlenmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, araştırma stratejilerini üniversite sanayi iş birliğini odağına alacak şekilde yapılandırmıştır. Bölüm, araştırma kültürünü lisans düzeyine indirgemek amacıyla öğrencileri bilimsel projelere teşvik etmektedir. Bu kapsamda hazırlanan Tübitak 2209-A Projeleri için Bölüm Kurulu Toplantı Tutanağı (Dijital Oyun Tasarımı) (C.1.1._7), öğrencilerin araştırma geliştirme faaliyetlerine katılımını sağlayan kurumsal bir mekanizma olarak işletilmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, yeni kurulan bir birim olması hasebiyle araştırma süreçlerini yönetmek üzere komisyonlarını oluşturmuş olup, araştırma bütçesi ve altyapı ihtiyaçları için planlama aşamasındadır. Fakülte genelinde araştırma performansının üst düzeyde takibi ise Akademik Teşvik Komisyonu (Fakülte) (C.1.1._8) koordinasyonunda sürdürülmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)C.1.1._1: TRÜ Araştırma ve Geliştirme Politikası

(2),(3)C.1.1._2: Akademik Teşvik Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.1.1._3: Akademik Kadro Ön Değerlendirme Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)C.1.1._4: Tezli Yüksek Lisans Açma Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)C.1.1._5: Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2),(3)C.1.1._6: Aylık Araştırma Performansı Yazısı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)C.1.1._7: Tübitak 2209-A Projeleri için Bölüm Kurulu Toplantı Tutanağı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)C.1.1._8: Akademik Teşvik Komisyonu

## C.1.2. İç ve dış kaynaklar

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde yürütülen araştırma ve geliştirme faaliyetleri, üniversitenin merkezi kaynakları ve dış fonlar aracılığıyla desteklenmektedir. Birimlerin kendilerine ait müstakil araştırma bütçeleri bulunmamasına rağmen, araştırma kapasitesinin sürdürülebilirliği için Trabzon Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Koordinasyon Birimi (C.1.2._1)

tarafından sağlanan farklı proje türleri (TAP, AYP, HZP vb.) aktif olarak kullanılmaktadır. Araştırma faaliyetlerinin finansal sürekliliği için ayrıca Öğretim Elemanlarının Bilimsel Faaliyetlerine Verilecek Maddi Desteğe İlişkin Usul ve Esaslar (C.1.2._2) çerçevesindeki mekanizmalar işletilmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, araştırma kapasitesini nitelikli insan kaynağı ile güçlendirme yoluna gitmiştir. 2025 yılı itibarıyla kadroya dahil olan Yeni Akademisyen Ataması (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.2._3) ve doktora sonrası araştırmalarını yurt dışında tamamlayarak bölüme dönen personelin sağladığı Doktora Sonrası Araştırma Tamamlanması (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.2._4) imkanı, birimin bilimsel çıktı potansiyelini artırmıştır. Bölüm, araştırma süreçlerini desteklemek amacıyla teknik ihtiyaç analizleri yapmış ve Araştırma Görevlisi Kadrosu Aktarma/Talep (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.1.2._5) süreçlerini başlatmıştır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ve Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, fiziksel ve teknik altyapı ihtiyaçlarını Fakülte Dekanlığı aracılığıyla üst birimlere iletmekte ve araştırmacılarını BAP, Erasmus ve TÜBİTAK kaynaklarını kullanmaya teşvik etmektedir. Bu kapsamda, araştırmacıların uluslararası ağlara entegrasyonu için Yurtdışı Görevlendirme (C.1.2._6) olanakları ve akademik hareketliliği destekleyen Değişim Programları (C.1.2._7) stratejik kaynaklar olarak değerlendirilmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)C.1.2._1: TRÜ Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi

(2)C.1.2._2: TRÜ Öğretim Elemanlarının Bilimsel Faaliyetlerine Verilecek Maddi Desteğe İlişkin Usul ve Esaslar

(2)C.1.2._3: Yeni Akademisyen Ataması (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.1.2._4: Doktora Sonrası Araştırma Tamamlanması (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.1.2._5: Araştırma Görevlisi Kadrosu Aktarma/Talep (Yapay Zeka Mühendisliği)

## C.1.3. Doktora programları ve doktora sonrası imkanlar

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi ve bağlı bölümleri (Yapay Zeka Mühendisliği, Bilgisayar Mühendisliği, Dijital Oyun Tasarımı ve Yazılım Mühendisliği), üniversite bünyesinde çok yeni kurulan ve eğitim-öğretim faaliyetlerine 2024 ve 2025 yıllarında başlayan birimlerdir. Bu kurumsallaşma sürecinin başında olunması nedeniyle, fakülte genelinde ve tüm bölümlerde halihazırda aktif bir doktora programı veya doktora sonrası araştırma imkanı bulunmamaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2025-2026 eğitim-öğretim yılında ilk öğrencilerini alarak faaliyete geçtiği için henüz doktora düzeyinde bir akademik yapılanmaya sahip değildir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü de benzer şekilde yeni kurulmuş olup, mevcut öğrenci kitlesi sadece birinci sınıflardan

oluştuğu için bu başlık altında bir uygulama veya imkan sunamamaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, her ne kadar stratejik olarak bir doktora programı açılması yönünde niyet beyan etmiş olsa da, mevcut durumda herhangi bir doktora eğitimi veya doktora sonrası fırsat birim bünyesinde yer almamaktadır. Fakülte ve bölümlerin sonuç ve değerlendirme raporlarında da belirtildiği üzere; doktora programlarının eksikliği, nitelikli araştırmacı yetiştirme ve derinlemesine akademik çalışma yapma potansiyelini şimdilik sınırlayan temel bir unsurdur. Bu programların açılması, fakültenin gelecek dönemlerdeki stratejik hedefleri arasında yer alsa da mevcut raporlama döneminde bu ölçüte dair herhangi bir uygulama veya kanıtlanabilir süreç bulunmadığı için olgunluk düzeyi 1 olarak belirlenmiştir.

**Olgunluk Düzeyi**

1 - Kurumun doktora programı ve doktora sonrası imkanları bulunmamaktadır.

## C.2. Araştırma Yetkinliği, İş birlikleri ve Destekler
## C.2.1. Araştırma yetkinlikleri ve gelişimi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, akademik personelin ve öğrencilerin araştırma yetkinliklerini artırmak amacıyla kurumsal gelişim mekanizmalarını aktif olarak işletmektedir. Araştırma yetkinliğinin güvencesi, ulusal mevzuat olan Yükseköğretim Kanunu (C.2.1._1) ve üniversitenin Akademik Yükseltilme ve Atanma Ölçütleri (C.2.1._2) çerçevesinde sağlanmakta; bilimsel üretkenlik sistematik olarak izlenmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, öğretim elemanlarının proje üretme kapasitesini ve dış kaynaklı fonlara erişimini desteklemek amacıyla Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Bilgilendirme ve Proje Hazırlama Toplantıları (C.2.1._4) düzenlemektedir. Bölümün araştırma yetkinliğinin en üst düzey göstergesi olarak, Dr. Öğr. Üyesi Sait ALP yürütücülüğünde kabul edilen TÜBİTAK 1001 "AI-KAC" Projesi (C.2.1._5), birimin ulusal düzeyde rekabetçi proje yönetme kapasitesini kanıtlamıştır. Ayrıca, "Aylık Akademik Seminer Serisi" kapsamında; Dr. Öğr. Üyesi Özge AYDOĞDU tarafından verilen "Data Stream Processing" Semineri (C.2.1._6) ve Arş. Gör. Sibel DANIŞMAZ tarafından sunulan "Işıklı Mikroskobik Sistemlerde Derin Öğrenme" Semineri (C.2.1._7) ile birim içi bilgi transferi ve akran öğrenmesi teşvik edilmektedir. Bölümdeki yetkinlik gelişimi, Dr. Öğr. Üyesi Sait ALP tarafından gerçekleştirilen sporcu hareket analizi semineri duyurusu ve etkinliği ile disiplinler arası bir boyutta sürdürülmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, akademik kadronun araştırma yetkinliklerini ve beklenen performans seviyelerini, üç aylık periyotlarla toplanan yayın, patent ve proje verilerinden oluşan Performans Göstergeleri (C.2.1._3) üzerinden takip etmekte ve değerlendirmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, yeni kurulan bir birim olarak hem öğretim elemanlarının hem de öğrencilerin araştırma yetkinliğini geliştirmek üzere bölüm içi seminerlerin yanı sıra kamu kurumları ve özel sektör şirketleri ile ortak toplantılar planlamaktadır. Fakülte genelinde akademik personel, TÜBİTAK Panelistliği gibi dış görevlerde yer alarak ve uzmanlık alanlarına yönelik çeşitli sertifikalar edinerek araştırma ekosistemine katkı sunmaya devam etmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

3 - Kurumun genelinde öğretim elemanlarının araştırma yetkinliğinin geliştirilmesine yönelik uygulamalar yürütülmektedir.

**Kanıtlar**

(2)C.2.1._1: 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu

(2)C.2.1._2: TRÜ Öğretim Üyeliğine Yükseltilme ve Atanma Yönergesi

(2)C.2.1._3: Performans Göstergesi (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)C.2.1._4: BAP Bilgilendirme ve Proje Hazırlama Toplantısı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)C.2.1._5: TÜBİTAK 1001 Projesi Başarısı AI-KAC (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)C.2.1._6: Seminer: Data Stream Processing (Yapay Zeka Mühendisliği)

(3)C.2.1._7: Seminer: Işıklı Mikroskobik Sistemlerde Derin Öğrenme (Yapay Zeka Mühendisliği)

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

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde, ulusal ve uluslararası düzeyde ortak araştırma birimleri ve programlar oluşturmaya yönelik mekanizmaların geliştirilmesi süreci, bölümlerin kuruluş aşamalarına ve araştırma vizyonlarına göre farklılaşan bir yapıda ilerlemektedir. Fakülte genelinde, münferit araştırmalar yerine çok paydaşlı ve disiplinlerarası araştırma modellerinin hayata geçirilmesi hedeflenmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, kurumsal iş birliklerini proje ortaklıkları üzerinden başlatma stratejisini başarıyla uygulamaya koymuştur. Bu stratejinin en somut çıktısı olarak, Dr. Öğr. Üyesi Sait ALP yürütücülüğünde kabul edilen TÜBİTAK 1001 projesi aracılığıyla; ulusal düzeyde Erzurum Teknik Üniversitesi (ETÜ) ile ortak bir araştırma ekibi kurulmuş, uluslararası düzeyde ise Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Louisiana State University ile veri paylaşımı ve araştırmacı desteği ekseninde güçlü bir iş birliği zemini tesis edilmiştir (C.2.2._1). Söz konusu proje bazlı ortaklıklar, ilerleyen dönemlerde kurulması planlanan ortak araştırma birimleri ve lisansüstü ortak programlar için bir ön hazırlık ve kurumsal deneyim niteliği taşımaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, henüz herhangi bir kurumla aktif bir ortaklık protokolüne sahip olmamakla birlikte, bölge odaklı ve sektörle bütünleşik bir araştırma ağı oluşturma hedefindedir. Bu doğrultuda; Trabzon Sporda Performans Ölçüm ve Yetenek Merkezi, Trabzon Büyükşehir Belediyesi, Akçaabat Belediyesi, bölge araştırma hastaneleri ve Trabzon Teknokent bünyesindeki bilişim şirketleri ile iş birliği çalışmaları yapılması planlanmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, eğitim-öğretim faaliyetlerine yeni başlayan bir birim olması sebebiyle ulusal ve uluslararası düzeyde ortak programlar ve araştırma birimleri oluşturma mekanizmalarını henüz planlama aşamasında tutmaktadır. Fakülte genelindeki bu planlamalar, üniversitenin stratejik hedefleri doğrultusunda uygulama odaklı araştırmaların çeşitlendirilmesini amaçlamaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

2 - Kurumda ulusal ve uluslararası düzeyde ortak programlar ve ortak araştırma birimleri ile araştırma ağlarına katılım ve iş birlikleri kurma gibi çoklu araştırma faaliyetlerine yönelik planlamalar ve mekanizmalar bulunmaktadır.

**Kanıtlar**

(2)C.2.2._1: 1001 Projesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

## C.3. Araştırma Performansı

## C.3.1. Araştırma performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, araştırma faaliyetlerinin verimliliğini ve kalitesini artırmak amacıyla veri odaklı izleme ve değerlendirme mekanizmaları işletmektedir. Akademik üretkenlik; bölüm bazlı komisyonlar, periyodik faaliyet raporları ve üniversitenin dijital sistemleri üzerinden sistematik olarak takip edilmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla araştırma performansını 18 temel göstergeyi içeren Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.3.1._1) üzerinden ölçmektedir. Bu matris kapsamında yayın (AR-01), dış kaynaklı proje (AR-02) ve disiplinlerarası çalışma (AR-03) sayıları periyodik olarak izlenmektedir. Bölümün araştırma performansının somut bir çıktısı olarak kabul edilen 1001 Projesi (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.3.1._2), bu izleme süreçlerinin başarı düzeyini göstermektedir. Ayrıca, bölüm bünyesinde düzenlenen aylık akademik seminerler (C.3.1._3, C.3.1._4), araştırmacıların yetkinliklerini paylaştıkları birer ara değerlendirme platformu işlevi görmektedir. Bölümde alınan Yüksek Lisans Açma Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği) (C.3.1._5), araştırma performansının lisansüstü düzeyde de takip edileceğini taahhüt etmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde araştırma faaliyetlerinin izlenmesi ve değerlendirilmesinde Birim Kalite Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı) (C.3.1._6) ve Akademik Teşvik Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı) (C.3.1._7) aktif görev almaktadır. Bölümdeki her akademik personelin güncel çalışmaları web sitesinde duyurulmakta ve üniversitenin geliştirdiği Performans Veri Sistemi (C.3.1._8) üzerinden analiz edilmektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, yeni kurulan bir birim olmasına rağmen araştırma performansını izlemek üzere Bölüm Teşvik Komisyonu (Bilgisayar Mühendisliği) (C.3.1._9) yapısını oluşturmuştur. Bölümün akademik çıktıları ve performans izlemesi, kurum genelinde kullanılan Performans Veri Sistemi (C.3.1._8) aracılığıyla kayıt altına alınmaktadır. Fakülte düzeyinde ise araştırma performansının genel koordinasyonu Birim Kalite Komisyonu(C.3.1._10) ve Akademik Teşvik Komisyonu (C.3.1._11) tarafından sağlanmaktadır. Performans analizlerinde dijital veri sistemleri temel veri kaynağı olarak kullanılmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)C.3.1._1: Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.1._2: 1001 Projesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.1._3: Seminer 1 (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.1._4: Seminer 2 (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.1._5: Yüksek Lisans Açma Kararı (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.1._6: Birim Kalite Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)C.3.1._7: Akademik Teşvik Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)C.3.1._8: Performans Veri Sistemi

(2)C.3.1._9: Bölüm Teşvik Komisyonu (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)C.3.1._10: Birim Kalite Komisyonu (Fakülte)

(2)C.3.1._11: Akademik Teşvik Komisyonu (Fakülte)

## C.3.2. Öğretim elemanı/araştırmacı performansının değerlendirilmesi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, öğretim elemanlarının araştırma performanslarını liyakat, şeffaflık ve sürekli iyileştirme prensipleri doğrultusunda sistematik olarak izlemektedir. Performans değerlendirme süreçlerinde merkezi dijital sistemler, periyodik faaliyet raporları ve birim bazlı teşvik komisyonları aktif rol oynamaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'nde, öğretim elemanlarının performansı üç aylık dönemler halinde toplanan akademik faaliyet verileri aracılığıyla titizlikle değerlendirilmektedir (C.3.2._6). Toplanan bu veriler; yayın (AR-01), dış kaynaklı proje (AR-02) ve disiplinlerarası çalışmalar gibi 18 maddelik Performans Göstergeleri Matrisi hedefleriyle karşılaştırılmaktadır (C.3.2._5). Üstün performans gösteren araştırmacıların başarıları, örneğin Dr. Sait Alp'in yürütücülüğünde kabul edilen TÜBİTAK 1001 projesi (C.3.2._6), bölüm web sitesinde duyurularak kurumsal takdir mekanizması canlı tutulmaktadır (C.3.2._7). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde her akademik personelin araştırma performansı izlenmekte ve bölüm web sitesinde güncellenerek yayınlanmaktadır (C.3.2._4). Bölümde, araştırmacı performansının ölçülmesinde her üç ayda bir toplanan yayın, patent ve proje sayılarını içeren performans verileri temel ölçüt olarak kullanılmaktadır. Bu süreçlerin ön incelemesi ve raporlanması Akademik Teşvik Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı) tarafından yürütülmektedir (C.3.2._3). Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde araştırmacı performansının izlenmesi merkezi sistemler üzerinden gerçekleştirilmekte olup, süreci yönetmek amacıyla Bölüm Teşvik Komisyonu (Bilgisayar Mühendisliği) kurulmuştur (C.3.2._2). Bölümün ve kurumun genelindeki performans verileri TRÜ Performans Veri Sistemi (C.3.2._1) üzerinden takip edilmektedir. Fakültemizde tüm araştırmacı performanslarının kayıt altına alınmasında merkezi TRÜ Akademik Performans Bilgi Sistemi (UBYS) (C.3.2._1) aktif olarak işletilmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)C.3.2._1: Performans Veri Sistemi

(2)C.3.2._2: Bölüm Teşvik Komisyonu (Bilgisayar Mühendisliği)

(2)C.3.2._3: Akademik Teşvik Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)C.3.2._4: Bölüm Web Sitesi (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)C.3.2._5: Aylık Performans Göstergeleri (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.2._6: 1001 Projesi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)C.3.2._7: Web Sayfası Duyuruları (Yapay Zeka Mühendisliği)

# D. TOPLUMSAL KATKI

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

### D.1.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde toplumsal katkı faaliyetleri, üniversitenin kalite güvencesi anlayışı doğrultusunda ve bölümlerin uzmanlık alanlarına göre yapılandırılmaktadır. Fakülte genelinde toplumsal fayda sağlama, bilişim okuryazarlığını artırma ve teknolojik farkındalık yaratma misyonu, yeni kurulan birimlerin kurumsallaşma süreçleriyle birlikte sistematik bir yapıya kavuşturulmaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, toplumsal katkı süreçlerini yönetmek amacıyla görev ve sorumlulukları tanımlanmış komisyonlar kurmuştur. Bölüm bünyesindeki faaliyetlerin duyurulması ve paydaşlara erişimin sağlanması süreci Bölüm WEB Sayfaları ve Sosyal Medya Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı) (D.1.1._1) tarafından koordine edilmektedir. Ayrıca, toplumsal katkı hedefleriyle uyumlu etkinliklerin (söyleşi, seminer vb.) planlanması ve üniversite-toplum etkileşiminin güçlendirilmesi amacıyla Bölüm Bilimsel, Sosyal, Kültürel ve Sportif Etkinlikler Düzenleme Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı) (D.1.1._2) aktif olarak çalışmaktadır. Bu organizasyonel yapının somut çıktıları olarak Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Söyleşileri - 1 (Dijital Oyun Tasarımı) (D.1.1._3) ve Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Söyleşileri - 2 (Dijital Oyun Tasarımı) (D.1.1._4) gibi etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Bölüm, toplumsal etkileşimi dijital platformlar üzerinden de sürdürerek Bölüm LinkedIn Hesabı (Dijital Oyun Tasarımı) (D.1.1._5) ve Bölüm Instagram Hesabı (Dijital Oyun Tasarımı) (D.1.1._6) aracılığıyla şeffaflık ve erişilebilirlik sağlamaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla toplumsal katkı süreçlerini kurumsal bir yönetim modeline kavuşturmuştur. Bölümün dış paydaşlarla olan ilişkilerini koordine etmek ve etkinlik takvimini yönetmek üzere Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinlikler Düzenleme Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği) (D.1.1._7) kurulmuştur. Toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve başarı düzeyinin ölçülmesi, düzenlenen seminer sayılarını ve sektörel iş birliği

protokollerini takip eden Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği) (D.1.1._8) üzerinden veri temelli olarak izlenmektedir. Yapılan tüm faaliyetler, kamuoyunun bilgilendirilmesi amacıyla Yapay Zeka Mühendisliği Etkinlikler Sayfası (D.1.1._9) üzerinden düzenli olarak paylaşılmaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, yeni kurulan bir birim olması sebebiyle toplumsal katkı süreçlerine yönelik sistematik organizasyonel yapılandırma çalışmalarını planlama aşamasında sürdürmektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)D.1.1._1: Bölüm WEB Sayfaları ve Sosyal Medya Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)D.1.1._2: Bölüm Bilimsel, Sosyal, Kültürel ve Sportif Etkinlikler Düzenleme Komisyonu (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)D.1.1._3: Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Söyleşileri - 1 (Dijital Oyun Tasarımı)

(3)D.1.1._4: Trabzon Üniversitesi Dijital Oyun Söyleşileri - 2 (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)D.1.1._5: Bölüm LinkedIn Hesabı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)D.1.1._6: Bölüm Instagram Hesabı (Dijital Oyun Tasarımı)

(2)D.1.1._7: Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinlikler Düzenleme Komisyonu (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)D.1.1._8: Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)D.1.1._9: Yapay Zeka Mühendisliği Etkinlikler Sayfası

## D.1.2. Kaynaklar

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde toplumsal katkı faaliyetleri, üniversitenin sunduğu merkezi kaynaklar ve birimlerin stratejik hedefleri doğrultusunda yönetilmektedir. Bölümlerin büyük çoğunluğunda bu faaliyetler için ayrılmış müstakil bir mali bütçe bulunmamasına rağmen, onaylanan bilimsel ve kültürel etkinlikler için üniversite tarafından yönergeler çerçevesinde bütçe desteği sağlanmaktadır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, 2025 yılı itibarıyla toplumsal katkı faaliyetlerini somut çıktılara dönüştürmek amacıyla kurumsal kaynaklarını etkin bir şekilde kullanmaktadır. Bölümün toplumsal etki düzeyi, yeni kurulan Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinlikleri Düzenleme Komisyonu Birim Üyeleri (Yapay Zeka Mühendisliği) (D.1.2._1) tarafından periyodik olarak izlenmektedir. Kaynakların kullanımı ve hedeflere ulaşma düzeyi ise Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği) (D.1.2._2) verileriyle değerlendirilmektedir. Bu planlamalar doğrultusunda hayata geçirilen Etkinlikler (Yapay Zeka Mühendisliği) (D.1.2._3), akademik bilgi birikiminin topluma

aktarılmasında temel kaynak olarak değerlendirilmektedir. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, toplumsal katkı sağlayacak etkinlikler için üniversitenin stratejik plan eylemlerinde belirlenen bütçe olanaklarından yararlanmaktadır. Bölüm, yerel yönetimler ve eğitim kurumlarıyla yürütülebilecek projeler aracılığıyla kaynak çeşitliliğini artırmayı ve sürdürülebilir bir katkı kültürü oluşturmayı hedeflemektedir. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, yeni kurulan bir birim olması hasebiyle toplumsal katkı faaliyetlerini şimdilik üniversitenin mevcut kaynakları ile sürdürmektedir. Gelecek dönemlerde sponsorluk ve döner sermaye gibi alternatif kaynakların değerlendirilmesi ve bilişim okuryazarlığına yönelik ölçülebilir hedeflerin belirlenmesi planlanmaktadır.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)D.1.2._1: Bilimsel, Sosyal ve Kültürel Etkinlikleri Düzenleme Komisyonu Birim Üyeleri (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)D.1.2._2: Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

(2)D.1.2._3: Etkinlikler (Yapay Zeka Mühendisliği)

## D.2. Toplumsal Katkı Performansı

### D.2.1. Toplumsal katkı performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi bünyesinde toplumsal katkı performansının izlenmesi süreci, birimlerin kurumsallaşma düzeyleri ve stratejik hedefleri doğrultusunda şekillenmektedir. Fakülte genelinde toplumsal fayda odaklı faaliyetlerin sistematik bir izleme döngüsüne oturtulması hedeflenmektedir. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü, toplumsal etkisini nesnel ve ölçülebilir verilerle takip etmek amacıyla 2025 yılı içerisinde kapsamlı bir Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği) (D.2.1._1) hazırlayarak yürürlüğe koymuştur. Bu matris; düzenlenen seminer ve etkinlik sayısı (TK-01), sektörel iş birliği protokolleri (TK-02) ve medya-bilgilendirme faaliyetleri (TK-03) gibi somut performans kriterlerini içermektedir. Bölüm, bu gösterge seti aracılığıyla TEDx, radyo programları ve kurum ziyaretleri gibi çok sayıdaki etkinliği kayıt altına almakta ve performansın nicel olarak izlenmesi için temel standartları belirlemektedir. Bölüm yönetimi, sadece faaliyet gerçekleştirmeyi değil, bu faaliyetlerin toplumsal karşılığını veri temelli yöntemlerle analiz etmeyi bir politika olarak benimsemiş olup, bu sistemin 2026 yılından itibaren tam kapsamlı bir kurumsal veri izleme döngüsü olarak işletilmesini planlamaktadır. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, eğitim-öğretim faaliyetlerine yeni başlayan bir birim olması hasebiyle şu an için toplumsal katkı süreçlerinin yönetimi ve izlenmesine ilişkin tanımlı bir sürece sahip değildir. Ancak bölüm, gelecek dönemlerde toplumsal fayda odaklı seminer, atölye ve projeleri; katılımcı sayısı, paydaş çeşitliliği ve geri bildirimler gibi temel göstergeler üzerinden üniversitenin stratejik planı doğrultusunda izlemeyi ve ilgili komisyonlarca raporlamayı planlamaktadır. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, toplumsal katkı alanında bilişim okuryazarlığı ve teknolojik farkındalık oluşturma misyonuyla

hareket etmekle birlikte, henüz bu süreçlerin izlenmesi ve değerlendirilmesine yönelik sistematik bir organizasyona sahip değildir. Bölüm, ilerleyen dönemlerde seminer katılım verileri ve paydaş geri bildirimleri gibi mekanizmaların kurulmasını hedeflemektedir.

**Olgunluk Düzeyi**

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

**Kanıtlar**

(2)D.2.1._1: Performans Göstergeleri Matrisi (Yapay Zeka Mühendisliği)

## SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, 2024 yılında yalnızca Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü ile başladığı eğitim yolculuğuna, 2025 yılında Bilgisayar Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinin de öğrenci almasıyla kurumsal kapasitesini genişleterek devam etmektedir. Birim Kurum İç Değerlendirme Raporları ışığında mevcut durum değerlendirmesi aşağıdadır:

# 1. Liderlik, Yönetişim ve Kalite

- **Güçlü Yönler:** Yönetişim yapısı 2547 sayılı kanuna uygun olarak hızlıca tesis edilmiştir. Katılımcı bir liderlik modeli benimsenmiş, yetki devri komisyonlar aracılığıyla sağlanmıştır. Operasyonel süreçlerde Üniversite Bilgi Yönetim Sistemi (ÜBYS) aktif olarak kullanılarak şeffaflık ve izlenebilirlik güvence altına alınmıştır. Birim Kalite Komisyonları kurularak kalite güvencesi kültürü içselleştirilmeye başlanmış; özellikle Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü'nde 18 temel göstergeden oluşan Performans Göstergeleri Matrisi ile veri temelli yönetime geçilmiştir.
- **Gelişmeye Açık Yönler:** Fakülte genelinde performans göstergelerinin ve stratejik planlama süreçlerinin tüm bölümlerde Yapay Zeka Mühendisliği seviyesinde olgunlaştırılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Henüz mezun verilmediği için mezun izleme sistemleri ve dış paydaş geri bildirim mekanizmaları başlangıç aşamasındadır. Finansal yönetim ve süreç yönetimindeki iş akışlarının daha spesifik hale getirilmesi planlanmaktadır.

# 2. Eğitim ve Öğretim

- **Güçlü Yönler:** Tüm bölümlerde müfredatlar Türkiye Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesi (TYYÇ) ile uyumlu, öğrenci iş yüküne (AKTS) dayalı ve modern standartlarda tasarlanmıştır. Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü müfredatı MÜDEK 3.0 standartlarına tam uyumlu hale getirilerek eğitim kalitesi tescillenmiştir. Akademik danışmanlık hizmetleri, ilan edilen görüşme saatleri ve dijital iletişim kanalları ile öğrenci merkezli bir yapıda yürütülmektedir.

Erasmus+ kapsamında ilk ikili anlaşmaların imzalanması uluslararasılaşma adına önemli bir başarıdır.
- **Gelişmeye Açık Yönler:** Öğrenci sayısındaki hızlı artışa paralel olarak derslik ve laboratuvar kapasitelerinin yetersiz kalma riski en kritik gelişim alanıdır. Dezavantajlı gruplara yönelik eğitim materyallerinin ve destek sistemlerinin daha kapsayıcı hale getirilmesi hedeflenmektedir.

# 3. Araştırma ve Geliştirme

- **Güçlü Yönler:** Yeni kurulmuş bir birim olmasına rağmen, Yapay Zeka Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde yürütülen TÜBİTAK 1001 projeleri fakültenin araştırma yetkinliğini kanıtlamıştır. Akademik personelin uzmanlık alanlarını paylaştığı aylık seminer serileri kurumsallaşmış; disiplinlerarası çalışma kültürü teşvik edilmiştir. Lisansüstü program açma kararları ile bir araştırma ekosistemi oluşturulması yönünde stratejik adımlar atılmıştır.
- **Gelişmeye Açık Yönler:** Fakülteye ait müstakil araştırma bütçesinin bulunmaması ve doktora programlarının henüz aktif olmaması araştırma derinliğini sınırlamaktadır. Araştırma görevlisi kadro eksikliklerinin giderilmesi ve yüksek performanslı hesaplama laboratuvarlarının kurulması öncelikli hedefler arasındadır.

# 4. Toplumsal Katkı

- **Güçlü Yönler:** TEDx Trabzon Üniversitesi, Yapay Zeka Şenliği ve Dijital Oyun Söyleşileri gibi etkinliklerle toplumsal görünürlük ve teknolojik farkındalık artırılmıştır. TRT Radyo programları ve sektörel kurum ziyaretleri (DOKA, TTSO) ile üniversite-toplum-sanayi iş birliği güçlendirilmiştir.
- **Gelişmeye Açık Yönler:** Gerçekleştirilen faaliyetlerin toplum üzerindeki gerçek etkisini ölçecek etki analizi mekanizmaları henüz olgunlaşmamıştır. Toplumsal katkı faaliyetlerinin finansal sürdürülebilirliği için dış fonlar ve sponsorluk arayışlarının artırılması planlanmaktadır.

# İyileştirme ve İlerleme Değerlendirmesi

2024 yılı Birim İç Değerlendirme Raporu’nda belirtilen "sadece tek bölümde öğrenci bulunması" ve "yönetim yapısının planlama aşamasında olması" gibi eksiklikler, 2025 yılı itibarıyla büyük oranda giderilmiştir. Üç bölümün öğrenci kabulüne başlaması, Erasmus+ ikili anlaşmalarının tesisi ve MÜDEK uyum çalışmalarının tamamlanması sağlanan en önemli iyileştirmelerdir. Ancak, fiziksel altyapı ve laboratuvar ihtiyacı, artan öğrenci sayısına bağlı olarak "ilerleme kaydedilmesi gereken sürekli bir ihtiyaç" olarak güncelliğini korumaktadır.

## BİRİM İÇ DEĞERLENDİRME RAPORU BEYANI

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

14.01.2026

Dr. Öğr. Üyesi Ramazan Özgür Doğan

Dekan Yardımcısı