

TRABZON ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

2026 – 2030
STRATEJİK PLAN

TRABZON – 2026

ÖNSÖZ

Bilgisayar, bilişim ve yapay zekâ teknolojileri, 21. yüzyılda insan yaşamını köklü biçimde dönüştürmekte; üretim, sağlık, eğitim, ulaşım ve iletişim başta olmak üzere neredeyse her alanda vazgeçilmez bir yer edinmektedir. Bu teknolojilerin üretilmesinde ve toplumun hizmetine sunulmasında üniversitelerin oynadığı rol giderek artmaktadır.

Trabzon Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, 2022 yılında kuruluşundan bu yana Bilgisayar Mühendisliği, Yazılım Mühendisliği, Yapay Zekâ Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümleriyle nitelikli mühendisler yetiştirme ve bilimsel birikime katkı sağlama hedefiyle çalışmalarını sürdürmektedir. Fakültemiz henüz kuruluş aşamasını tamamlamış genç ve dinamik bir yapıya sahip olsa da, akademik kadromuz ve öğrencilerimizle birlikte geleceğin teknolojilerini şekillendirecek çalışmalar için güçlü bir zemin oluşturulmuştur.

Elinizdeki bu belge, Fakültemizin 2026-2030 dönemini kapsayan Stratejik Plan'ıdır. Plan; Trabzon Üniversitesi 2026-2030 Stratejik Planı ile uyumlu biçimde, iç ve dış paydaşların görüşleri, mevzuat analizi, üst politika belgeleri ve GZFT analizi temel alınarak hazırlanmıştır. Fakültemizin güçlü yönleri üzerine inşa edilen bu plan, önümüzdeki beş yılda eğitim-öğretim kalitesini artırmayı, araştırma kapasitesini geliştirmeyi, paydaşlarla iş birliğini güçlendirmeyi ve kurumsal altyapımızı iyileştirmeyi hedeflemektedir.

Stratejik planımızın hayata geçirilmesinde tüm akademik ve idari personelimize, değerli öğrencilerimize ve katkısı olan tüm paydaşlarımıza teşekkürlerimi sunarım.

Prof. Dr. Cemal KÖSE
Dekan

İÇİNDEKİLER

1. BİR BAKIŞTA STRATEJİK PLAN

- A. Misyon, Vizyon ve Temel Değerler
- B. Amaç, Hedefler ve Temel Performans Göstergeleri

2. STRATEJİK PLAN HAZIRLIK SÜRECİ

3. DURUM ANALİZİ

- A. Kurumsal Tarihçe
- B. Mevzuat Analizi
- C. Üst Politika Belgeleri Analizi
- D. Faaliyet Alanları ve Hizmetler
- E. Paydaş Analizi
- F. İnsan Kaynakları Analizi
- G. Fiziki Kaynak Analizi
- H. Akademik Faaliyet Analizi
- I. GZFT Analizi
- İ. Tespitler ve İhtiyaçların Belirlenmesi

4. GELECEĞE BAKIŞ

- A. Misyon
- B. Vizyon
- C. Temel Değerler

5. FARKLILAŞMA STRATEJİSİ

6. STRATEJİ GELİŞTİRME

- A. Amaçlar
- B. Hedefler (Hedef Kartları)
- C. Hedef Riskleri ve Kontrol Faaliyetleri
- D. Maliyetlendirme

7. İZLEME VE DEĞERLENDİRME

8. EKLER

KISALTMALAR

Kısaltma	Açıklama
BBBF	Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi
TRÜ	Trabzon Üniversitesi
YÖK	Yükseköğretim Kurulu
YÖKAK	Yükseköğretim Kalite Kurulu
BAP	Bilimsel Araştırma Projeleri
TÜBİTAK	Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu
MÜDEK	Mühendislik Değerlendirme Kurulu
AB	Avrupa Birliği
YKS	Yükseköğretim Kurumları Sınavı
DOKAP	Doğu Karadeniz Projesi
AR-GE	Araştırma ve Geliştirme
TTO	Teknoloji Transfer Ofisi
YZ	Yapay Zekâ
IoT	Nesnelerin İnterneti
AR/VR	Artırılmış Gerçeklik / Sanal Gerçeklik
GZFT	Güçlü Yönler, Zayıf Yönler, Fırsatlar, Tehditler
SGK	Strateji Geliştirme Kurulu
SPE	Stratejik Planlama Ekibi

1. BİR BAKIŞTA STRATEJİK PLAN

A. Misyon, Vizyon ve Temel Değerler

Misyon

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi olarak; evrensel değerler ve bilimsel ilkeler ışığında, Bilgisayar Mühendisliği, Yazılım Mühendisliği, Yapay Zekâ Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı alanlarında nitelikli, yenilikçi ve etik değerlere sahip mühendisler ve araştırmacılar yetiştirmek; ulusal ve uluslararası düzeyde özgün araştırmalar üretmek; sanayi ve toplumla güçlü iş birlikleri kurarak bölgesel ve küresel kalkınmaya katkı sağlamak.

Vizyon

Bilgisayar, bilişim ve yapay zekâ alanlarında eğitim kalitesi, araştırma üretkenliği ve sanayi iş birlikleriyle ulusal düzeyde tanınan; mezunlarıyla teknoloji dünyasında iz bırakan, tercih edilen ve saygın bir fakülte olmak.

Temel Değerler

- Bilimsel etik ve akademik dürüstlük
- Yenilikçilik ve girişimcilik
- Öğrenci merkezli eğitim anlayışı
- Disiplinler arası iş birliği
- Şeffaflık ve hesap verebilirlik
- Toplumsal sorumluluk ve bölgesel kalkınmaya katkı
- Çevreye ve insana saygı
- Mükemmeliyetçilik ve sürekli gelişim

B. Amaç, Hedefler ve Temel Performans Göstergeleri

A.1: Eğitim programlarının niteliğini arttırmak.

- H.1.1: Eğitim ve öğretimi ulusal/uluslararası kalite standartlarına uygun hale getirmek.
- H.1.2: Lisansüstü eğitim olanaklarını geliştirmek ve yaygınlaştırmak.
- H.1.3: Eğitimde uluslararası iş birliklerini güçlendirmek.
- H.1.4: Öğrenci başarısını ve memnuniyetini artırmak.

A.2: Araştırma-geliştirme kalitesini ve kapasitesini artırmak.

- H.2.1: Bilimsel yayın ve proje sayısını artırmak.
- H.2.2: Araştırma altyapısını ve laboratuvar imkânlarını geliştirmek.
- H.2.3: Sanayi-üniversite iş birliği kapsamındaki Ar-Ge faaliyetlerini artırmak.

A.3: Paydaşlarla iletişim ve etkileşimi geliştirmek.

- H.3.1: Sanayi, kamu ve sivil toplum kuruluşlarıyla iş birliklerini güçlendirmek.
- H.3.2: Mezunlarla sürdürülebilir iletişim mekanizmaları oluşturmak.

A.4: Kurumsal kapasiteyi artırmak.

- H.4.1: Akademik ve idari personel niteliğini ve niceliğini artırmak.
- H.4.2: Fiziksel altyapı ve laboratuvar kapasitesini geliştirmek.

A.5: Dijital dönüşümü ve teknoloji altyapısını güçlendirmek.

- H.5.1: Yazılım, donanım ve bilişim altyapısını çağdaş standartlara taşımak.
- H.5.2: Dijital öğrenme ve araştırma ortamlarını geliştirmek.

Temel Performans Göstergeleri

Temel Performans Göstergesi	Başlangıç (2025)	Değeri	Hedef (2030)
Akredite (MÜDEK) program sayısı	0 (2025)		2 (2030)
Öğretim elemanı başına düşen öğrenci sayısı	~30 (2025)		≤20 (2030)
SCI/SSCI kapsamındaki yayın sayısı (öğretim elemanı başına)	0,32		0,60
Lisansüstü öğrenci sayısı	0		60
Uluslararası hareketlilik (gelen+giden öğrenci/personel)	0		15
Kurum dışı proje sayısı (TÜBİTAK vb.)	5		15
Sanayi iş birliği protokolü sayısı	1		10
Bilgisayar laboratuvarı sayısı	1		5
Yabancı öğrenci sayısı	0		20
Öğrenci memnuniyet oranı (%)	—		≥85

2. STRATEJİK PLAN HAZIRLIK SÜRECİ

A. Planın Sahiplenilmesi

Trabzon Üniversitesi Rektörlüğünün 2024 tarihli Stratejik Planlama Genelgesi çerçevesinde, Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı tarafından 2026-2030 dönemine ait birim stratejik planı hazırlık çalışmaları başlatılmıştır. Dekan Prof. Dr. Cemal KÖSE başkanlığında bir Stratejik Planlama Alt Çalışma Grubu oluşturulmuş; Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı'nın 'Üniversiteler İçin Stratejik Planlama Rehberi' doğrultusunda çalışmalar sürdürülmüştür.

B. Planlama Sürecinin Organizasyonu

Hazırlık sürecinde iç paydaşların (akademik ve idari personel, öğrenciler) görüşleri alınmıştır. Tüm bölüm başkanlıkları ve anabilim/anasanat dalı başkanlıkları sürece aktif katılım sağlamıştır.

3. DURUM ANALİZİ

A. Kurumsal Tarihçe

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi; 26.07.2022 tarihli ve 31904 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanan 2809 sayılı Yükseköğretim Kurumları Teşkilatı Kanunu ile Trabzon Üniversitesi bünyesinde kurulmuştur. Fakülte, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü altında Bilgisayar Yazılımı, Bilgisayar Bilimleri ve Bilgisayar Donanımı anabilim dalları; Yazılım Mühendisliği Bölümü; Dijital Oyun Tasarımı Bölümü ve Yapay Zekâ Mühendisliği Bölümü olmak üzere dört bölümle yapılandırılmıştır. 22.08.2024 tarihinde Prof. Dr. Cemal KÖSE Dekan olarak asaleten atanmıştır. 2022-2023 akademik yılında kurulan fakültemizde 2024-2025 öğretim yılı itibarıyla lisans düzeyinde Yapay Zekâ Mühendisliği Bölümü'nde eğitim-öğretime başlanmış; Bilgisayar Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde ise 2025-2026 yılında eğitim-öğretime başlanmıştır. Aynı dönemde Bilgisayar Mühendisliği ve Yapay Zekâ Mühendisliği alanlarında tezli yüksek lisans programları açılmıştır. Yazılım mühendisliği bölümümüzde gelecek yıllarda eğitim öğretime başlanması hedeflenmektedir.

B. Mevzuat Analizi

Mevzuat	İlgili Alan
2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu	Akademik teşkilat, personel, eğitim-öğretim esasları
2809 Sayılı YÖK Teşkilat Kanunu	Fakültelerin kuruluş ve yapılanması
5018 Sayılı Kamu Mali Yönetimi ve Kontrol Kanunu	Stratejik planlama, bütçe, iç kontrol
YÖK Lisans Programları Açma Yönetmeliği	Program açılış, kapatılış ve değişim süreçleri
MÜDEK Akreditasyon Kriterleri	Mühendislik programları kalite güvencesi
2023-2027 Ulusal Yapay Zekâ Stratejisi	YZ alanında eğitim ve araştırma hedefleri
Trabzon Üniversitesi Akademik Teşkilat Yönetmeliği	Fakülte yönetim yapısı ve işleyişi

C. Üst Politika Belgeleri Analizi

Üst Politika Belgesi	Fakülteyle İlişkili Alan
Trabzon Üniversitesi 2026-2030 Stratejik Planı	Eğitim kalitesi, Ar-Ge, paydaş ilişkileri, kurumsal kapasite
YÖK Yükseköğretim Kalite Güvencesi Stratejisi	Kalite güvencesi ve akreditasyon
2023-2027 Ulusal Yapay Zekâ Stratejisi	YZ insan kaynağı, araştırma ve uygulama
Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Vizyonu	İnovasyon odaklı eğitim
2024-2028 Trabzon İl Planı	Bölgesel teknolojik kalkınma ve iş gücü ihtiyacı

Kalkınma Planı (On İkinci Plan)	Dijital dönüşüm, nitelikli iş gücü
DOKAP Bölge Planı	Doğu Karadeniz bölgesel kalkınma öncelikleri

D. Faaliyet Alanları ve Hizmetler

Faaliyet Alanı	Kapsam
Eğitim-Öğretim	Lisans (YZ Müh., Bilgisayar Müh., Dijital Oyun Tasarımı), Tezli YL (Bilgisayar Müh., YZ Müh.)
Araştırma-Geliştirme	Bilimsel yayın, BAP projeleri, TÜBİTAK projeleri
Toplumsal Katkı	Sanayi iş birlikleri, sempozyum/hackathon organizasyonları, sertifika programları
Uluslararasılaşma	Erasmus+ öğrenci/personel hareketliliği, ikili anlaşmalar
Kalite Güvencesi	Akreditasyon (MÜDEK) hazırlıkları, öz değerlendirme

E. Paydaş Analizi

Paydaş	İç/Dış	Etki Düzeyi	Temel Beklenti/İlgi
Öğrenciler (lisans, lisansüstü)	İç	Yüksek	Müfredat, kariyer, sosyal imkânlar
Akademik Personel	İç	Yüksek	Araştırma desteği, altyapı, kadro
İdari Personel	İç	Orta	İş süreçleri, eğitim
Trabzon Üniversitesi Rektörlüğü	İç	Yüksek	Stratejik yönlendirme, bütçe
Teknoloji firmaları (Trabzon/Karadeniz)	Dış	Yüksek	Staj, proje, istihdam
Trabzon Valiliği / Belediye	Dış	Orta	Sosyal sorumluluk projeleri
TÜBİTAK / KOSGEB	Dış	Yüksek	Ar-Ge fon desteği
Sağlık Bakanlığı / Sağlık Müdürlüğü	Dış	Orta	AR/VR, YZ sağlık uygulamaları
Liseler ve üniversite adayları	Dış	Orta	Tercih ve tanıtım

F. İnsan Kaynakları Analizi

Akademik Personel

Unvan	Erkek	Kadın	Toplam
Profesör	2	—	2
Doçent	2	1	3
Dr. Öğretim Üyesi	9	5	14
Araştırma Görevlisi	4	2	6
Öğretim Görevlisi	0	0	0
TOPLAM	17	8	25

İdari Personel

Kadro	Erkek	Kadın	Toplam
Şef / Memur	2	2	4
Tekniker	0	0	0
TOPLAM	2	2	4

G. Fiziki Kaynak Analizi

Alan Türü	Adet	Kapasite/Açıklama
Derslik (teorik)	3	~180 kişilik
Bilgisayar Laboratuvarı	1	~40 kişilik
Akademik Personel Ofisi	8	Tek ve çift kişilik
Toplantı/Seminer Odası	1	~30 kişilik
Dekan / Dekan Yardımcısı Ofisi	3	—

H. Akademik Faaliyet Analizi (2023-2025)

Gösterge	2023-24	2024-25
SCI/SCI-E Makale	12	23
Ulusal/Uluslararası Bildiri	10	5
Kitap / Kitap Bölümü	4	1
TÜBİTAK Projesi	0	4
Sanayi İş birliği Protokolü	0	1

I. GZFT Analizi

Güçlü Yönler

- Genç, dinamik ve teknoloji odaklı akademik kadro
- Güncel teknolojilere (YZ, büyük veri, IoT, AR/VR, siber güvenlik) yönelik müfredat esnekliği
- Ulusal ve uluslararası projelere uyum sağlayabilecek çok disiplinli araştırma potansiyeli
- Trabzon Üniversitesi'nin sağladığı kurumsal destek ve altyapı
- Yapay Zekâ Mühendisliği lisans ve lisansüstü programlarıyla özgün konumlanma
- Aktif sanayi protokolleri (Trabzon Sağlık Müdürlüğü ile AR/VR protokolü vb.)

Zayıf Yönler

- Henüz kuruluş aşamasında olmasından kaynaklanan sınırlı altyapı (laboratuvar, derslik)
- Akademik kadronun nicelik olarak yetersizliği; öğretim üyesi başına düşen iş yükünün yüksekliği
- Uluslararası akademik görünürlüğün ve iş birliği ağının henüz gelişmemiş olması
- Bilgisayar Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinde lisans eğitiminin henüz başlamamış olması
- MÜDEK akreditasyonunun bulunmaması
- Sanayi-üniversite iş birliği ve staj olanaklarının sınırlı olması

Fırsatlar

- Türkiye'nin 2023-2027 Ulusal Yapay Zekâ Stratejisi kapsamında YZ mühendislerine olan talep artışı
- Dijital oyun sektörünün Türkiye'de ve dünyada hızla büyümesi
- Trabzon ve Doğu Karadeniz bölgesinde teknoloji ekosisteminin gelişmekte olması
- TÜBİTAK, KOSGEB ve AB fon kaynaklarından yararlanma imkânları
- Erasmus+ ve diğer uluslararası hareketlilik programlarının sunduğu iş birliği olanakları
- Sağlık bilişimi, akıllı şehirler ve tarım teknolojileri gibi disiplinler arası alanlarda büyüyen pazar

Tehditler

- Yeni bilişim fakültelerinin sayısının artmasıyla rekabetin yükselmesi
- Nitelikli akademik personelin büyük şehirlerdeki üniversitelere veya özel sektöre yönelmesi (beyin göçü)
- Hızla değişen teknoloji trendlerinin müfredatın güncel tutulmasını zorlaştırması
- Bütçe kısıtları nedeniyle güncel donanım ve yazılım altyapısının sağlanmasındaki güçlükler
- Yapay zekâ alanında küresel rekabet ve iş gücü piyasasının çok hızlı dönüşmesi

İ. Tespitler ve İhtiyaçların Belirlenmesi

Durum Aşaması	Analizi	Tespit/Sorun Alanı	İhtiyaç/Gelişim Alanı
Mevzuat Analizi		Akreditasyon kriterlerini karşılayacak program sayısının azlığı; kadro yetersizliği	MÜDEK akreditasyon süreçlerinin başlatılması; kadro planlaması yapılması

Üst Politika Belgeleri	YZ Stratejisi kapsamında nitelikli insan kaynağı açığı	YZ ve siber güvenlik alanında yeni lisans/lisansüstü programlar açılması
İnsan Kaynakları	Öğretim elemanı sayısının öğrenci artışını karşılamaya yetmemesi	Yeni akademik kadro istihdamı; araştırma görevlisi kontenjanlarının artırılması
Fiziki Kaynaklar	Laboratuvar ve derslik sayısının yetersizliği	Yeni bilgisayar, AR/VR ve siber güvenlik laboratuvarları kurulması
Akademik Faaliyetler	SCI/SSCI yayın sayısının düşüklüğü; proje sayısının yetersizliği	Yayın teşvik mekanizmaları; TÜBİTAK proje danışmanlığı hizmetleri güçlendirilmesi
Paydaş Analizi	Mezunlarla ve sektörle iletişimin yetersizliği	Mezun takip sistemi ve sektör iş birliği platformu oluşturulması

4. GELECEĞE BAKIŞ

A. Misyon

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi olarak; evrensel değerler ve bilimsel ilkeler ışığında Bilgisayar Mühendisliği, Yazılım Mühendisliği, Yapay Zekâ Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı alanlarında nitelikli, yenilikçi ve etik değerlere sahip mühendisler ile araştırmacılar yetiştirmek; ulusal ve uluslararası düzeyde özgün bilimsel araştırmalar üretmek; sanayi, kamu ve sivil toplum ile güçlü iş birlikleri kurarak bölgesel ve küresel kalkınmaya katkı sağlamaktır.

B. Vizyon

Bilgisayar, bilişim ve yapay zekâ alanlarında eğitim kalitesi, araştırma üretkenliği ve sanayi iş birlikleriyle ulusal ölçekte tanınan; mezunlarıyla teknoloji dünyasında iz bırakan, tercih edilen ve saygın bir fakülte olmaktır.

C. Temel Değerler

Değer	Açıklama
Bilimsel Etik ve Akademik Dürüstlük	Araştırma ve eğitimde etik ilkelere tam bağlılık
Yenilikçilik ve Girişimcilik	Teknolojik gelişmeleri takip eden, özgün çözümler üreten bir kültür
Öğrenci Merkezli Eğitim	Her öğrencinin bireysel gelişimini ön planda tutan yaklaşım
Disiplinler Arası İş Birliği	Farklı alanlar arasında köprü kuran araştırma ve eğitim anlayışı
Şeffaflık ve Hesap Verebilirlik	Karar süreçlerinde açıklık ve sorumluluk
Toplumsal Sorumluluk	Bölgesel ve ulusal kalkınmaya katkı odaklı faaliyetler
Çevreye Saygı	Sürdürülebilir ve çevre dostu teknoloji anlayışı
Mükemmeliyetçilik	Sürekli iyileştirme ve kalite güvencesi

5. FARKLILAŞMA STRATEJİSİ

A. Konum Tercihi

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, ulusal düzeyde bilişim ve yapay zekâ alanında uzmanlaşmış, bölgesel ihtiyaçlara duyarlı bir fakülte konumunu benimsemektedir. Bu tercihte:

- Türkiye'nin yazılım, YZ ve dijital oyun sektöründeki nitelikli insan kaynağı açığı,
- Trabzon ve Doğu Karadeniz'deki teknoloji ekosisteminin büyüme potansiyeli,
- Yapay zekâ mühendisliği ve dijital oyun tasarımı alanlarında ulusal ölçekte az sayıda fakültenin bulunması,
- Fakültenin yeni ve esnek yapısının hızlı müfredat güncellemelerine imkân tanınması belirleyici etkenler olarak öne çıkmaktadır.

B. Başarı Bölgesi Tercihi

a. Eğitim ve Öğretimde Farklılaşma

- MÜDEK akreditasyonu hedefiyle kalite güvenceli mühendislik eğitimi sunmak,
- Endüstri 4.0 ve Endüstri 5.0 gereksinimlerini karşılayan müfredat yapısı oluşturmak,
- Yapay zekâ, siber güvenlik, büyük veri ve AR/VR gibi alanlarda ihtisas dersleri açmak,
- Disiplinler arası çift anadal ve yan dal programları ile mezunların istihdam edilebilirliğini artırmak.

b. Araştırma ve Geliştirme Odaklı Farklılaşma

- Yapay zekâ destekli sağlık uygulamaları, akıllı şehir sistemleri ve AR/VR teknolojileri alanlarında odaklanmış Ar-Ge yürütmek,
- TÜBİTAK, AB Horizon ve DOKAP fonlarından etkin biçimde yararlanmak,
- Sanayi ile ortak laboratuvar ve proje geliştirme modellerini hayata geçirmek.

c. Toplumsal Katkı Alanında Farklılaşma

- Trabzon ve çevre illerindeki kamu kurumları ile dijital dönüşüm projelerinde iş birliği yapmak,
- Dijital oyun teknolojileriyle eğitim-öğretime yönelik uygulamalar geliştirerek eğitime katma değer sağlamak,
- Teknopark ve kuluçka merkezleri aracılığıyla mezun girişimciliğini desteklemek.

C. Değer Sunumu Tercihi

Faktör/Tercih	Yok Et	Azalt	Artır	Yenilik Yap
Eğitim Programları	—	—	✓	✓
Müfredat Güncelliği	—	—	✓	✓
Laboratuvar Altyapısı	—	—	✓	✓
Sanayi İş Birlikleri	—	—	✓	✓
Araştırma Projeleri (TÜBİTAK vb.)	—	—	✓	—
Lisansüstü Öğrenci Sayısı	—	—	✓	—
Uluslararası Hareketlilik	—	—	✓	—
Dijital Öğrenme Araçları	—	—	✓	✓

D. Temel Yetkinlik Tercihi

a. Yapay Zekâ ve Veri Biliminde Derinleşme

Yapay zekâ, makine öğrenmesi ve büyük veri alanlarında lisans, lisansüstü program ve araştırma kapasitesi güçlendirilecektir.

b. Dijital Oyun Tasarımı ve AR/VR Yetkinliği

Dijital oyun sektörüne ve sađlık/eđitim uygulamalarına yönelik AR/VR laboratuvarı kurulacak; ulusal/uluslararası yarışmalar ve etkinlikler desteklenecektir.

c. Siber Güvenlik ve Yazılım Mühendisliđi

Siber güvenlik alanında ihtisas laboratuvarı oluşturulacak; kamu ve özel sektörle iş birlikleri geliştirilecektir.

d. Sanayi-Üniversite İş Birliđi Kapasitesi

Staj, proje ve mezun istihdam platformları oluşturularak sektörle köprü kurulacaktır.

6. STRATEJİ GELİŞTİRME

A. Amaçlar

Amaç Kodu	Amaç	İlgili Hedefler
A.1	Eğitim programlarının niteliğini artırmak.	H.1.1, H.1.2, H.1.3, H.1.4
A.2	Araştırma-geliştirme kalitesini ve kapasitesini artırmak.	H.2.1, H.2.2, H.2.3
A.3	Paydaşlarla iletişim ve etkileşimi geliştirmek.	H.3.1, H.3.2
A.4	Kurumsal kapasiteyi artırmak.	H.4.1, H.4.2
A.5	Dijital dönüşümü ve teknoloji altyapısını güçlendirmek.	H.5.1, H.5.2

B. Hedefler (Hedef Kartları)

HEDEF KARTI								
Amaç (A.1)					Eğitim programlarının niteliğini artırmak.			
Hedef (H.1.1)					Eğitim ve öğretimi ulusal/uluslararası kalite standartlarına uygun hale getirmek.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı					Yükseköğretim / Lisans ve Lisansüstü Eğitim			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi					MÜDEK akreditasyonu alınmış, kalite güvenceli mühendislik programları sunmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030	
PG1.1.1 Akredite (MÜDEK) program sayısı	35%	0	0	0	1	1	2	
PG1.1.2 Öz değerlendirme raporu hazırlanan program sayısı	30%	0	1	2	3	4	4	
PG1.1.3 Seçmeli ders oranı (%) – toplam krediye göre	20%	0	22%	24%	25%	26%	28%	
PG1.1.4 Yenilikçilik/girişimcilik temalı ders sayısı	15%	1	1	3	4	5	5	
Sorumlu Birim					Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)					Bölüm Başkanlıkları, Üniversite Kalite Koordinatörlüğü, MÜDEK			
Riskler					Akreditasyon için altyapı eksikliği; değerlendirici bulmada güçlük; bütçe kısıtı			
Stratejiler					MÜDEK akreditasyon seminer ve eğitimleri düzenlenmesi; komisyon kurulması; akreditasyonu tamamlamış fakültelerle iyi uygulama paylaşımı yapılması			
Maliyet Tahmini					₺ 2.0000.000 (5 yıl toplam, akreditasyon ve kalite süreçleri)			
Tespitler					Akredite program sayısının sıfır olması; öz değerlendirme kültürünün henüz oluşmamış olması			
İhtiyaçlar					MÜDEK akreditasyon sürecine yönelik kapasite artırımı; müfredat güncelleme döngülerinin oluşturulması			

HEDEF KARTI							
Amaç (A.1)				Eğitim programlarının niteliğini artırmak.			
Hedef (H.1.2)				Lisansüstü eğitim olanaklarını geliştirmek ve yaygınlaştırmak.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Lisansüstü Eğitim			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Nitelikli araştırmacı yetiştiren sürdürülebilir lisansüstü programlar			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG1.2.1 Lisansüstü program sayısı (tezli YL + doktora)	40%	0	2	3	4	4	4
PG1.2.2 Lisansüstü öğrenci sayısı	35%	0	10	20	40	52	60
PG1.2.3 Lisansüstü/lisans öğrenci oranı (%)	25%	—	5%	8%	12%	15%	18%
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı / FBE			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				Fen Bilimleri Enstitüsü, Bölüm Başkanlıkları, YÖK			
Riskler				YÖK kontenjan kısıtları; danışman kapasitesinin yetersizliği; araştırma burslarının sınırlılığı			
Stratejiler				Tezli YL programlarının tanıtımının artırılması; siber güvenlik ve YZ alanlarında yeni lisansüstü programlar açılması; sanayi destekli burs imkânları geliştirilmesi			
Maliyet Tahmini				₺ 0(5 yıl toplam)			
Tespitler				Lisansüstü öğrenci sayısının ve program çeşitliliğinin yetersizliği			
İhtiyaçlar				Yeni doktora ve tezli YL programları; araştırma burs fonu oluşturulması			

HEDEF KARTI							
Amaç (A.1)				Eğitim programlarının niteliğini artırmak.			
Hedef (H.1.3)				Eğitimde uluslararası iş birliklerini güçlendirmek.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Uluslararasılaşma			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Uluslararası ortaklıklar aracılığıyla eğitim kalitesini ve görünürlüğü artırmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG1.3.1 Yabancı öğrenci sayısı	35%	0	0	5	10	15	20
PG1.3.2 Erasmus+ / hareketlilik kapsamında gelen-giden öğrenci sayısı	30%	0	0	3	5	15	20
PG1.3.3 Gelen-giden akademik/idari	20%	0	1	2	4	6	8

personel sayısı							
PG1.3.4 İkili iş birliği protokolü sayısı	15%	1	3	5	7	9	10
Sorumlu Birim	Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı						
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)	Dış İlişkiler Kurum Koordinatörlüğü, Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı						
Riskler	Dil bariyeri; Erasmus+ bütçesinin kısıtlılığı; hedef üniversite bulma güçlüğü						
Stratejiler	Uluslararası tanıtım materyali hazırlanması; Erasmus anlaşmalı üniversite sayısının artırılması; yabancı dil destek programları						
Maliyet Tahmini	₺ 0 (5 yıl toplam)						
Tespitler	Uluslararası protokol sayısının sınırlılığı; Erasmus öğrenci hareketliliğinin henüz başlamamış olması						
İhtiyaçlar	Uluslararasılaşma stratejisi hazırlanması; hedef ülke ve üniversite listesinin belirlenmesi						

HEDEF KARTI							
Amaç (A.1)				Eğitim programlarının niteliğini artırmak.			
Hedef (H.1.4)				Öğrenci başarısını ve memnuniyetini artırmak.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Eğitim-Öğretim			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Öğrenci odaklı eğitim ortamı ve kariyer desteği			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG1.4.1 Öğrenci memnuniyet anketi sonucu (%)	40%	—	75%	78%	80%	83%	85%
PG1.4.2 Mezuniyet oranı (%)	30%	—	--	--	80%	85%	88%
PG1.4.3 Staj yapan öğrenci oranı (%)	30%	--	65%	70%	75%	80%	85%
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				Bölüm Başkanlıkları, Öğrenci Konseyi, Kariyer Merkezi			
Riskler				Öğrenci katılımının düşüklüğü; staj yer bulmada güçlük			
Stratejiler				Ders danışmanlık sisteminin güçlendirilmesi; sanayi ile staj protokolleri; öğrenci kulüplerinin desteklenmesi			
Maliyet Tahmini				--			
Tespitler				Memnuniyet ölçümü için sistematik anket yapılmamaktadır; staj olanakları kısıtlıdır			
İhtiyaçlar				Memnuniyet anketi sistemi kurulması; sanayi staj havuzu oluşturulması			

HEDEF KARTI			
Amaç (A.2)		Araştırma-geliştirme kalitesini ve kapasitesini artırmak.	
Hedef (H.2.1)		Bilimsel yayın ve proje sayısını artırmak.	

Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Araştırma-Geliştirme			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Uluslararası atıf alan yayınlar ve nitelikli projeler üretmek			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG2.1.1 SCI/SCI-E kapsamında öğretim elemanı başına yayın sayısı	35%	0,32	0,4	0,45	0,50	0,55	0,60
PG2.1.2 TÜBİTAK/KOSGEB/AB destekli proje sayısı	35%	1	5	6	8	12	15
PG2.1.3 BAP proje sayısı	20%	0	0	1	3	5	7
PG2.1.4 Patent/faydalı model başvuru sayısı	10%	0	1	1	2	3	4
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				BAP Koordinasyon Birimi, TTO, Bölüm Başkanlıkları			
Riskler				Araştırma görevlisi kadrosunun yetersizliği; proje yazım deneyiminin sınırlı olması			
Stratejiler				Proje yazım atölyeleri düzenlenmesi; TTO ile iş birliği; yayın teşvik mekanizmaları oluşturulması			
Maliyet Tahmini				₺ 14.200.000 (5 yıl toplam – altyapı, yayın ve proje giderleri)			
Tespitler				SCI yayın sayısı düşük; TÜBİTAK proje sayısı yetersiz			
İhtiyaçlar				Yayın ve proje yazım kapasitesinin artırılması; araştırma odaklı lisansüstü öğrenci sayısının yükseltilmesi			

HEDEF KARTI							
Amaç (A.2)				Araştırma-geliştirme kalitesini ve kapasitesini artırmak.			
Hedef (H.2.2)				Araştırma altyapısını ve laboratuvar imkânlarını geliştirmek.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Araştırma Altyapısı			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Modern ve donanımlı araştırma ortamları sunmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG2.2.1 Araştırma laboratuvarı sayısı	40%	1	1	2	3	4	5
PG2.2.2 Yüksek performanslı bilgisayar (GPU sunucu) kapasitesi (TFLOPS)	35%	0	10	20	40	80	100
PG2.2.3 Araştırma altyapısına yapılan	25%	2.000.000	3.000.000	5.000.000	7.000.000	8.000.000	10.000.000

yatırım (TL)							
Sorumlu Birim	Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı						
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)	Rektörlük, BAP, TÜBİTAK						
Riskler	Bütçe kısıtı; GPU ve özel donanım tedarik süreci; elektrik-soğutma altyapısı						
Stratejiler	YZ araştırma laboratuvarı, siber güvenlik laboratuvarı ve AR/VR laboratuvarının aşamalı kuruluşu; DPT/kalkınma ajansı yatırım talebinde bulunulması						
Maliyet Tahmini	₺ 33.000.000 (5 yıl toplam)						
Tespitler	Sadece 1 bilgisayar laboratuvarı mevcut; araştırma düzeyinde donanım eksikliği						
İhtiyaçlar	Laboratuvar master planı hazırlanması; ekipman alım takviminin oluşturulması						

HEDEF KARTI							
Amaç (A.2)	Araştırma-geliştirme kalitesini ve kapasitesini artırmak.						
Hedef (H.2.3)	Sanayi-üniversite iş birliği kapsamındaki Ar-Ge faaliyetlerini artırmak.						
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı	Yükseköğretim / Toplumsal Katkı – Ar-Ge						
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi	Sektör ortaklıklarıyla uygulamalı araştırma kültürü oluşturmak						
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG2.3.1 Sanayi destekli proje/protokol sayısı	40%	1	2	4	6	8	10
PG2.3.2 Sanayi destekli lisansüstü tez sayısı	35%	0	1	3	5	7	10
PG2.3.3 Döner sermaye geliri (TL)	25%	0	0	0	0	200.000	500.000
Sorumlu Birim	Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı						
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)	TTO, Trabzon OSB, KOSGEB Müdürlüğü, DOKAP						
Riskler	Bölgede yazılım sektörünün henüz gelişmekte olması; iletişim ağının sınırlılığı						
Stratejiler	Sektör buluşmaları ve kariyer günleri düzenlenmesi; Trabzon Teknoloji Geliştirme Bölgesi ile iş birliği; KOBİ'lere danışmanlık hizmetleri						
Maliyet Tahmini	₺ 0 (5 yıl toplam)						
Tespitler	Sanayi iş birliği sayısının yetersizliği; döner sermaye gelirin bulunmaması						
İhtiyaçlar	Sanayi iş birliği platformu kurulması; KOBİ Ar-Ge danışmanlık programı başlatılması						

HEDEF KARTI	
Amaç (A.3)	Paydaşlarla iletişim ve etkileşimi geliştirmek.
Hedef (H.3.1)	Sanayi, kamu ve sivil toplum kuruluşlarıyla iş birliklerini güçlendirmek.
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı	Yükseköğretim / Toplumsal Katkı
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi	Fakültenin toplumsal etkisini ve görünürlüğünü

				artırmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG3.1.1 İmzalanan iş birliği protokolü sayısı (toplam)	35%	1	3	5	7	9	10
PG3.1.2 Düzenlenen sektör etkinliği sayısı (sempozyum, hackathon vb.)	35%	1	2	3	4	5	6
PG3.1.3 Sosyal sorumluluk projesi sayısı	30%	0	0	2	3	4	5
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				Trabzon Valiliği, Büyükşehir Belediyesi, Trabzon Ticaret ve Sanayi Odası, Sağlık Müdürlüğü			
Riskler				Kurumlar arası iletişim ve koordinasyon güçlükleri; bütçe yetersizliği			
Stratejiler				Yıllık Bilişim Günleri etkinliği düzenlenmesi; kamu dijitalleşme projelerinde danışmanlık; Global Game Jam gibi etkinliklerin sürdürülmesi			
Maliyet Tahmini				₺ 0 (5 yıl toplam)			
Tespitler				Mevcut protokol sayısının sınırlı olması; etkinlik kültürünün henüz yerleşmemiş olması			
İhtiyaçlar				Paydaş haritası çıkarılması; yıllık iş birliği toplantıları düzenlenmesi			

HEDEF KARTI							
Amaç (A.3)				Paydaşlarla iletişim ve etkileşimi geliştirmek.			
Hedef (H.3.2)				Mezunlarla sürdürülebilir iletişim mekanizmaları oluşturmak.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Mezun İlişkileri			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Aktif mezun ağı ve geri bildirim döngüsü oluşturmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG3.2.1 Kayıtlı mezun sayısı (mezun takip sistemi)	40%	0	0	0	30	100	200
PG3.2.2 İstihdam oranı (mezunların %'si)	40%	—	--	--	40%	45%	50%
PG3.2.3 Mezun memnuniyet anketi	20%	0	0	0	1	1	1

gerçekleşme sayısı							
Sorumlu Birim	Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı						
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)	Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı, Kariyer Merkezi						
Riskler	İlk mezunların henüz verilmemiş olması; veri toplama zorluğu						
Stratejiler	Mezun takip portalı kurulması; LinkedIn üzerinden mezun topluluğu oluşturulması; mezun kariyer günleri						
Maliyet Tahmini	₺ 0 (5 yıl toplam)						
Tespitler	Fakülte kuruluş aşamasında olduğundan mezun yok						
İhtiyaçlar	Mezun takip ve iletişim altyapısının ilk mezunlar verilmeden kurulması						

HEDEF KARTI							
Amaç (A.4)				Kurumsal kapasiteyi artırmak.			
Hedef (H.4.1)				Akademik ve idari personel niteliğini ve niceliğini artırmak.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / İnsan Kaynakları			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Öğrenci artışına paralel, yetkin akademik kadro oluşturmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG4.1.1 Toplam akademik personel sayısı	35%	25	28	30	33	36	40
PG4.1.2 Öğretim üyesi başına düşen öğrenci sayısı	35%	~30	17	16	15,5	15	15
PG4.1.3 Yurt içi/dışı bilimsel etkinliklere katılan personel sayısı	30%	5	7	10	12	15	18
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				Personel Daire Başkanlığı, Rektörlük			
Riskler				Kadro kısıtları; nitelikli aday yetersizliği; bütçe sınırı			
Stratejiler				YÖK kadro planlaması kapsamında kadro talebinde bulunulması; araştırma görevlisi kontenjanlarının artırılması; hizmet içi eğitim programları			
Maliyet Tahmini				₺ 2.500.000 (5 yıl toplam - eğitim ve etkinlik katılım desteği)			
Tespitler				Mevcut kadronun yoğun ders yüküne maruz kalması; uluslararası toplantı katılım bütçesinin yetersizliği			
İhtiyaçlar				Akademik kadro planı hazırlanması; hizmet içi eğitim takvimi oluşturulması			

HEDEF KARTI							
Amaç (A.4)				Kurumsal kapasiteyi artırmak.			
Hedef (H.4.2)				Fiziksel altyapı ve laboratuvar kapasitesini geliştirmek.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Fiziksel Altyapı			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Öğrenci ve araştırma ihtiyaçlarını karşılayan çağdaş mekânlar sağlamak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG4.2.1 Toplam bilgisayar laboratuvarı ve araştırma laboratuvarı sayısı	40%	1	2	3	4	4	5
PG4.2.2 Toplam derslik kapasitesi (kişi)	35%	180	200	240	280	320	360
PG4.2.3 Akıllı sınıf sayısı	25%	0	0	1	1	1	1
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				Rektörlük, Yapı İşleri ve Teknik Daire Başkanlığı			
Riskler				Fiziki alan tahsisi; inşaat/tadilat süreci; bütçe sınırlılığı			
Stratejiler				YZ laboratuvarı, siber güvenlik laboratuvarı, AR/VR stüdyosunun kurulumu; derslik kapasitesinin artırılması; akıllı sınıf teknolojilerinin uygulanması			
Maliyet Tahmini				₺ 33.000.000 (5 yıl toplam - laboratuvar ve altyapı yatırımları)			
Tespitler				Laboratuvar ve derslik sayısının yetersizliği; akıllı sınıf teknolojisinin bulunmaması			
İhtiyaçlar				Fakülte fiziki gelişim master planının hazırlanması; yatırım programına alınması			

HEDEF KARTI							
Amaç (A.5)				Dijital dönüşümü ve teknoloji altyapısını güçlendirmek.			
Hedef (H.5.1)				Yazılım, donanım ve bilişim altyapısını çağdaş standartlara taşımak.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Bilişim Altyapısı			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Eğitim ve araştırma faaliyetlerini destekleyen güçlü bir BT altyapısı			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG5.1.1 Öğrenci başına düşen bilgisayar sayısı	40%	0,05	0,07	0,10	0,12	0,14	0,15
PG5.1.2 Lisanslı yazılım/platform sayısı (öğrenci ve araştırmaya yönelik)	35%	5	8	12	15	17	20

PG5.1.3 Ağ bant genişliği kapasitesi (Gbps)	25%	1	2	5	10	10	10
Sorumlu Birim	Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı						
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)	Bilgi İşlem Daire Başkanlığı, Rektörlük						
Riskler	Bütçe kısıtı; tedarik süreleri; hızlı teknoloji eskimesi						
Stratejiler	Yıllık BT altyapı güncelleme planı; açık kaynak araçların etkin kullanımı; bulut hizmet aboneliklerinden yararlanılması						
Maliyet Tahmini	₺ 0 (5 yıl toplam)						
Tespitler	Öğrenci başına düşen bilgisayar sayısının yetersizliği; lisanslı yazılım çeşitliliğinin kısıtlılığı						
İhtiyaçlar	BT envanteri çıkarılması; periyodik güncelleme takvimi hazırlanması						

HEDEF KARTI							
Amaç (A.5)				Dijital dönüşümü ve teknoloji altyapısını güçlendirmek.			
Hedef (H.5.2)				Dijital öğrenme ve araştırma ortamlarını geliştirmek.			
Amacın İlgili Olduğu Program/Alt Program Adı				Yükseköğretim / Dijital Dönüşüm			
Amacın İlişkili Olduğu Alt Program Hedefi				Etkin dijital öğrenme ortamları aracılığıyla eğitim kalitesini artırmak			
Performans Göstergeleri	Etki %	Baş. (2025)	2026	2027	2028	2029	2030
PG5.2.1 LMS (öğrenme yönetim sistemi) üzerinde aktif ders sayısı	40%	10	20	35	50	60	70
PG5.2.2 Çevrimiçi/karma ders oranı (%)	35%	20%	25%	30%	35%	40%	45%
PG5.2.3 Öğrenci başına düşen dijital kaynak sayısı	25%	0	8	12	15	18	20
Sorumlu Birim				Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı			
İşbirliği Yapılacak Birim(ler)				Bilgi İşlem Daire Başkanlığı, Uzaktan Eğitim Merkezi			
Riskler				Öğretim üyelerinin dijital araç kullanım yetkinliğindeki farklılıklar; içerik üretim kapasitesi			
Stratejiler				Dijital pedagoji eğitimleri; LMS aktif kullanım teşviki; açık erişim akademik kaynak abonelikleri			
Maliyet Tahmini				₺ 0 (5 yıl toplam)			
Tespitler				LMS kullanımının düşüklüğü; dijital ders materyali üretiminin yetersizliği			
İhtiyaçlar				LMS eğitimi ve kullanım rehberi hazırlanması; dijital içerik üretim desteği			

C. Hedef Riskleri ve Kontrol Faaliyetleri

Hedef	Risk	Risk Tanımı	Kontrol Faaliyeti
-------	------	-------------	-------------------

	Düzeyi		
H.1.1 Akreditasyon –	Yüksek	MÜDEK gerekliliklerinin tamamlanamaması; bütçe yetersizliği	Akreditasyon takvimi oluşturulması; Rektörlük bütçe desteği talep edilmesi
H.1.2 Lisansüstü Eğitim –	Orta	YÖK kontenjan kısıtı; danışman yetersizliği	Erken aşamada YÖK ile iletişim; kadro planlaması
H.2.1 Yayın/Proje –	Orta	Araştırmacı iş yükü; proje yazım deneyimi eksikliği	Proje yazım atölyeleri; görev yükü dengesi
H.2.2 Araştırma Altyapısı –	Yüksek	Yüksek maliyetli ekipman; tedarik süreci	Çok yıllık yatırım planı; ortaklık modelleri
H.4.1 – Kadro	Yüksek	Nitelikli akademisyen bulma güçlüğü; kadro kısıtı	Proaktif kadro planlaması; rekabetçi çalışma ortamı
H.4.2 – Altyapı	Yüksek	Fiziki alan tahsisi; inşaat süreci gecikmeleri	Erken master plan; Rektörlük ile koordinasyon
H.5.1 – BT Altyapısı	Orta	Teknoloji eskimesi; bütçe kısıtı	Yıllık güncelleme planı; açık kaynak araçlar

D. Maliyetlendirme

Amaç	2026 (₺)	2027 (₺)	2028 (₺)	2029 (₺)	2030 (₺)	Toplam (₺)
Eğitim Kalitesi ve Akreditasyon (A.1)	0	0	500.000	500.000	1.000.000	2.000.000
Araştırma-Geliştirme (A.2)	0	2.000.000	2.800.000	3.900.000	5.500.000	14.200.000
Paydaş İlişkileri (A.3)	0	0	0	0	0	0
Kurumsal Kapasite – Kadro (A.4.1)	0	0	0	0	0	0
Kurumsal Kapasite – Altyapı (A.4.2)	3.500.000	5.500.000	7.500.000	8.500.000	10.500.000	35.500.000
Dijital Dönüşüm (A.5)	0	0	0	0	0	0
TOPLAM	3.500.000	7.500.000	10.800.000	12.900.000	17.000.000	51.700.000

7. İZLEME VE DEĞERLENDİRME

Stratejik planın etkin biçimde hayata geçirilmesi ve sonuçlarının izlenmesi için aşağıdaki mekanizmalar işletilecektir:

- Yıllık İzleme Raporu: Her yıl sonunda (Ocak ayı), bir önceki yılın performans göstergeleri Fakülte Kurulu'na sunulacaktır.
- Yarıyıl Değerlendirme Toplantıları: Her yarıyılın sonunda Dekan başkanlığında ilerleme toplantısı yapılacaktır.
- Birim Faaliyet Raporları: Bölüm başkanlıkları, her yıl Aralık ayında birim faaliyet raporunu Dekanlığa iletecektir.
- Orta Dönem Değerlendirme: 2028 yılında kapsamlı bir orta dönem değerlendirmesi yapılacak; gerekirse hedef ve göstergeler güncellenecektir.
- Paydaş Geri Bildirimi: Öğrenci memnuniyet anketi her akademik yıl sonunda uygulanacak; mezun ve sanayi temsilcilerinden yılda bir kez geri bildirim alınacaktır.
- Kalite Koordinatörlüğüne Raporlama: İzleme sonuçları, Trabzon Üniversitesi Kalite Koordinatörlüğüne yıllık olarak raporlanacaktır.

İzleme Faaliyeti	Dönem	Sorumlu	Raporlanacak Birim
Yıllık İzleme Raporu	Ocak	Dekan	Fakülte Kurulu
Yarıyıl Değerlendirme Toplantısı	Haziran, Ocak	Dekan	Bölüm Başkanları
Birim Faaliyet Raporu	Aralık	Bölüm Başkanları	Dekanlık
Orta Dönem Değerlendirmesi	2028 – Haziran	Dekan + SPE	Rektörlük
Kalite Koordinatörlüğüne Rapor	Mart	Kalite Komisyonu	Üniversite Kalite Koordinatörlüğü

8. EKLER

Ek Tablo 1: Stratejik Planlama Alt Çalışma Grubu Üyeleri

Ad Soyad	Görev Unvanı	Roldeki Görevi
Prof. Dr. Cemal KÖSE	Dekan	Başkan
Dr. Öğr. Üyesi Samet AYMAZ	Dekan Yardımcısı	Üye
Doç. Dr. Eyüp GEDİKLİ	Bilgisayar Müh. Böl. Bşk.	Üye
Dr. Öğr. Üyesi Uğur TURHAL	Yazılım Müh. Böl. Bşk.	Üye
Dr. Öğr. Üyesi Özge MAKUL AYDOĞDU	YZ Müh. Böl. Bşk.	Üye
Doç. Dr. Semra Fiş ERÜMİT	Dijital Oyun Tasarımı Böl. Bşk.	Üye

Ek Tablo 2: Stratejik Plan Çalışma Takvimi

Dönem	Faaliyet
Şubat 2026	Alt çalışma grubu oluşturulması
Mart 2026	Mevcut durum analizi ve veri toplama
Nisan 2026	Taslak planın hazırlanması
Mayıs 2026	İç paydaş görüşleri ve revizyonlar
Haziran 2026	Nihai planın Rektörlüğe sunulması

Ek Tablo 3: Bölümler ve Programlar Listesi

Bölüm	Program/Anabilim Dalı	Eğitim Düzeyi
Bilgisayar Mühendisliği	Bilgisayar Yazılımı Anabilim Dalı	Lisans (aktif)
Bilgisayar Mühendisliği	Bilgisayar Bilimleri Anabilim Dalı	Lisans (aktif)
Bilgisayar Mühendisliği	Bilgisayar Donanımı Anabilim Dalı	Lisans (aktif)
Bilgisayar Mühendisliği	Bilgisayar Mühendisliği	Tezli Yüksek Lisans (aktif)
Yazılım Mühendisliği	Yazılım Mühendisliği	Lisans (planlanan)
Yapay Zekâ Mühendisliği	Yapay Zekâ Mühendisliği	Lisans (aktif)
Yapay Zekâ Mühendisliği	Yapay Zekâ Mühendisliği	Tezli Yüksek Lisans (aktif)
Dijital Oyun Tasarımı	Dijital Oyun Tasarımı	Lisans (aktif)
Dijital Oyun Tasarımı	Dijital Oyun Tasarımı	Tezli Yüksek Lisans (planlanan)

TRABZON ÜNİVERSİTESİ
BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
2026-2030 STRATEJİK PLANI