BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

2025 YILI FALİYET RAPORU



İÇİNDEKİLER

I. GENEL BİLGİLER 4
A. MISYON VE VIZYON 4
1. Misyon 4
2. Vizyon 4
B. YETKI, GÖREV VE SORUMLULUKLAR 4
C. BİRİME İLİŞKİN BİLGİLER 5
1. Fiziksel Yapı 5
2 .Teşkilat Yapısı 6
3. Bilgi ve Teknoloji Kaynakları 7
4. İnsan Kaynakları 8
5. Sunulan Hizmetler 9
6. Yönetim ve İç Kontrol Sistemi 10
II. FAALİYETLERE İLİŞKİN BİLGİ VE DEĞERLENDİRMELER 12
A. MALI BILGILERI 12
1. Bütçe Uygulama Sonuçları 12
B. PERFORMANS BILGILERI 13
1. Faaliyet ve Proje Bilgileri 13
III. KURUMSAL KABİLİYET VE KAPASİTENİN DEĞERLENDİRİLMESİ 14
A-ÜSTÜNLÜKLER 14
B-ZAYIFLIKLAR 14
IV -ÖNERİ VE TEDBİRLER 14
V– EKLER 15

BİRİM YÖNETİCİSİ SUNUŞU

Bilgisayar, bilişim ve yapay zekâ teknolojileri insan hayatını önemli ölçüde iyileştirmiş, kolaylaştırmış, insanların mutluluk ve refahlarına katkı sağlamıştır. Bilgisayar ve bilişim teknolojinin ilerlemesiyle yapay zeka hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Yine, bilgisayar, bilişim ve yapay zekâ teknolojileriyle yeni teknolojilerin geliştirilmesine önemli katkılar sağlamış ve sağlanmaktadır.

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği, Yazılım Mühendisliği, Yapay Zeka Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümleriyle 2022 yılında kurulmuştur. Fakültemizde henüz Yapay Zeka Mühendisliği Bölümünde lisans düzeyinde eğitim-öğretim verilmekte, Bilgisayar Mühendisliği ve Dijital Oyun Tasarımı Bölümlerinde gelecek yıl eğitim-öğretime başlanılması hedeflenmektedir. Fakültemiz genç ve dinamik akademik kadrosuyla alanlarında yetkin yeni mühendisler, bilim adamları yetiştirmeye ve bilimsel birikime katkılar sağlamaya hazırdır.

Dünyada ve ülkemizde nitelikli bilgisayar, yapay zeka ve yazılım mühendislerine olan ihtiyaç gittikçe artmaktadır. Öte yandan, eğitim-öğretim, eğlence, sosyal ve diğer alanlara yönelik, hayallerin ötesinde dijital oyun tasarımlarıyla insanların mutluluğuna katkı sağlayacak yeni lisans mezunlarına olan ihtiyaç ortadadır. Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi yeni kurulan ve kurulacak bölümleriyle tüm bu alanlarda bölgemize, ülkemize ve dünyaya katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakülteleri, Bilgisayar Mühendisliği, Yazılım Mühendisliği Yapay Zeka Mühendisliği, Dijital Oyun Teknolojileri ve Bilişim Teknolojileri alanlarında bilimsel ve teknolojik çalışmaların sürdürüldüğü alanlar haline gelmiştir. Bunların yanında, Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi mezunlarıyla, biyomedikalden tıbbi bilişime, bilişim hukukundan yönetim bilişim sistemlerine, temel bilimlerden biyolojiye, sosyal bilimlere kadar, neredeyse tüm bilimsel alanlarda disiplinler arası çalışma potansiyeli sunmaktadır.

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, genç ve dinamik akademik kadrosuyla, eğitim öğretime başlayacak yeni bölümleriyle alanında yetkin mühendisler yetiştirmeye, bilimsel araştırma birikimini arttırmaya ve toplumsal işbirliğinin geliştirilmesine yönelik faaliyetlerini sürdürmeyi hedeflemektedir.

Prof. Dr. Cemal KÖSE
DEKAN

I. GENEL BİLGİLER

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi, bünyesinde Bilgisayar Mühendisliği Bölümü altında Bilgisayar Yazılımı Programı, Bilgisayar Bilimleri Programı ve Bilgisayar Donanımı Programı, Yazılım Mühendisliği Bölümü altında Yazılım Mühendisliği Programı, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü altında Dijital Oyun Tasarımı Programı ile Yapay Zeka Mühendisliği Bölümü altında Yapay Zeka Mühendisliği Programı açılması talebiyle ilgili alınan 12.07.2023 tarihli ve 68 sayılı üniversitemiz Senato Kararı ile kurulmuştur.

26.07.2022 tarihli ve 31904 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan 2809 sayılı Yüksek Öğretim Kurumları Teşkilatı Kanunu ile Trabzon Üniversitesi'nde hizmete açılmasına karar verilmiştir.

A. Misyon ve Vizyon

Misyon

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi olarak nitelikli ve alanında uzman bireyler yetiştirmek bunun yanında fakültemiz bünyesinde yer alan farklı bölümler ile işbirliği içerisinde çalışarak ulusal ve uluslararası kapsamda, disiplinler arası çalışmalar gerçekleştirmektir.

Vizyon

Trabzon Üniversitesi bünyesinde bulunan Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi olarak, çağımızın favori bölümleri ile disiplinli bir çalışma anlayışıyla bilimsel ve teknolojik çalışmalar üretip, bunları toplumun faydasına sunmak ve aynı zamanda bu alanda liderlik eden mezunlar yetiştirmektir.

B. Yetki, Görev ve Sorumluluklar

Yükseköğretim mevzuatı gereğince, Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi temsilcisi olan Dekan, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı tarafından üç yıl süreli olarak atanmaktadır. Fakülte Dekanı, çalışmalarında kendisine yardımcı olması amacıyla, Fakültenin aylıklı öğretim elemanları arasından iki kişiyi dekan yardımcısı olarak atama yetkisine sahiptir. Fakülte Dekanı ayrıca eğitim-öğretim faaliyetlerinde istenilen hedeflerin tutturulması, öğrencilerin başarısını ya da başarısızlığını etkileyen faktörlerin irdelenmesi ve gerekli tedbirlerin alınması, güvenlik, akademik, idari ve mali denetim, iç denetim gibi konuların aksatılmadan yürütülmesinde Rektöre karşı sorumludur.

22.08.2024 tarihinde 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu'nun 16 ncı maddesinin (a) fıkrası Üniversitelerde Akademik Teşkilat Yönetmeliğinin 8 inci maddesinin (a) fıkrası uyarınca Prof. Dr. Cemal KÖSE asaleten Dekanlığa atanmıştır

C. Birime İlişkin Bilgiler

C.1 Fiziksel Yapı

C.1 1 Eğitim Alanları Derslikler

Eğitim Alanı	Kapasitesi 0-50	Kapasitesi 51-75	Kapasitesi 76-100	Kapasitesi 101-150	Kapasitesi 151-250	Kapasitesi 251-Üzeri
Amfi	--	2	--	--	--	--
Sınıf	0	--	--	--	--	--
Bilg. Lab.	1	--	--	--	--	--
Diğer Lab.	1	--	--	--	--	--
TOPLAM	2	2	--	--	--	--

C.1.2 Hizmet Alanları

C.1.2.1 Akademik Personel Hizmet Alanları

	Sayısı (Adet)	Alanı (m^2)	Kullanan Sayısı (Kişi)
Çalışma Odası	**11**	**250,26**	**21**
TOPLAM	**11**	**250,26**	**21**

C.1.2.2 İdari Personel Hizmet Alanları

	Sayısı (Adet)	Alanı (m^2)	Kullanan Sayısı (Kişi)
Çalışma Odası	**6**	**112**	**8**
Depo	**--**	**--**	**-**
TOPLAM	**6**	**112**	**4**

C.2 Teşkilat Yapısı



C.3 Bilgi ve Teknoloji Kaynakları

C.3.1. Teknolojik Kaynaklar

C.3.1.1- Yazılımlar ve Bilgisayarlar

Cinsi	İdari Amaçlı	Eğitim Amaçlı	Araştırma Amaçlı	Toplam
Yazılım (Hazır program, lisans gibi)	--	--	--	--
Masaüstü Bilgisayar	5	49	26	80
Taşınabilir (Dizüstü) Bilgisayar	2	--	--	2

C.3.1.2- Diğer Bilgi ve Teknolojik Kaynaklar

Cinsi	İdari Amaçlı	Eğitim Amaçlı	Araştırma Amaçlı	Cinsi	İdari Amaçlı	Eğitim Amaçlı	Araştırma Amaçlı
Projeksiyon	--	3	--	Fotoğraf makinesi	--	--	--
Lazer Yazıcı	6	--	--	Tarayıcılar	--	--	--
Baskı Makinesi	--	--	--	Mikroskoplar	--	--	--
Fotokopi Makinesi	--	--	--	Faks	--	--	--

C.4 İnsan Kaynakları

C.4.1. Akademik Personel

C.4.1.1. Akademik Personelin Unvan Bazında Bölüm/Birimlere Göre Dağılımı

Tablo C.4.1.1: Akademik Personelin Unvan Bazında Dağılımı

Bölüm/Birim Adı	Profesör	Doçent	Doktor Öğretim Üyesi	Öğretim Görevlisi	Araştırma Görevlisi	Toplam
Yapay Zeka Mühendisliği	--	--	6	--	1	7
Bilgisayar Mühendisliği	--	1	5	--	2	8
Yazılım Mühendisliği	--	--	1	--	1	2
Dijital Oyun Tasarımı	1	2	2	--	1	6
TOPLAM	1	3	14	--	5	23

Tablo C.4.1.2: Akademik Personelin Yaş İtibariyle Dağılımı

	21-25 Yaş	26-30 Yaş	31-35 Yaş	36-40 Yaş	41-50 Yaş	51- Üzeri
Kişi Sayısı	2	3	1	7	9	1
Yüzde	% 8,7	% 13	% 4,3	% 30,4	% 39,1	% 4,3

C.4.2. İdari Personel

C.4.2.1. İdari Personelin Kadro Durumu ve Yıllar İtibariyle Dağılımı

Tablo C.4.2.1: İdari Personelin Yıllar İtibariyle Kadro Dağılımı

	2023	2024	2025
Genel İdari Hizmetler	--	2	3
Yardımcı Hizmetler	--	1	1
TOPLAM	--	3	4

C.4.2.2. Birimde Fiilen Görev Yapan İdari Personel

Tablo C. 4.2.2: Birimde Fiilen Görev Yapan İdari Personel / Memur Sayısı

YIL	Birim Kadrosunda Olan	Görevlendirme İle Gelen	Toplam

2023	--	--	--
2024	--	3	3
2025	--	4	4

C.4.2.3. İdari Personelin Eğitim Durumu

Tablo C.4.2.3: İdari Personelin Eğitim Durumu

	İlköğretim	Lise	Ön lisans	Lisans	Yüksek L.ve Doktara
Kişi Sayısı	--	1	--	3	1
Yüzde	--	% 20	--	% 60	% 20

C.4.2.4. İdari Personelin Hizmet Süreleri

Tablo C.4.2.4: İdari Personelin Hizmet Süresi

	1 – 3 Yıl	4 – 6 Yıl	7 – 10 Yıl	11 – 15 Yıl	16 – 20 Yıl	21 - Üzeri
Kişi Sayısı	1	--	1	1	--	2
Yüzde	% 25	--	% 25	% 25	--	% 25

C.4.2.5. İdari Personelin Yaş İtibariyle Dağılımı

Tablo C.4.2.5: İdari Personelin Yaş İtibariyle Dağılımı

	21-25 Yaş	26-30 Yaş	31-35 Yaş	36-40 Yaş	41-50 Yaş	51- Üzeri
Kişi Sayısı	--	1	--	1	1	1
Yüzde	--	% 25	--	% 25	% 25	% 25

C.4.2.6. Personelin Cinsiyet Dağılımı

Tablo C.4.2.6: Kadın Erkek Personel Dağılımı

	Kadın	Erkek	Toplam	K %	E %
Akademik Personel	7	15	22	% 31,8	% 68,2
İdari Personel	1	3	4	% 25	% 75
TOPLAM	8	18	26	% 30,8	% 69,2

C.4.2.7. Yıllar İtibariyle Personelin Sayılarının Dağılımı

Tablo C.4.2.7: Yıllar İtibariyle Personel Sayılarının Dağılımı

Personel Sınıfı	2023 Yılı	2024 Yılı	2025 Yılı
Akademik Personel	--	7	22
İdari Personel	--	3	4
TOPLAM	--	10	26

C.5 Sunulan Hizmetler

Fakültemiz, kuruluş aşamasında olması nedeniyle şu anda yalnızca eğitim-öğretim hizmetleri sunmaktadır. Danışmanlık, araştırma ve topluma yönelik diğer hizmetler gibi ek faaliyetler henüz gerçekleştirilmemiştir. Gelecek yıllarda, fakültemizin altyapı ve akademik kadro gelişimine paralel olarak bu tür hizmetlerin de sunulması hedeflenmektedir.

C.5.1. Eğitim Hizmetleri

C.5.1.1. Ön Lisans ve Lisans Programları Öğrenci Sayıları

Tablo C.5.1.1: 2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Öğrenci Sayıları

Birim	ÖĞRENCİ SAYILARI		
Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi	**KIZ**	**ERKEK**	**TOPLAM**
Yapay Zekâ Mühendisliği	**17**	**24**	**41**
Bilgisayar Mühendisliği	**24**	**16**	**40**
Dijital Oyun Tasarımı	**3**	**28**	**31**
TOPLAM	**44**	**68**	**112**

C.5.1.2: Eğitim Birimlerinin Program Listesi

Tablo C.5.1.2: Eğitim Birimlerinin Program Listesi

Birim Adı:	Bölüm Adı:	Program Adı
Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi	Yapay Zeka Mühendisliği	Yapay Zeka Mühendisliği
Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi	Bilgisayar Mühendisliği	Bilgisayar Bilimleri
		Bilgisayar Donanımı
		Bilgisayar Yazılımı
Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi	Yazılım Mühendisliği	Yazılım Mühendisliği
Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi	Dijital Oyun Tasarımı	Dijital Oyun Tasarımı

C.6 Yönetim ve İç Kontrol Sistemi

C.6.1 İç Kontrol Sistemi

C.6.1.1 Birim İç Kontrol Çalışmaları

Bileşenler	STANDARTLAR	GERÇEKLEŞTİRİLEN EYLEMLER
KONTROL ORTAMI	1-Etik Değerler ve Dürüstlük	*Etik ilkeler belirlendi, web sayfasında yayınlandı

	2-Misyon, Organizasyon Yapısı ve görevler	*Etik davranışlar belirlendi, web sayfasında yayınlandı. *Misyon, Vizyon tanımları gözden geçirildi, web sayfasında yayınlandı. *Organizasyon Yapısı tamamlandı, web sayfasında yayınlandı. * Görev Tanımları belirleme süreci devam etmektedir. *(Kurumumuzda Yetki Devri ile ilgili uygulama yoktur.)
	3-Personelin Yeterliliği ve Performansı	
	4-Yetki Devri	
RİSK DEĞERLENDİRME	5-Planlama ve Programlama	*Stratejik Plan hazırlanması planlanmaktadır.
	6-Risklerin Belirlenmesi ve Değerlendirilmesi	
KONTROL FAALİYETLERİ	7-Kontrol Stratejileri ve Yöntemleri	*Çalışmalar devam etmektedir.
	8-Prosedürlerin Belirlenmesi ve Belgelendirilmesi	
	9-Görevler Ayrılığı	
	10-Hiyerarşik Kontroller	
	11-Faaliyetlerin Sürekliliği	
	12-Bilgi Sistemleri Kontrolleri	
BİLGİ VE İLETİŞİM	13-Bilgi ve İletişim	Öğrencilere hızlı erişim için Resmi web sitesi, kurumsal instagram sayfası, Telegram ve WhatsApp grupları kullanılmaktadır. * Kayıt ve Dosyalama Sistemi (Gelen ve giden evraklar Elektronik Belge Yönetim Sistemi ile kayıt altına alınmakta ayrıca, standartlara uygun olarak sınıflandırılarak arşivlenmekte olup süresi geçen belgeler mevzuatına uygun olarak imha edilmektedir.
	14-Raporlama	
	15-Kayıt ve Dosyalama Sistemi	
	16-Hata, Usulsüzlük ve Yolsuzlukların Bildirilmesi	
İZLEME	17-Kontrolün Değerlendirilmesi	*Kontrolün Değerlendirilmesi, İç Denetim çalışmaları planlanmaktadır.

II. FAALİYETLERE İLİŞKİN BİLGİ ve DEĞERLENDİRMELER
A Mali Bilgiler

A.1. Bütçe Uygulama Sonuçları
A.1.1. Bütçe Giderleri

Tablo A.1.1.1:Bütçe Giderleri

	2025 BÜTÇE BAŞLANGIÇ ÖDENEĞİ	2025 GERÇEKLEŞME TOPLAMI	GERÇEKLEŞME ORANI
	TL	TL	%
Bütçe Giderleri Toplamı	**20.435.600,00**	**20.318.984,26**	**% 99,43**
01-Personel Giderleri	**18.457.200,00**	**18.340.958,63**	**% 99,37**
02-Sosyal Güvenlik Kurumlarına Devlet Primi Giderleri	**1.978.400,00**	**1.978.025,63**	**% 99,98**

Tablo A.1.1.2: Mal ve Hizmet Alım Giderler

Ekonomik Kod / Açıklama	2024 Yılı	2025 Yılı
3. MAL VE HİZMET ALIM GİDERLERİ		
2. TÜKETİME YÖNELİK MAL VE MALZ. ALIMLARI		
Kırtasiye ve Büro Malzemesi Alımları		
Su Alımları		
Temizlik Malzemesi Alımları		
Baskı Cilt Giderleri		
Elektrik Alımları		
Giyim Kuşam Alımları		
Özel Malzeme Alımları		
Spor Malzemesi Alımları		
Laboratuvar Malzemesi Alımları		
Diğer Tüketim Mal ve Malzemesi Alımları		
3. YOLLUKLAR		7.133,20
Yurtiçi Geçici Görev Yollukları		**7.133,20**
Yurtiçi Sürekli Görev Yollukları		
Yurtdışı Geçici Görev Yollukları		
5. HİZMET ALIMLARI		
Haberleşme Giderleri		
Kiralar		
Yurtdışı Staj Öğrenim Giderleri		
7. MENKUL MAL, GAYRİMENKUL HAK ALIM, BAK. VE ONR. GİD.		
Bakım ve Onarım Giderleri		
9. TEDAVİ VE CENAZE GİDERLERİ		
Kamu Personeli Tedavi ve Sağlık Malzemesi Giderleri		

B. Performans Bilgileri

B.1. Faaliyet ve Proje Bilgileri

B.1.1. Yayınlar ve Ödüller

Tablo B.1.1.1: Yayınlarla İlgili Faaliyet Bilgileri

Yayın Türü	Sayısı
Uluslararası Makale	**23**
Ulusal Makale	**4**
Uluslararası Bildiri	
Ulusal Bildiri	
Uluslararası Kitap	**-**
Ulusal Kitabı	**-**
Diğer yayınlar	**-**
Atıflar (SCI-SSCI-AHCI)	**200**

B.1.2. Faaliyet Bilgileri

Tablo B.1.1.1: Faaliyet Bilgileri

Faaliyet Türü	Faaliyetin Konusu	Davetli / Konuşmacı / Katılımcı	Hedef Kitle
Etkinlik	Dijital Dönüşüm Hackathon'u Seri 1		Lisans Öğrencileri
Seminer	Yapay Zeka ile Sporcu Hareket Analizi Semineri	**Dr. Öğr. Üyesi Sait Alp**	Lisans Öğrencileri
Söyleşi	**Dijital Oyun Söyleşileri**	**Simsoft ve The Game Circle firmalarının kurucu ortağı Prof. Dr. Veysi İşler**	Lisans Öğrencileri
Etkinlik	**TEDx Trabzon Üniversitesi**		Lisans Öğrencileri
Söyleşi	Dijital Oyun Söyleşileri – 2	GamFed Kurucusu Sayın Ercan Altuğ Yılmaz	Lisans Öğrencileri
Seminer	Data Stream Processing	Dr. Öğr. Üyesi Özge AYDOĞDU	Lisans Öğrencileri
Seminer	Işıklı Mikroskobik Sistemlerde Optimum Odaklamalı 2B Görüntüleme İçin Derin Öğrenme Yaklaşımlarının İyileştirilmesi	Arş. Gör. Sibel DANIŞMAZ	Lisans Öğrencileri

III. KURUMSAL KABİLİYET ve KAPASİTENİN DEĞERLENDİRİLMESİ

A-ÜSTÜNLÜKLER

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültemizin sahip olduğu üstün yönleri şunlardır:

Genç ve Dinamik Akademik Kadro

- Fakültenizdeki genç kadro, yeniliklere açık, teknolojik gelişmeleri yakından takip eden ve enerjisi yüksek bireylerden oluşuyor.
- Akademik personelin yeni araştırma alanlarına hızla adapte olabilmesi ve öğrencilere daha modern, güncel bilgiler aktarabilmesi fakülteye büyük bir avantaj sağlar.

Çağdaş ve Çok Disiplinli Yaklaşım

- Bilgisayar mühendisliği ve bilişim teknolojileri alanlarının, yapay zeka, veri bilimi, IoT, siber güvenlik gibi güncel alt dallarında çalışma potansiyelimiz, fakülteyi geleceğe hazırlayan bir unsur.
  Çok disiplinli projelere kolayca uyum sağlama kapasitesi, araştırma fırsatlarını artırır.

Araştırma ve Proje Potansiyeli

Genç kadronuzun enerjisiyle ulusal ve uluslararası fonlardan yararlanarak TÜBİTAK, AB projeleri veya sanayi iş birlikleri ile kapsamlı araştırma projeleri gerçekleştirme kapasitesi yüksek.
Yenilikçi alanlara yönelerek patent, makale ve diğer akademik çıktılar elde edilebilir.

Yeni ve Güncel Teknolojilerle Uyumlu Müfredat

- Müfredatın sıfırdan hazırlanıyor olması, güncel teknolojilere, sektörel trendlere ve gelecekteki ihtiyaçlara göre şekillendirilmesine imkan tanır.
- Yapay zeka, makine öğrenimi, büyük veri, siber güvenlik, bulut bilişim, IoT, blokzincir ve artırılmış gerçeklik gibi modern alanlara yer verilmesi, öğrencilerin çağın ötesinde bir eğitim almasını sağlar.

B-ZAYIFLIKLAR

Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültemizin sahip olduğu zayıf yönleri şunlardır:

Lisansüstü Programların Açılması

Mevcut Durum: Lisans düzeyinde güçlü bir altyapı sağlanmış olsa da, lisansüstü eğitim olanaklarının eksikliği, araştırma kapasitesini sınırlayabilir.

Derslik Sayısının Artırılması

Mevcut Durum: Mevcut derslikler fakültenin öğrenci kapasitesine göre yetersiz kalabilir. Bu durum, daha fazla öğrenci kabul edilmesi ve ders çeşitliliğinin artırılması için bir engel oluşturabilir.

Yeni Laboratuvarların Kurulması

Mevcut Durum: Fakültemizde 1 adet bilgisayar laboratuvar bulunmakla birlikte, öğrenci projeleri ve araştırma çalışmalarına yeterince geniş alan sağlanamayabilir.

Uluslararası İş Birliklerinin Artırılması

Mevcut Durum: Fakültenin uluslararası akademik görünürlüğü ve iş birliği fırsatları sınırlıdır.

Akademik Kadro Genişletilmesi

Mevcut Durum: Fakültemiz, genç bir kadroya sahip olsa da, öğrenci sayısı ve ders çeşitliliği arttıkça daha fazla akademisyene ihtiyaç duyulacaktır.

IV- ÖNERİ VE TEDBİRLER

İzleyen dönemde alınması gereken tedbirler ışığında yapılması gerekenler şu şekildedir:

- Tezli ve tezsiz yüksek lisans ile doktora programları açılarak, fakültenin araştırma kapasitesi artırılabilir.
- Sağlanacak lisansüstü eğitim, fakültenin akademik görünürlüğünü artırır ve uluslararası öğrenci çekmeyi kolaylaştırır.
- Özellikle yapay zeka, veri bilimi, siber güvenlik ve IoT gibi yükselen alanlarda lisansüstü programlar oluşturulabilir.
- Yeni derslikler oluşturularak hem öğrenci kontenjanı artırılabilir hem de farklı derslerin aynı anda yürütülmesi sağlanabilir.
- Akıllı sınıf teknolojileri ile donatılmış modern derslikler, öğrencilerin daha interaktif bir öğrenim süreci yaşamasını destekler.
- İhtiyaç analizine dayalı olarak küçük grup çalışmaları için seminer odaları gibi esnek alanlar tasarlanabilir.
- Yapay zeka, veri bilimi, IoT, artırılmış gerçeklik (AR/VR), siber güvenlik ve blokzincir gibi alanlara odaklanan tematik laboratuvarlar kurulabilir.
- Bu laboratuvarlar, öğrencilere ve akademisyenlere hem proje geliştirme hem de uygulamalı eğitim imkanı sunar.
- Sanayi iş birliği kapsamında ortak kullanım laboratuvarları oluşturulabilir, böylece bölgedeki teknoloji firmalarının da katkısı sağlanabilir.
- Erasmus+ ve Mevlana gibi değişim programları üzerinden uluslararası öğrenci ve akademisyen değişimi artırılabilir.
- Farklı uzmanlık alanlarına sahip yeni akademik personelin istihdam edilmesi, ders çeşitliliğini artıracak ve araştırma kapasitesini genişletecektir.
- Sanayi ve teknoloji firmaları ile daha güçlü iş birlikleri geliştirilerek, öğrencilerin staj ve iş bulma olanakları artırılabilir.
- Sınıfların sınav düzeninin sağlaması yönünde eksiklikleri mevcuttur. Bunun geliştirilmesi için büyük dersliklerin oluşturulması bir öneri olarak verilebilir.

V– EKLER

EK 1: HARCAMA YETKİLİSİNİN İÇ KONTROL GÜVENCE BEYANI

İÇ KONTROL GÜVENCE BEYANI

Harcama yetkilisi olarak yetkim dâhilinde; Bu raporda yer alan bilgilerin güvenilir, tam ve doğru olduğunu beyan ederim.

Bu raporda açıklanan faaliyetler için idare bütçesinden harcama birimimize tahsis edilmiş kaynakların etkili, ekonomik ve verimli bir şekilde kullanıldığını, görev ve yetki alanım çerçevesinde iç kontrol sisteminin idari ve mali kararlar ile bunlara ilişkin işlemlerin yasallık ve düzenliliği hususunda yeterli güvenceyi sağladığını ve harcama birimimizde süreç kontrolünün etkin olarak uygulandığını bildiririm.

Bu güvence, harcama yetkilisi olarak sahip olduğum bilgi ve değerlendirmeler, iç kontroller, iç denetçi raporları ile Sayıştay raporları gibi bilgim dâhilindeki hususlara dayanmaktadır.

Burada raporlanmayan, idarenin menfaatlerine zarar veren herhangi bir husus hakkında bilgim olmadığını beyan ederim. (Trabzon-20.01.2025)

Prof. Dr. Cemal KÖSE

DEKAN