



GAZİ ÜNİVERSİTESİ
BİLİŞİM ENSTİTÜSÜ

OYUN TEKNOLOJİLERİ
İÇ DEĞERLENDİRME RAPORU

2023

Ankara 2024

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	3
Birim Hakkında Bilgiler.....	4
1. İletişim Bilgileri:	4
2. Tarihsel Gelişimi	4
3. Misyonu, Vizyonu, Değerleri ve Hedefleri	6
A. LİDERLİK YÖNETİM VE KALİTE	8
A.1. Liderlik ve Kalite.....	8
A.1.1. Yönetişim Modeli ve İdari Yapı	8
A.1.2. Liderlik	8
A.1.3. Kurumsal Dönüşüm Kapasitesi.....	8
A.1.4. İç Kalite Güvencesi Mekanizmaları.....	9
A.1.5. Kamuoyunu Bilgilendirme ve Hesap Verebilirlik	9
A.2. Misyon ve Stratejik Amaçlar	10
A.2.1. Misyon, Vizyon ve Politikalar.....	10
A.2.2. Stratejik Amaç ve Hedefler	11
A.2.3. Performans Yönetimi	12
A.3. Yönetim Sistemleri.....	13
A.3.1. Bilgi Yönetim Sistemi	13
A.3.2. İnsan Kaynakları Yönetimi	14
A.3.3. Finansal Yönetim	15
A.3.4. Süreç Yönetimi.....	15
A.4. Paydaş Katılımı	15
A.4.1. İç ve Dış Paydaş Katılımı	15
A.4.2. Öğrenci Geri Bildirimleri	16
A.4.3. Mezun İlişkileri Yönetimi	16
A.5. Uluslararasılaşma	17
A.5.1. Uluslararasılaşma Süreçlerinin Yönetimi	17
A.5.2. Uluslararasılaşma Kaynakları.....	17
B. EĞİTİM VE ÖĞRETİM	18
B.1. Program Tasarımı, Değerlendirmesi ve Güncellenmesi	18
B.1.1. Programların Tasarımı ve Onayı	18
B.1.2. Programın Ders Dağılım Dengesi	18
B.1.3. Ders Kazanımlarının Program Çıktılarıyla Uyumu.....	19
B.1.4. Öğrenci İş Yüküne Dayalı Ders Tasarımı	19
B.1.5. Programların İzlenmesi ve Güncellenmesi.....	20

B.1.6. Eğitim Ve Öğretim Süreçlerinin Yönetimi	20
B.2. Programların Yürütülmesi	20
B.2.1. Öğretim Yöntem ve Teknikleri	20
B.2.2. Ölçme ve Değerlendirme	21
B.2.3. Öğrenci Kabulü, Önceki Öğrenmenin Tanınması Ve Kredilendirilmesi	21
B.2.4. Yeterliliklerin Sertifikalandırılması Ve Diploma	22
B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri	22
B.3.1. Öğrenme Ortam ve Kaynakları	22
B.3.2. Akademik Destek Hizmetleri	23
B.3.3. Tesis ve Altyapılar	23
B.3.4. Dezavantajlı Gruplar	23
B.3.5. Sosyal, Kültürel, Sportif Faaliyetler	24
B.4. Öğretim Kadrosu	25
B.4.1. Atama, Yükseltme ve Görevlendirme Kriterleri	25
B.4.2. Öğretim Yetkinlikleri ve Gelişimi	25
B.4.3. Eğitim Faaliyetlerine Yönelik Teşvik ve Ödüllendirme	25
C. ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME	26
C.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi ve Araştırma Kaynakları	26
C.1.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi	26
C.1.2. İç ve Dış Kaynaklar	26
C.1.3. Doktora Programları ve Doktora Sonrası İmkânlar	27
C.2. Araştırma Yetkinliği, İş birlikleri ve Destekler	27
C.2.1. Araştırma Yetkinlikleri ve Gelişimi	27
C.2.2. Ulusal ve uluslararası ortak programlar ve ortak araştırma birimleri	27
C.3. Araştırma Performansı.....	27
D. TOPLUMSAL KATKI	28
D.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi ve Toplumsal Katkı Kaynakları	28
D.1.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi	28
D.1.2. Kaynaklar	28
D.2.1. Toplumsal Katkı Performansının İzlenmesi	28
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	29

ÖZET

Yıllık İç Değerlendirme Raporu ile Oyun Teknolojileri Anabilim Dalı için 2023 yılı değerlendirilmiştir.

İç Değerlendirme Raporu, Bilişim Enstitüsü yönetimi ve Enstitü Kalite Ekibi ile birlikte Bilişim Enstitüsü Anabilim Daları kalite sorumluları ve ders veren akademik personelin katkıları ile hazırlanmıştır. Program iç ve dış paydaşların da görüşleri alınmıştır.

Bilişim Enstitünün yetki, görev ve sorumlulukları kanun, yönetmelik ve yönergelerle belirlenmiştir. Bu mevzuat çerçevesinde Anabilim Dalı programlarında doktora, tezli ve tezsiz yüksek lisans ve uzaktan öğretim tezsiz yüksek lisans eğitimleri verilmeye devam edilmektedir.

Gazi Üniversitesinin kendi alanlarında seçkin öğretim elemanları ve üniversitemiz dışından da alanında uzman akademik kadro ile lisansüstü dersler yürütülmektedir.

BİRİM HAKKINDA BİLGİLER

1. İletişim Bilgileri:

Bilişim Enstitüsü			
	Unvanı, Adı Soyadı	Telefon	E-posta
Anabilim Dalı Başkanı	Doç. Dr. Murat YILAZ	(0312) 202 38 01	my@gazi.edu.tr
Program Kalite Ekibi Sorumlusu	Doç. Dr. Murat YILMAZ	(0312) 202 38 01	
Birim Adresi	<i>Gazi Üniversitesi Bilişim Enstitüsü Tunus Cad. No: 35 Kavaklıdere Çankaya/ANKARA, be@gazi.edu.tr, (0312) 202 38 01</i>		

2. Tarihsel Gelişimi

Gazi Üniversitesi Bilişim Enstitüsü 2547 Sayılı Yükseköğretim Kanununun 3/f, 19. ve 50. Maddelerinde yer alan hükümler gereğince Lisansüstü (Yüksek Lisans ve Doktora) eğitimleri düzenlemek, yürütmek ve denetlemek üzere 21.06.2006 tarih ve 26205 sayılı Resmi Gazete’ de yayımlanan Bakanlar Kurulu kararıyla kurulmuştur. Enstitümüzün amacı; Üniversite ve Araştırma Kurumları için öğretim elemanı ve araştırmacılar yetiştirmek, yetişmiş insan gücüne katkı sağlamaktır. Enstitümüz son olarak 19 Kasım 2013 tarihinde Tunus Cad. No: 35 Kavaklıdere/ANKARA adresindeki Gazi Üniversitesi binasına taşınmıştır. Enstitü on yıldır aynı binada faaliyet göstermektedir.

Oyun Teknolojileri ABD 2023 yılında açılmıştır.

Modern oyun sistemleri, sanatsal boyutu yanında teknik olarak disiplinler arası çalışma gerektiren karmaşık sistemlerdir. Bu sistemler benzetim, yapay zekâ ve bilgisayar grafiği gibi bilgisayar bilimleri kuramlarının yanında matematik ve fizik gibi temel bilimlerin etkin kullanılmasıyla özelleşmiştir. Burada bahsedilen yapay zekâ, bilgisayar grafiği ve animasyon alanları modern bilgisayar bilimlerinde popüler akademik alanlardır ve bilgisayar oyunları bu alanlardaki gelişmelerden doğrudan etkilenmektedir. Bu doğrultuda, oyun teknolojilerindeki akademik çalışmalar bu alanlar için itici güç etkisi oluşturmaktadır.

Bilgisayar oyunları kişisel eğlence programlarından yüksek teknoloji ihtiyacı olan sosyal platformlara evrilmiş ve oyun sektörü milyar dolar ölçeğinde bir endüstri haline gelmiştir. Artan oyuncu sayısı oyun endüstrisinin gelişmesini tetiklemektedir ve artan rekabet daha gerçekçi ve kaliteli oyunların geliştirilmesini sağlamaktadır. Daha gelişmiş grafik / motor

içeren oyunlar daha çok sistem kaynağına ihtiyaç duymaktadır ve daha iyi sistem kaynakları için daha iyi oyunlar üretilmektedir. Bu bağlamda, oyun teknolojileri sürekli olarak kendini yenilemekte ve geliştirmektedir.

Yakın zamanda artan oyun grafiklerini karşılamak üzere içinde binlerce işlemci barındıran grafik kartları üretilmiştir ve bu grafik kartlarını destekleyecek daha iyi grafikler ve fiziksel davranışlar geliştirilmeye başlanmıştır. Bu noktada yazılımsal ve donanımsal teknolojik gelişmeler için oyun teknolojilerinin bir lokomotif görevi gördüğü açıkça söylenebilir. Günümüzde birçok kullanıcı sadece daha iyi oyunları oynayabilmek için donanım ve yazılım araçlarına yatırım yapmaktadır. Dolayısıyla oyun teknolojileri, bilişim teknolojileri ve bu alanda yapılacak gelişmeler için temel teşkil etmektedir.

PC oyun konsolu gibi geleneksel oyun platformlarına yakın zamanda sanal gerçeklik cihazları da eklenmiştir. Bu cihazlar bir gözlük gibi kullanılan ve kullanıcıya 360 derece sanal bir dünya deneyimi yaşatan özelleşmiş bilgisayarlardır. Sanal gerçeklik başta oyunlar olmak üzere birçok alanda kullanılmaktadır ve bu alanda yaşanan gelişmeler de genel olarak oyun teknolojilerine göre şekillenmektedir.

Sonuç olarak oyun endüstrisi bilişim sektörünün temel bileşenlerinden biri olup yıllık yaklaşık iki yüz milyar dolar hacme sahiptir. Türkiye’de ise bu hacim son on yılda ivmelenerek yaklaşık bir milyar dolar civarına ulaşmıştır. Bu bağlamda, bu alanda yapılacak olan teknolojik katma değer içeren akademik çalışmalar son derece önem taşımaktadır. Bu doğrultuda oyun teknolojileri programının amaçları aşağıda sıralanmıştır:

Oyun teknolojileri alanında lider, ulusal ve uluslararası düzeyde teknolojik gelişmelere katkıda bulunabilecek uzmanların yetiştirilmesi

Oyun teknolojileri alanında akademik olarak donanımlı, uluslararası alanda rekabet edebilecek ve uzmanlık bilgisi sayesinde yenilikçi tasarım ve uygulamaları etik bilinci ile geliştirebilecek bireylerin yetiştirilmesi

Oyun teknolojileri alanındaki bilimsel araştırmaların artırılması ile bu alandaki araştırma geliştirme faaliyetlerinin hızlandırılması

Üniversite-endüstri işbirliğinin güçlendirilmesi ile oyun sektörüne nitelikli işgücünün kazandırılması

Bu hedefler doğrultusunda oyun teknolojileri programı ülkemizde, oyun Teknolojileri alanındaki girişimcilik faaliyetlerinin artırılmasına ve yaygınlaştırılmasına katkı sağlayacaktır.

Oyun teknolojileri programında yüksek lisans yapan kişilerin, ilgili kurumun/kuruluşun onayıyla, görev yapabileceği bazı iş alanları şu şekildedir;

Oyun Araştırmacısı

Oyun Tasarımcısı

Oyun İçerikli Deneyim Tasarımcısı

Oyun Prodüktörü

Oyun Projesi Yöneticisi

Oyun Senaristi

Oyun Eleştirmeni

3. Misyonu, Vizyonu, Değerleri ve Hedefleri

Oyun Teknolojileri Anabilim Dalı Bilişim Enstitüsü'nün misyon, vizyon, değerlerini ve stratejik hedef ve amaçlarını benimser.

Misyon

Bilgi ve iletişim teknolojileri alanında üstün nitelikli bireyler yetiştirmek, disiplinler arası lisansüstü öğretim programları geliştirmek, yürütmek ve değerlendirmek, bilişim teknolojilerini temel alan eğitim ortamlarının oluşturulmasını sağlamaktır.

Vizyon

Nitelikli, etik değerlere bağlı, araştırmacı ve sorgulayıcı kişiliğe sahip, bilimsel araştırma ve uygulama yapmak isteyenlere, bilişim teknolojilerine dayalı örgün ve uzaktan eğitim programlarıyla lisansüstü eğitim fırsatları sunan bir kurum olmaktır.

Amaç ve Hedefler

A1. Eğitim-öğretim kalitesini iyileştirmek

H1.1. Stratejik plan dönemi içerisinde lisansüstü öğrenci sayısını artırılması.

H1.2. Yeni lisansüstü programların açılması.

H1.3. Uzaktan öğretimle verilen lisansüstü programlardaki kalitenin artırılması.

H1.4. Uzaktan öğretim altyapısının geliştirilmesi

H1.5. Sınıflardaki bilişim teknolojileri altyapısının geliştirilmesi

A2. Araştırma olanaklarının iyileştirilmesi

H2.1. Daha iyi bir araştırma altyapısı sağlamak için Enstitü bünyesindeki bilişim teknolojilerinin geliştirilmesi.

H2.2. Yeni bilgisayar araştırma laboratuvarlarının kurulması A2. Araştırma olanaklarının iyileştirilmesi

A.LİDERLİK YÖNETİM VE KALİTE

A.1. Liderlik ve Kalite

Gereklikler: Bilişim Enstitüsü yönetim modeli 2547 sayılı Yüksek Öğrenim Kanunu ile tanımlanmıştır. Bilişim Enstitüsünün idari yapısı ve konumu 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu ile belirlenmiştir.

A.1.1. Yönetişim Modeli ve İdari Yapı

Gereklikler:

Oyun Teknolojileri Anabilim Dalı Bilişim Enstitüsü altında bulunmaktadır. Anabilim Dalı altında uzaktan öğretimle yürütülen tezsiz yüksek lisans programı bulunmaktadır. Oyun Teknolojileri ABD'nin uzaktan öğretim programı çok disiplinli eğitim programlarıdır. Oyun Teknolojileri Anabilim dalı eğitim-öğretim, ilgili akademik süreçler ile ölçme ve değerlendirme faaliyetleri Gazi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'ne uygun olarak yürütülmektedir.

A.1.2. Liderlik

Gereklikler:

Oyun Teknolojileri Anabilim Dalı altında kadrolu öğretim üyesi bulunmamaktadır. Anabilim Dalı işlemleri Enstitü idari ve akademik personeli tarafından yürütülmektedir.

A.1.3. Kurumsal Dönüşüm Kapasitesi

Gereklikler:

Paydaş beklentileri doğrultusunda sürekli olarak yenilenen ve değişim yönetimi geçiren Üniversitemizin akademik birimi olan Enstitümüz de benzer bir değişim sürecinden geçmektedir. Bu doğrultuda Oyun Teknolojileri ABD faaliyetleri tümüyle Enstitü altında yürütülmektedir. Anabilim Dalı'nın 40 uzaktan öğretim tezsiz yüksek lisans öğrencisi vardır.

A.1.4. İ Kalite Gvencesi Mekanizmaları

Gereklikler:

Oyun Teknolojileri ABD bir akademik birim olarak Biliřim Enstitsnn eęitim ve ęretim, arařtırma ve geliřtirme, toplumsal katkı ve ynetsel hizmetlerin bir parasıdır.

A.1.5. Kamuoyunu Bilgilendirme ve Hesap Verebilirlik

Gereklikler:

Biliřim Enstits resmi internet sayfası Trke ve İngilizce ierik ile aktif bir řekilde alıřmaktadır. Anabilim Dalı ile ilgili tm bilgi/bilgilendirme ve aıklamalar niversite tarafından belirlenmiř kriterlere ve kurallara baęlı olarak Biliřim Enstits web sayfası zerinden yapılmaktadır. Kamuoyu ile paylařılacak bilgiler niversite Rektrlęnn denetimi altında hiyerarřik kontrol altında paylařılmaktadır. Anabilim Dalı bu konudaki sorumluluklarına baęlıdır. Enstit sayfasındaki tm bilgiler, ilanlar ve faaliyetler gncel, aık ve doęru olarak yayınlanmaktadır. Anabilim Dalı i ve dıř resmi iletiřiminde tmyle Elektronik Belge Ynetim Sistemi (EBYS) kullanılmaktadır.

A.2. Misyon ve Stratejik Amaçlar

A.2.1. Misyon, Vizyon ve Politikalar

Gereklilikler:

Enstitümüzün misyon, vizyon ve temel değerleri tanımlanmış, kamuoyuyla paylaşılmış ve Enstitü stratejik planında da yer almıştır. Enstitümüz Gazi Üniversitesi Senatosu'nun kararları ile belirlenmiş politikalara, esaslara uygun olarak hareket etmektedir. Bilişim Sistemleri Anabilim Dalı Bilişim Enstitüsü misyonu, vizyonu, değerlerini, stratejik amaç ve hedeflerini benimser.

Faaliyetler:

Enstitümüz misyonu: Bilgi ve iletişim teknolojileri alanında üstün nitelikli bireyler yetiştirmek, disiplinler arası lisansüstü öğretim programları geliştirmek, yürütmek ve değerlendirmek, bilişim teknolojilerini temel alan eğitim ortamlarının oluşturulmasını sağlamaktır.

Enstitümüz vizyonu: Nitelikli, etik değerlere bağlı, araştırmacı ve sorgulayıcı kişiliğe sahip, bilimsel araştırma ve uygulama yapmak isteyenlere, bilişim teknolojilerine dayalı örgün ve uzaktan eğitim programlarıyla lisansüstü eğitim fırsatları sunan bir kurum olmaktır.

Enstitü temel değerleri:

Bilişim Enstitüsü bir araştırma üniversitesi olana Gazi Üniversitesi'nin akademik bir birimi olma sorumluluğunu taşımaktadır. Bilişim Enstitüsü aşağıdaki değerleri benimser:

- Bilişim teknolojilerinin her alanında öğrenme ve araştırmayı destekleyen bir akademik yapılanmayı,
- Bilişim teknolojisi alanında toplumun gereksinimlerine yönelik çalışmayı
- Bilişim alanında insanlık yararına kullanabilecek değerler üretmeyi,
- Üretilen değerleri paydaşları aracılığı ile topluma ulaştırmayı,
- Eğitim ve öğretim alanında bilimsel etik değerlere önem veren akademik anlayışı,
- Karar verme süreçlerinde kanun ve yönetmeliklere bağlı kalarak nesnel kararlar alarak çalışmayı,
- Mensubu olmakla gurur duyulan ve tüm idari ve akademik kararlarda bunun getirdiği sorumluluğu taşıyan bir akademik bir birim olmayı,

- Bilişim alanında Gazi Üniversitesini daha iyi bir konuma getirmek için inançla hareket etmeyi,
- Tarihi, kültürel ve milli değerlere karşı duyarlı ve içinde yaşanılan coğrafyanın sorunlarına karşı duyarlı olarak çözüm üretmek için çalışmayı temel değerler olarak benimser.

A.2.2. Stratejik Amaç ve Hedefler

Gereklilikler:

Üniversitede uygulanan stratejik yönetim yaklaşımına uygun olarak Bilişim Enstitüsü stratejik planlama sürecinde Oyun Teknolojileri ABD da üstüne düşen sorumlulukları yerine getirmektedir.

Bilişim Enstitüsü 2019-2023 Dönemi Güncellenmiş Stratejik Planı Amaç ve Hedefleri:

Amaç ve Hedefler

A1. Eğitim-öğretim kalitesini iyileştirmek

H1.1. Stratejik plan dönemi içerisinde lisansüstü öğrenci sayısını artırılması.

H1.2. Yeni lisansüstü programların açılması.

H1.3. Uzaktan öğretimle verilen lisansüstü programlardaki kalitenin artırılması.

H1.4. Uzaktan öğretim altyapısının geliştirilmesi

H1.5. Sınıflardaki bilişim teknolojileri altyapısının geliştirilmesi

A2. Araştırma olanaklarının iyileştirilmesi

H2.1. Daha iyi bir araştırma altyapısı sağlamak için Enstitü bünyesindeki bilişim teknolojilerinin geliştirilmesi.

H2.2. Yeni bilgisayar araştırma laboratuvarlarının kurulması A2. Araştırma olanaklarının iyileştirilmesi

Faaliyetler

Enstitü stratejik planlama dönemi içerisinde hedef kartlarındaki performans göstergelerine ulaşımın takibi için Kurumsal veri Yönetim Sistemi verileri için Enstitü izleme faaliyetlerine destek verilmiştir.

A.2.3. Performans Yönetimi

Gereklilikler:

Anabilim Dalı izlenme süreçleri Bilişim Enstitüsü tarafından yürütülmektedir. Enstitü ilgili kurul ve komisyonlara yönetmelik ve yönergelerle düzenlenmiş sorumluluklarını yerine getirmekle yükümlüdür. Bu yükümlülükler eksiksiz olarak yerine getirilir.

Uygulama Faaliyetleri

BİDR ve KİP Planları Yıllık Faaliyet Raporları Enstitümüz tarafından hazırlanır. Araştırma Üniversitesi Birim Hedefleri ile ilgili olarak hazırlanan dönemsel raporlara ek olarak Kurumsal Veri Yönetim Sistemi (KVYS), Akademik Veri Sistemi AVESİS, Proje Süreçleri Yönetim Sistemi (BAPSİS), Akademik Teşvik Ödeneği Süreç Yönetim Sistemi (ATÖSİS) de veri girişleri için kullanılmaktadır.

A.3. Yönetim Sistemleri

A.3.1. Bilgi Yönetim Sistemi

Gereklilikler:

Anabilim Dalı faaliyetleri ile sorumluluğu altındaki akademik ve idari süreçlerin yönetimi Üniversite ve ilgili kamu kurumları tarafından yönetilen bilgi sistemleri ile sağlamaktadır. Bilgi yönetim sistemleri ile Anabilim Dalı kendisinden istenen verileri yazışmaya gerek kalmaksızın doğrudan gönderebilmektedir. Ayrıca Anabilim Dalı Başkanlığı tarafından ihtiyaç duyulan verilere de bilgi yönetim sistemleri ile doğrudan ulaşabilmektedir. Enstitü tarafından doğrudan kurulmuş ve yönetiminin doğrudan Enstitü tarafından yapılan bir bilgi sistemi bulunmamaktadır.

Faaliyetler

Tüm resmi yazışmalar elektronik imza destekli ve e-devlet entegrasyonlu Elektronik Belge Yönetim Sistemi (EBYS) ile gerçekleştirilmektedir. Enstitü Müdürü tarafından anlık olarak yazışma trafiği izlenmekte ve hangi yazının kimin sorumluluğunda olduğu takip edilmektedir. Enstitüde bir idari ya da akademik personel Anabilim dalı sorumlusu olarak görev yapmaktadır. EBYS ile ilgili tüm süreçler tanımlanmıştır:

Öğrenciler tarafından verilen yazılı dilekçeler de EBYS ortamına aktarılarak takip edilmektedir. Enstitüde bir idari personel KVYS sorumlusu olarak görev yapmakta sistem üzerinde talep edilen verilerle ilgili olarak Enstitüde gereken koordinasyonu sağlayarak verilerin sisteme zamanında ve doğru şekilde girilmesini sağlamaktadır.

Üniversite tarafında temin edilen, yönetilen ve tüm Üniversite akademik birimleri tarafından ortak olarak Öğrenci Bilgi Sistemi (Proliz) kullanılmaktadır. Enstitü tarafında Anabilim Dalı Başkanı ve sınırlı kullanıcı profiline sahip Enstitü Öğrenci İşleri Personeli öğrencilerin Gazi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği kapsamındaki tüm işlemlerini ve verilerini Proliz üzerinden yönetilmektedir.

Oyun Teknolojileri ABD uzaktan öğretimle lisansüstü programı için bulut hizmeti üzerinden alınan ALMS Öğretim Yönetim Sistemini kullanmaktadır. ALMS Sistemi öğrencilerin eğitim öğretim ihtiyaçlarına tümüyle cevap verebilen eş zamanlı ve eş zamansız öğrenme, zenginleştirilmiş içerik geliştirme, ölçme ve değerlendirme olanaklarına sahiptir. Enstitüde yürütülen tüm uzaktan öğretim dersleri haftalık olarak izlenir ve raporlanır.

A.3.2. İnsan Kaynakları Yönetimi

Gereklilikler:

Enstitü altında Oyun Teknolojileri ABD insan kaynakları yönetiminde tümüyle Üniversite yönetiminin mevzuatla çizilmiş atanma, yükseltme ve görevlendirme süreçlerine bağlıdır. Tüm işlemler 657 Sayılı Devlet Memurları Kanunu, 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu, 2914 Sayılı Yükseköğretim Personel Kanunu, İlgili Gazi Üniversitesi Yönergeleri ve Yönetmelikleri ile gerçekleştirilmektedir. Tüm tanımlı süreçler bu kanunlara uygun olarak yapılandırılmıştır ve bu süreçler Personel Daire Başkanlığı tarafından yürütülmektedir. Akademik kadro için kriterlerin belirlenmesi ile idari personel kadrosu için görevde yükselme, unvan değişikliği sınavları uygulanması Üniversite yönetimi tarafından gerçekleştirilmektedir. Tüm süreçler kamuya açık ve şeffaf bir biçimde yayımlanmaktadır.

Faaliyetler

Oyun Teknolojileri ABD altında kadrolu akademik personel ve kadrolu ya da görevli idari personel bulunmamaktadır.

A.3.3. Finansal Yönetim

Gereklilikler:

Anabilim Dalı tüm finansal süreçlerde Enstitüye bağlı olarak hareket etmektedir.

A.3.4. Süreç Yönetimi

Gereklilikler:

Enstitüde yönetmelik, yönerge ve mevzuatlarla belirlenmiş tüm iş süreçleri ilan edilmiştir. Anabilim Dalı Faliyetleri de Enstitü iş süreçleri altında yürütülmektedir.

A.4. Paydaş Katılımı

A.4.1. İç ve Dış Paydaş Katılımı

Gereklilikler:

Oyun Teknolojileri ABD Bilişim Enstitüsü akademik birimi olarak Üniversitenin içi ve dış paydaşlar ile ilgili tanımlanmış süreçlerinin izleme ve iyileştirme aşamalarının doğal bir parçasıdır. Anabilim Dalı akademik ve idari personeli olmaması nedeniyle var olan kurumsal mekanizmaların dışında kuruma özgü bir paydaş geri bildirim sistemi henüz geliştirememiştir.

A.4.2. Öğrenci Geri Bildirimleri

Gereklilikler:

Enstitüde öğrenci görüşleri çeşitli yollarla alınmaktadır. Öncelikli kaynaklar Üniversite'nin akademik birimlerin bütününe kapsayan Öğrenci Memnuniyet Anketleri ve Ders Değerlendirme Araştırmasıdır. Anabilim Dalına geri bildirimler Enstitü tarafından iletilmektedir.

A.4.3. Mezun İlişkileri Yönetimi

Faaliyetler:

Enstitümüzün mezun ilişkileri yönetimindeki temel araç Üniversite tarafından oluşturulmuş ve Öğrenci Bilgi Sistemine entegrasyonu yapılmış olan Mezun Bilgi Sistemidir.

A.5. Uluslararasılaşma

A.5.1. Uluslararasılaşma Süreçlerinin Yönetimi

Gereklilikler:

Üniversitenin uluslararasılaşma ile ilgili kurumsal yapılanması olan Uluslararası İlişkiler Kurum Koordinatörlüğü (UİKK) ve alt birimleri Enstitünün de akademik birim olarak dahil olduğu ilgili faaliyetlerin ortak yürütme birimidir.

Faaliyetler:

Anabilim Dalı altında bir uluslararasılaşma faaliyeti yürütülmemektedir.

A.5.2. Uluslararasılaşma Kaynakları

Gereklilikler:

Bilişim Enstitüsü uluslararasılaşma faaliyetleri için gerekli kaynak Üniversite tarafından sağlanmaktadır.

Faaliyetleri

Anabilim Dalı uluslararasılaşma faaliyeti yürütecek özel bir finansal kaynağa sahip değildir.

B.EĞİTİM VE ÖĞRETİM

B.1. Program Tasarımı, Deęerlendirmesi ve Güncellenmesi

B.1.1. Programların Tasarımı ve Onayı

Gereklilikler:

Enstitüde program tasarım süreci Enstitü Kurulu onay süreçleri ve Üniversite Eğitim Komisyonu ve Eğitim-Öğretim Kurum Koordinatörlüğü tarafından yürütülmektedir. Anabilim Dalı Başkanı da Enstitü Kurulunun doğal üyesi olan iç paydaşıdır. Yeni ders açma önerileri ile anabilim dalı kurulması önerileri Enstitü Kurulu ile karara bağlanmaktadır.

Faaliyetler:

Anabilim Dalı tarafından hazırlanan ve Enstitüye sunulan program açma başvuruları Enstitü Kurulu tarafından değerlendirilir. Uygun bulunmayan teklifler geri iade edilir uygun bulunan teklifler için Enstitü Kurulu tarafından alınan karar Üniversite Rektörlüğüne iletilir. Yönerge gereğince Enstitüde yeni program açma talebi bir başvuru dosyası olarak hazırlanmaktadır. İlgili yönergeye uygun olarak hazırlanan başvuru dosyası program için gerekçe, program hakkındaki ayrıntılı bilgileri, belirlenen misyon, vizyon ve stratejik hedeflere uygunluğu, dış paydaş görüşlerini, program yeterliliklerini; program yeterlilikleri ile alan yeterlilikleri ilişkisini; mezuniyette kazanılacak dereceyi; derecenin seviyesini; müfredatı; müfredattaki derslerin öğrenim çıktıkları ile program yeterliliklerinin ilişkisini; ders tanımlama formlarını ve üst dereceye geçiş bilgilerini içerir ve dosya Eğitim-Öğretim Kurum Koordinatörlüğü'ne sunulur. Başvuru dosyası Üniversite Eğitim Komisyonu üyeleri tarafından değerlendirilir.

B.1.2. Programın Ders Dağılım Dengesi

Gereklilikler:

Programlar altındaki müfredat dersleri dersin amacı, içeriği, değerlendirme sistemi, program eğitim amaçlarına katkılarını gösteren öğrenci iş yüküne dayalı kredi değerleri (AKTS), dersin kategorisi, dersin kaynakları, dersin yetkilileri, ders akışı, dersin program

çıkıtısına katkısı Türkçe ve İngilizce olarak Gazi Üniversitesi Bilgi Paketinde kamuoyu ile paylaşılmaktadır. (3)B.1.2.1 Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı tarafından servisi sağlanan Bilgi Paketi'nde Enstitü bünyesindeki programların derslerine dersi veren akademik personelin güncelleme yapabilmesi için erişimi vardır. Programların ders dağılım dengesi Gazi Üniversitesi Program Açma/Kapatma, Müfredat Oluşturma ve Güncelleme Yönergesinde yer alan "Ek 4. Tam Müfredat Formu" ile düzenlenmektedir. (3)B.1.2.2

Faaliyetler

Enstitü web sayfasında Akademik Birimler Başlığı altında Enstitü Anabilim Dalı sayfası bulunmaktadır. Anabilim dalı sayfasında programların müfredat dersleri görülebilir. Müfredat derslerinin zorunlu ve seçmeli olanları belirtilmiştir. Anabilimdalı programlarının müfredatı ağırlıklı olarak seçmeli derslerden oluşmaktadır. Her dönem başında o dönemde programlarda açılan derslerin listesi güncel olarak web sayfasına konur. Öğrencilerin alması mezun olması için alması gereken ders karşılığı kredi sayısı, başka programlarda ders seçimi gibi kriterler Gazi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nde belirtilmiştir. Ayrıca Gazi Üniversitesi Doktora Eğitim-Öğretim Uygulama Esasları ve Gazi Üniversitesi Yüksek Lisans Eğitim Uygulama Esasları ders seçimleri ile ilgili detayları düzenler.

B.1.3. Ders Kazanımlarının Program Çıktılarıyla Uyumu

Gereklilikler:

Gazi Üniversitesi Program Açma/Kapatma, Müfredat Oluşturma ve Güncelleme Yönergesi gereği her ders için Ders Tanımlama Formunun hazırlanması zorunludur. Enstitü bilgi paketinde ayrıca Anabilim Dalı Ders-Program Çıktıları İlişkileri matrisi de bulunur.

B.1.4. Öğrenci İş Yüküne Dayalı Ders Tasarımı

Gereklilikler:

Bilişim Enstitüsü'nde Yükseköğretim Yeterlilikler Çerçevesinde lisansüstü programını bitiren öğrencinin kazanacağı bilgi, beceri ve yetkinliklere o dersin katkısını ifade eden, öğrenim kazanımlarıyla belirlenmiş ders saatlerinin ve diğer faaliyetlerin hesaplanmasında **Avrupa Kredi Transfer Sistemi**'ne (AKTS) kullanılmaktadır. Üniversitemizde 1 kredi, 25

saat olarak tanımlanmıştır. yüksek lisans programları en az 90, tezli yüksek lisans programları en az 120 ve doktora/sanatta yeterlilik programları en az 240 kredidir.

B.1.5. Programların İzlenmesi ve Güncellenmesi

Gereklilikler:

Anabilim Dalı altında program çıktılarının izlenmesi ve güncellenmesi “Gazi Üniversitesi Program Açma/Kapatma, Müfredat Oluşturma ve Güncelleme Yönergesi”ndeki yer alan “Programlar mevcut müfredatın program çıktılarını sağlayıp sağlamadığını yıllık olarak izlerler ve üç eğitim öğretim yılının sonunda yıllık değerlendirme raporları ve paydaş görüşleri doğrultusunda müfredat güncellemesi yaparlar” maddesi ile belirlenen süreç doğrultusunda yürütülmektedir.

B.1.6. Eğitim Ve Öğretim Süreçlerinin Yönetimi

Gereklilikler:

Bilişim Enstitüsü eğitim ve öğretim süreçlerine Gazi Üniversitesinin Eğitim-Öğretim Politikası çerçevesinde devam etmektedir. Enstitüde eğitim ve öğretim süreçlerinin yürütülmesi için gereken tüm işlemler Gazi Üniversitesinin ortak kullandığı Öğrenci Bilgi Sistemi üzerinde gerçekleştirilmektedir. Enstitüde eğitim ve öğretim süreçleri için yönetmelik ve yönergeler yasal çerçeveyi oluşturmaktadır.

B.2. Programların Yürütülmesi

B.2.1. Öğretim Yöntem ve Teknikleri

Gereklilikler:

Gazi Üniversitesi Program Açma/Kapatma, Müfredat Oluşturma ve Güncelleme Yönergesi Enstitü için ders kredisinin, teorik ders, seminer, inceleme, araştırma, ödev, probleme dayalı öğretim, kanıta dayalı uygulamalar, proje gibi diğer etkinliklerden oluşması esasını getirmektedir. Anabilim Dalı altında her lisansüstü programın eğitim-öğretim yöntemleri, dersin sunumunda hangi yöntemlerin uygulanacağı her bir ders için belirlenmiş ve Enstitü Bilgi Paketinde ilan edilmiş durumdadır.

Faaliyetler

Anabilim Dalı altındaki lisansüstü programlar Üniversite stratejik planında yer alan “kültürel derinlik ve farklı disiplinleri tanıma imkânı sağlayan eğitim-öğretim programları hayata geçirilecek disiplinlerarası program sayıları artırmak” hedefi doğrultusunda disiplinlerarası lisansüstü program sayıları arttırmak hedefine uygun olarak disiplinlerarasıdır.

B.2.2. Ölçme ve Değerlendirme

Gereklilikler:

Enstitüde ölçme ve değerlendirme süreçleri “Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği”ne uygun bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Ayrıca “Gazi Üniversitesi Program Açma/Kapatma, Müfredat Oluşturma ve Güncelleme Yönergesi”nin Ders Tanımlama Formunda “Değerlendirme Ölçütleri” bölümü yer almaktadır. Ayrıca Enstitü Bilgi paketi AKTS formlarında da her ders için ölçme yöntemleri ilan edilmiştir.

B.2.3. Öğrenci Kabulü, Önceki Öğrenmenin Tanınması Ve Kredilendirilmesi

Gereklilikler:

Bilişim Enstitüsünde öğrenci kabulüne ilişkin hususlar, Gazi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği”, “Gazi Üniversitesi Yurt Dışından Öğrenci Kabulü Yönergesi, Yüksek Lisans Eğitim Öğretim Uygulama Esasları ile Doktora Eğitim Öğretim Uygulama Esasları’nda belirtilmiştir.

Faaliyetler:

Enstitüde lisansüstü düzeyde öğrenci kabullerine yönelik tüm süreçler Gazi Üniversitesi Yüksek Lisans Eğitim Öğretim Uygulama Esasları ve Gazi Üniversitesi Doktora Eğitim Öğretim Uygulama Esasları ile tanımlanmakta ve Enstitünün internet sayfasında paylaşılmaktadır. Öğrencilerin Ağırlıklı Genel Not Ortalaması (AGNO) değerleri, yabancı dil bilgi seviyeleri ve Akademik Personel ve Lisansüstü Eğitimi Giriş Sınavı (ALES) sonuçları değerlendirilerek sıralama yapılmakta, daha sonra mülakat sınav sonuçları da değerlendirmeye alınarak en başarılı olan öğrenciler kontenjan dâhilinde programa alınmaktadır. Her program için öğrenci kabulüne yönelik kriterler belirlenerek, ilgili enstitülerin internet sayfasında ilan edilmektedir. Diploma, derece ve diğer yeterliliklerin tanınması ve sertifikalandırılması ile ilgili olarak önceden tanımlanmış ve yayımlanmış kurallar tutarlı ve kalıcı bir şekilde uygulanmaktadır. Lisansüstü programların kontenjan ve başvuru şartları ilgili enstitünün internet sayfasında ilan edilmektedir. Lisansüstü eğitim düzeyinde Üniversitemiz Senatosu

tarafından onaylanan uygulama esasları çerçevesinde öğrenciler kayıtlı oldukları program dışındaki başka bir programdan, özel öğrenci olarak veya kaydı silinmiş herhangi bir programdan aldığı ve başarılı olduğu dersler için kredi transferi talebinde bulunabilmekte, söz konusu talep ana bilim/bilim dalının önerisi ile enstitü yönetim kurulunca karara bağlanmaktadır.

B.2.4. Yeterliliklerin Sertifikalandırılması Ve Diploma

Faaliyetler:

Üniversitemizde, diploma, derece ve diğer yeterliliklerin tanınması ve sertifikalandırılmasına ilişkin kriterler ve süreçler “Gazi Üniversitesi Diploma, Diploma Eki ve Diğer Belgelerin Düzenlenmesine İlişkin Yönerge ile tanımlanmıştır..

B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri

B.3.1. Öğrenme Ortam ve Kaynakları

Gereklilikler:

Üniversitemizin önemli bir öğrenme ortamı olan kütüphane hizmetleri Enstitü öğrencileri için de erişilebilir durumdadır. Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığının desteği ile tüm öğrenci ve personelimiz Proxy ayarları ile kampüs dışından kütüphane elektronik kaynaklara erişim sağlayabilmektedir. Erişim kuralları “Kütüphane Çalışma Esasları Yönergesi” ne göre yapılmaktadır. Ayrıca Enstitü Üniversite Kütüphanesinin bulunduğu Merkez Yerleşkede bulunmasa da öğrenciler diledikleri takdirde kütüphanenin fiziki ortamından da yararlanabilmektedirler.

Faaliyetler:

Enstitümüz 2008 yılından başlayan köklü bir uzaktan öğretim tecrübesine sahiptir. Bilişim Enstitüsü Türkiye’de uzaktan öğretimin öncü akademik kırımlarından biridir. Oyun Teknolojileri Anabilim Dalı uzaktan öğretimle tezsiz yüksek lisans programına sahiptir. Anabilim dalının sistem arşivinde yeni web teknolojilerine göre güncellenmiş ve genişlemeye devam eden bir ders içeriği arşivi bulunmaktadır.

B.3.2. Akademik Destek Hizmetleri

Gereklilikler:

Enstitüde öğrencilere sunulan akademik destek hizmetleri “Akademik Danışmanlık Yönergesi” ve “Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği” ne göre yürütülmektedir. Üniversitemize kayıt yaptıran her öğrenciye öğrenim süresi boyunca öğretim üyeleri tarafından danışmanlık hizmeti verilmektedir.

B.3.3. Tesis ve Altyapılar

Faaliyetler:

Enstitü kültürel, sportif faaliyetler ile yemek ve sağlık hizmetlerinde tümüyle Üniversite olanaklarına bağlıdır. Merkez Kampüs dışında Tunus Caddesinde bulunan Enstitü binasının tesis ve altyapı gereksinimleri Gazi Üniversitesi Rektörlüğünden karşılanmaktadır. Sağlık Bilimleri Enstitüsü ile aynı binayı paylaşan Bilişim Enstitüsü fiziki alanında spor tesisi ya da sağlık hizmeti veren bir alan bulunmamaktadır. Enstitü akademik-idari personeli ile öğrenciler ihtiyaçları için Üniversitenin diğer yerleşkelerini kullanmaktadır. Binada iki lisansüstü eğitim enstitüsü personelinin ortak kullandığı yemekhane vardır. Yemek hizmeti taşıma ile Merkez Kampüste bulunan mutfaktan sağlanmaktadır.

B.3.4. Dezavantajlı Gruplar

Faaliyetler:

Enstitü dezavantajlı gruplara sunulan kapsayıcı uygulamalarla ilgili olarak ağırlıklı Üniversite olanaklarına bağımlıdır. Enstitü binasında asansör bulunmaması ve sıkışık bir yerleşim düzenine sahip olması nedeniyle engelli öğrenciler için fiziksel olanakları sınırlandırmaktadır. Ancak Enstitü lisansüstü eğitim almak isteyen dezavantajlı öğrencilere yönelik uzaktan öğretim kapasitesine sahiptir. Enstitü örgün sınavlarında engelli öğrencilerin sınavları için Yönetim Kurulu kararı ile özel düzenleme yapılmaktadır.

B.3.5. Sosyal, Kltrel, Sportif Faaliyetler

Faaliyetler:

Enstit altında kurulmuř bir đrenci topluluđu bulunmamaktadır. Enstit fiziksel alanı sosyal faaliyetler iin yetersizdir. Enstit đrencileri ve personeli spor hizmetleri konusunda niversite kampsnde sunulan olanaklardan yararlanmaktadır. niversite tesis ve hizmetlerine đrenci ve personelin eriřebilirliđini artırmak amacıyla sz konusu kesimlere cret indirimini yapılmaktadır. Tesislerin kullanım creti abonelik řartları ve kullanım gnleri gibi bilgiler SKS Daire Bařkanlıđı bnyesinde faaliyet gsteren Spor Hizmetleri Mdrlđ internet sayfasından ilan edilmektedir.

B.4. Öğretim Kadrosu

B.4.1. Atama, Yükseltme ve Görevlendirme Kriterleri

Gereklilikler:

Enstitümüzde tüm atama, yükseltme ve görevlendirme işlemleri Üniversite Rektörlüğü Personel Daire Başkanlığı tarafından yapılmaktadır. Üniversitede öğretim elemanlarının işe alımı, atanması ve yükseltilmesi ile ilgili süreçler 02.11.2018 tarihli ve 30583 sayılı Resmî Gazetede yayımlanarak yürürlüğe giren “Devlet Yükseköğretim Kurumlarında Öğretim Elemanı Norm Kadrolarının Belirlenmesine ve Kullanılmasına İlişkin Yönetmelik” ve “Gazi Üniversitesi Akademik Yükseltme ve Atanma Kriterleri Yönergesi” çerçevesinde şeffaf ve kamuoyuna açık bir şekilde yürütülmektedir.

Her dönemin başında ders programlarında yer alacak dersler, Ana bilim dalı akademik kurulunda belirlenmektedir.

B.4.2. Öğretim Yetkinlikleri ve Gelişimi

Faaliyetler:

Enstitü öğretim yetkinlikleri ve gelişimi ile ilgili olarak Üniversite tarafından yapılan uygulamalara tabidir. Enstitü'nün programlarında ders veren tek kadrolu tek öğretim üyesi dışında Üniversitenin diğer akademik birimlerinden öğretim üyeleri ve farklı üniversitelerden gelen öğretim üyeleri Anabilim dalında ders vermektedir.

B.4.3. Eğitim Faaliyetlerine Yönelik Teşvik ve Ödüllendirme

Gereklilikler:

Eğitim Faaliyetlerine yönelik olarak teşvik ve ödüllendirme sistemi Enstitüyü de kapsayacak şekilde Üniversite genelinde yürütülmektedir. Gazi Üniversitesi Eğitim-Öğretim Faaliyetlerine Yönelik Teşvik ve Ödüllendirme Yönergesi mevzuatın çerçevesini oluşturmaktadır. Öğretim üyelerinin performansı APSİS ve AVESİS sistemleri üzerinden ölçülmektedir.

C.ARAŐTIRMA VE GELİŐTİRME

C.1. AraŐtırma S¼reçlerinin Y¼netimi ve AraŐtırma Kaynakları

C.1.1. AraŐtırma S¼reçlerinin Y¼netimi

Gereklilikler:

¼niversitede araŐtırma s¼reçleri Enstit¼y¼ de kapsayacak bir biçimde ¼lkemizin uluslararası ve ulusal kalkınma hedefleri, TÜBİTAK yetkinlik analizi kapsamında Yüksek¼ğretim Kurulu tarafından ¼niversitemizin görevlendirildiđi öncelikli sektör ve odak alanlar, ¼niversitemiz misyon, vizyon ve politikaları, stratejik amaçları ve hedefleri dođrultusunda yönetilmektedir. Toplumsal kalkınma hedefleri dođrultusunda ve ¼niversitenin araŐtırma politikalarına uygun çalıŐmalarla ilgili olarak Gazi BEST Kurulu, Strateji GeliŐtirme Kurulu, Kalite Komisyonu, Akademik Performans Deđerlendirme Komisyonu, BuluŐ Deđerlendirme Komisyonu, Akademik Yükseltme ve Atanma Kriterleri ÇalıŐma Ekibi, BAP Komisyonu gibi ilgili kurul ve komisyonlarda, AraŐtırma ¼niversitesi önceliđi göz önünde bulundurularak sistematik iyileŐtirmeler karara bağlanmaktadır. Enstit¼ de bu kurul ve komisyonlarda temsil edilmektedir. Ayrıca Enstit¼n¼n strateji geliŐtirme, kalite, ar-ge konularında kendi birim ekipleri de bulunmaktadır.

C.1.2. İç ve DıŐ Kaynaklar

Gereklilikler:

¼niversitemiz araŐtırma politikası ve stratejik hedefleri, üst politika belgeleri uyarınca Ar-Ge kaynaklarının kurum içinde dengeli ve verimli kullanılmasına ilişkin ¼niversite Senatosunun belirlediđi yönergeler uyarınca iş ve işlemler yürüt¼lmektedir. Kaynakların kullanımı ile ilgili denetim mekanizmaları ¼niversite tarafından kurulmuŐtur. AraŐtırmadan Sorumlu Rekt¼r Yardımcısı başkanlıđında BAP Komisyonu, Bilimsel AraŐtırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından desteklenecek olan proje türleri; başvuru, yürütme ve sonuçlandırma koŐulları ile uygulama esaslarını belirlemektedir. Enstit¼n¼n proje s¼reçleri için ¼niversiteden geliŐtirdiđi bir dıŐ kaynak bulunmamaktadır.

C.1.3. Doktora Programları ve Doktora Sonrası İmkânlar

Gereklilikler:

Üniversitemiz Misyonu ve Araştırma Politikası çerçevesinde ulusal ve uluslararası eğilim ve ihtiyaçlar doğrultusunda lisansüstü programları, özellikle de doktora düzeyindeki programları artırmak ve çeşitlendirmek üzere stratejilerini şekillendirmektedir. Sağlık Bilişimi ABD altında henüz doktora programı bulunmamaktadır.

C.2. Araştırma Yetkinliği, İş birlikleri ve Destekler

C.2.1. Araştırma Yetkinlikleri ve Gelişimi

Gereklilikler:

Enstitü çok disiplinli programları için Üniversitenin farklı akademik birimlerinden ve başka üniversitelerden akademisyen ders vererek ve danışmanlık yaparak Enstitüye katkıda bulunmaktadır. Enstitümüz araştırma yetkinliklerinin gelişimi konusunda Üniversitenin sağladığı olanaklardan yararlanmaktadır.

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

Anabilim Dalı tarafından yürütülen ulusal ya da uluslararası ortak program bulunmamaktadır.

C.3. Araştırma Performansı

C.3.1. Araştırma performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi

Faaliyetler:

AVESİS, BAPSİS, ATÖSİS, KVYS gibi bilgi sistemleri ile Enstitü ve akademik kadronun performansı izlenmektedir

D.TOPLUMSAL KATKI

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

D.1.1. Toplumsal Katkı Süreçlerinin Yönetimi

Gereklilikler:

Üniversitenin toplumsal katkı süreç ve kaynaklarının kurumsal kalite perspektifiyle yönetilmesi, toplumsal katkı performansının izlenmesi ve değerlendirilmesi süreçlerinde kullanılmak üzere Gazi Üniversitesi Toplumsal Katkı Öncelikli Alanları belirlenmiştir.

D.1.2. Kaynaklar

Faaliyetler:

Anabilim Dalının toplumsal katkı faaliyetlerinin çevrim içi veya yüz yüze sürdürülebilmesi için uygun nitelik ve nicelikte fiziki, teknik altyapı imkânları bulunmamaktadır. İnsan kaynağı oldukça sınırlıdır. Enstitünün insan gücü kaynağı öğretim elemanları, idari çalışanlar ve gönüllü olabilecek lisansüstü öğrencilerden oluşmaktadır. Üniversitede toplumsal katkı süreçleri tanımlanmış mevzuat ve süreçlerle yürütülmektedir.

D.2. Toplumsal Katkı Performansı

D.2.1. Toplumsal Katkı Performansının İzlenmesi

Faaliyetler:

Üniversitenin toplumsal katkı faaliyetlerinin gerçekleşme seviyesi ve performansları, gerçekleştirilen çalışmaların çıktıları, her yılsonunda hazırlanan iç değerlendirme raporları, faaliyet raporları ve performans programları ile izlenmektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Sağlık Bilişimi Anabilim Dalının yetki, görev ve sorumlulukları kanun, yönetmelik ve yönergelerle belirlenmiştir. Gazi Üniversitesinin kendi alanlarında seçkin öğretim elemanları ve üniversitemiz dışından da alanında uzman akademisyenler ile lisansüstü dersler yürütülmektedir. Bilişim Enstitüsü bünyesinde çeşitli kurum ve kuruluşlardan gelen eğitim, taleplerinin değerlendirilerek eğitimlerin verilmesi hedeflenmektedir. Enstitünün nitelikli insan kaynağına ve sahip olduğu bilişim teknolojilerinin düzenli olarak yenilenmesi için mali kaynak ihtiyacı vardır.