

İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ- SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ
DİJİTAL OYUN TASARIMI BÖLÜMÜ KALİTE KOMİSYONU TOPLANTISI

Toplantı No: 2025 / 03

Toplantı Tarihi: 10.12.2025

Toplantı Yeri: Dijital Oyun Tasarımı Bölüm Başkanlığı

GÜNDEM I: İYİLEŞTİRME ÇALIŞMALARI

Şubat 2026'da yapılacak olan 2. Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Dış Paydaş Toplantısı öncesinde iki sene önce paydaşlarımız tarafından önerilen süreçlerin ne kadarının iyileştirildiğine dair raporlama yapılmıştır. Raporlama aşağıdaki gibidir.

1.1 Gündem I (Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Ders Planı ve ders içerikleri hakkında aşağıda belirtilen görüşler...) maddesi

ile ilgili a-h arasındaki tüm bentler için müfredat güncelleme çalışmaları yapılmış, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Lisans Ders Planı güncellenmiş, T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Eğitim Komisyonu olumlu görüşü alınmış ve yeni program üst yönetim tarafından onaylanmıştır. Güncel ders programının SAP entegrasyonu sağlanmış ve toplantıda karara bağlandığı üzere, 2024-2025 Akademik Yılı Bahar Dönemi itibariyle bölüm öğrencilerine sunulmuştur.

Gündem II (Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Altyapısı ve İşleyişi hakkında aşağıda belirtilen görüşler sunuldu) maddesi

- (a) "Sanat ve Tasarım Fakültesi bilgisayar atölyelerinin paydaşlarımız tarafından incelenmesinin ardından, ilk iki yarıyıldan itibaren eğitim karşılayacak bilgisayar altyapısının bulunduğu belirtildi. Ancak Üçüncü yarıyıldan itibaren Game Development isimli zorunlu derslerde öğretilen Unreal Engine oyun motorunu çalıştırabilecek kapasitede PC sistemlerinin fakültede mevcut olmadığı ve bu nedenle bu önemli derslerde kullanılabilecek güçte bir PC işliğinin oluşturulması"

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nün eğitim-öğretim faaliyetleri, bölümün disiplinlerarası yapısına uygun olarak tasarlanmış farklı öğrenme ortamlarında yürütülmektedir. Bu kapsamda bölüm dersleri, Sanat ve Tasarım Fakültesi'ne ait her biri 25 öğrenci kapasiteli iki adet PC laboratuvarında ve 25 öğrenci kapasiteli iki adet çizim ve maket atölyesinde gerçekleştirilmektedir. Bunun yanı sıra sadece bölüm öğrencilerinin kullanımına tahsis edilmiş, oyun kültürü, oyun analizi ve oyun tasarımına yönelik uygulamaların desteklenmesi amacıyla oluşturulmuş bir oyun odası bulunmaktadır. Bu alanda öğrencilerin erişimine açık yaklaşık 40 adet kutu oyunu yer almakta olup, söz konusu mekân hem ders içi uygulamalar hem de öğrencilerin oyun kültürü üzerine gerçekleştirdiği akademik ve uygulamalı çalışmalar için kullanılmaktadır.

Fakülte PC laboratuvarlarındaki altyapı gereksinimleri ile ilgili rapor Şubat ayındaki Dış Paydaş Toplantısından sonra STF Dekanlığına iletilmek üzere hazırlanacaktır.

- (b) "Bölümün Sanat ve Tasarım Fakültesi altında yer alan bir "tasarım" bölümü olması nedeniyle, Mühendislik temelli bir kadrodan ziyade, Bölüm akademik kadrosunun oyun tasarımı alanında ve 2B ve 3B oyun animasyonları alanlarında uzmanlaşmış Öğretim elemanı istihdamı ile zenginleştirilmesi"

bendi Bölüm akademik kadrosunun iyileştirilmesi çalışmaları kapsamında Oyun Tasarımı alanında Tezli Yüksek Lisans yapmakta olan ve çalışma alanı Oyun Sanatı olan bir (1) Araştırma Görevlisi, Oyun Tasarım alanında Tezli Yüksek Lisans çalışmasını tamamlamış ve çalışma alanı Oyun Tasarımı olan bir (1) Öğretim Görevlisi ve Oyun Tasarım alanında Tezli Yüksek Lisans çalışmasını tamamlamış ve çalışma alanı Oyun Geliştirme olan bir (1) Öğretim Görevlisi olmak üzere üç (3) yeni akademik personel göreve başlamıştır.

Bu bağlamda Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde doktora derecesine sahip 1 Profesör (Sanat Tarihi) ve 2 (Grafik Tasarım ve Yeni Medya Teknolojileri) doçent olmak üzere, 3 Öğretim Üyesi, 2 Öğretim Görevlisi (Oyun Tasarımı ve Oyun Geliştirme), Yüksek 1 Araştırma Görevlisi (Oyun Tasarımı ve Sanatı) bulunmaktadır. Öğretim elemanlarının uzmanlık alanları bölümün gereksinimlerin olan alanlardandır. Bölümde 2025 yılında Bilgisayar Mühendisliği alanında Doktora Derecesine sahip 1 Ders Saat Ücretli Öğretim görevlisi ders vermiştir. Bölümün eğitim dilinin İngilizce olması nedeniyle Bölümde ders veren tüm öğretim elemanları dil şartını sağlamaktadır.

(c) **“Ders materyali olarak kullanılan farklı seviyede ve türde kutu oyunları ve farklı tip oyun konsollarının satın alma işlemlerinin yapılması,”**

bendi ve demirbaş ders materyalleri kapsamında NeoTroy Games ile eğitimde iş birliği protokol çalışmaları Bölüm Başkanlığı tarafından tamamlanmıştır. Bu kapsamda bölüme 2024-2025 Akademik Yılı'nında 30 adet 2025-2026 Akademik Yılı Güz Dönemi'nde ise 10 kutu oyunu hediye edilmiştir. 2025-2026 Akademik Yılı Bahar Dönemi'nde ise 2 kutu oyunu hediye edecektir.

(d) **“Bölüm öğrencilerinin bölüm ile kuracakları dinamik ve olumlu ilişkiye katkı sağlaması, bölümü ve üniversiteyi sahiplenmelerine vesile olması, oyun oynamayı ve üretmeyi teşvik etmesi ve öğrenci merkezli bir eğitim sistemi oluşturması açısından, bölüm öğrencilerine özel bir oyun alanı yaratılması, bu alanın öğrencilerin birlikte oyun deneyimi yaşayabilecekleri ve üretebilecekleri ölçekte tasarlanması ve gerekli olursa İstanbul'da benzer alanların olduğu Bahçeşehir ve İstinye Üniversitesi örneklerinin incelenmesi,”**

bendi kapsamında 03.06.2025 tarihinde STF 1. Kata bir Oyun Odası yapılması konusu Rektörlük onayı ile Yapı İşlerine iletilmiştir. 29.09.2025 tarihinde 1. Kat Oyun Odası tamamlanarak bölüm öğrencilerinin kullanımına açılmıştır.

(e) **“Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği Bölümlerindeki öğrenciler ile ortak çalışma yapılması durumunda, o bölümlerin öğrencilerinin mutlaka Unity veya Unreal Engine oyun motoru bilgisine sahip olmaları”**

bendi multidisipliner ders konusunda 02.06.2025 tarihinde Bilgisayara Mühendisliği Bölüm Başkanlığı'nda Bilgisayar Mühendisliği ve Yazılı Mühendisliği Bölüm Başkanları ile gerçekleştirilen toplantı sonucunda; Bilgisayar Mühendisliği ve Yazılım Mühendisliği ile Tasarım temelli 2D ve 3D uygulamaları Dijital Oyun Tasarımı Bölümü öğrencilerinin, yazılım ve kodlama süreçlerini de Bilgisayar ve Yazılım Mühendisliği öğrencilerinin yürüteceği “Design and Code I” ve “Design and Code II” isimli 2/0/2 Ders Saati ve 6 AKTS değeri olan iki adet multidisipliner ortak SA dersinin seçmeli alan havuzuna eklenmiştir.

(f) **“Her Akademik yılda en az bir kere 2-3 gün süren, konaklamalı bir game jam etkinliği düzenlenmesi,”**

bendi kapsamında 10-11 Mayıs 2025 ve 07-09 Kasım 2025 tarihlerinde 2 game jam etkinliği düzenlenmiştir. Ocak 2026'da Global Game Jam' evsahipliği yapılacaktır.

(g) **“Her yarıyılıda en az iki seminer/ atölye çalışması ve kutu oyunu etkinliği/ kutu oyunu gecesi düzenlenmesi”**

bendi kapsamında 2024-2025 Akademik Yılı'n'da 10 Game Talks, 1 Dev Meets, 2 Game Day olmak üzere toplam 13 adet sektörel seminer/workshop gerçekleştirilmiştir. Buna ek olarak sektörel ilişkilerin artırılmasına yönelik çalışmalar kapsamında MediaZone Games eğitimde işbirliği protoklü 01.09.2025 tarihinde imzalanmıştır.

2025-2026 Akademik Yılı Güz Döneminde 2 Dev- Meets, 3 Game Talks olarak toplam 5 sektörel etkinlik düzenlenmiştir. Bahar döneminde yeni sektörel etkinlikler ve yeni sektörel işbirlikleri / protokoller düzenlenecektir.

GÜNDEM II: 2025-2026 AKADEMİK YILI BAHAR YARIYILI PLANLAMALARI

1. Ders Görevlendirmeleri ve Temel Alanlar

Güncellenen Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Bahar Dönemi DGD kodlu derslerin temel alanları ve

derslere atanan öğretim elemanlarının uzmanlık alanları değerlendirilmiştir. KVKK gereği aşağıdaki listedeki derslere atanan öğretim üyeleri/öğretim görevlilerinin kimlik bilgileri, bu tutanağa eklenmemiştir.

2024-2025 BAHAR DÖNEMİ		
2. YARIYIL	DERS TEMEL ALAN	ÖĞRETİM ELEMANI UZMANLIK ALANI
3D Digital Modelling	TASARIM	Oyun Tasarımı
2D Animation for Games	TASARIM	Oyun Tasarımı
Game Engines	OYUN TASARIMI	Oyun Tasarımı
Game Culture and History	OYUN ÇALIŞMALARI	Oyun Tasarımı
Fundamentals of Game Design II	OYUN ÇALIŞMALARI	Oyun Tasarımı
Academic English for Game Design II	MESLEKİ İNGİLİZCE	İngilizce
4. YARIYIL	DERS TEMEL ALAN	ÖĞRETİM ELEMANI UZMANLIK ALANI
Character Design	TASARIM	Grafik Tasarım
History of Art II	SANAT	Sanat Tarihi
Level Design	OYUN TASARIMI	Oyun Tasarımı
Aesthetics in Cinematic Arts	SİNEMATOGRAFİ /ESTETİK	Sinema ve Medya Çalışmaları
Game Development II	OYUN GELİŞTİRME	Oyun Tasarımı - YL
Gamification	OYUN ÇALIŞMALARI	Mühendislik Blm - PhD
Complex Game Mechanics	OYUN GELİŞTİRME	Oyun Tasarımı - YL
Game Analysis I	OYUN ÇALIŞMALARI	Mühendislik Blm - PhD

2. Akademik ve İdari Görev Dağılımı

Dijital Oyun Tasarımı Bölümü'nde bir yeni akademik personel görev yapmaya başlamıştır. Bu nedenle akademik ve idari görev dağılımının yenilenmesi ihtiyacı oluşmuştur. Konu ile kararlar aşağıdaki şekildedir. Yenileme yapılan görevlendirmeler aşağıdaki gibidir.

Öğr. Grv. Serra Güzeller; Satın Alma, Etkinlik Planlama, Kısmi Zamanlı Öğrenci, Game Jam

Öğr. Grv. Şeyma Nur Tahmaz; Öğrenci Sergisi, Öğrenci Geribildirim Toplantıları Raporlama, Game Jam, Staj

Ar. Gör. Orhan Yavuz Erhan; UNITIME, ÇAP, Yandal, Dikey Geçiş ve Yatay Geçiş İntibak ve Veri Girişleri, Akademik Paket, Ders Evrakları, Anket Düzenleme ve Raporlama, Teknik Süreçler, WEB, Akademik Danışman

3. Etkinlikler, Geribildirim ve Anket Çalışmaları

- 2025-2026 Güz Dönemi sonunda Güz Dönemi Ders ve Öğretim Elemanı Değerlendirme Anketlerinin Ar. Gör. Orhan Yavuz Erhan tarafından hazırlanmasına ve raporlanmasına
- 2026 Nisan ayının ilk haftasında 1. ve 2. Sınıf öğrencilerini kapsayan bir dönem sonu Spring Game Jam etkinliğinin yapılmasına
- 2026 Mart, Nisan ve Mayıs aylarında 3 sektörel etkinlik planlanmasına karar verildi.

Toplantıya Katılanlar

Prof. Dr. Mehmet Üstünipek
Doç. Dr. Zeynep Koçer Göztepe
Öğr. Grv. Serra Güzeller
Öğr. Grv. Şeyma Nur Tahmaz
Ar. Gör. Orhan Yavuz Erhan
Bengisu Şahin (Kalite Elçisi)