

HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ

İLETİŞİM FAKÜLTESİ

2024-2025 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI

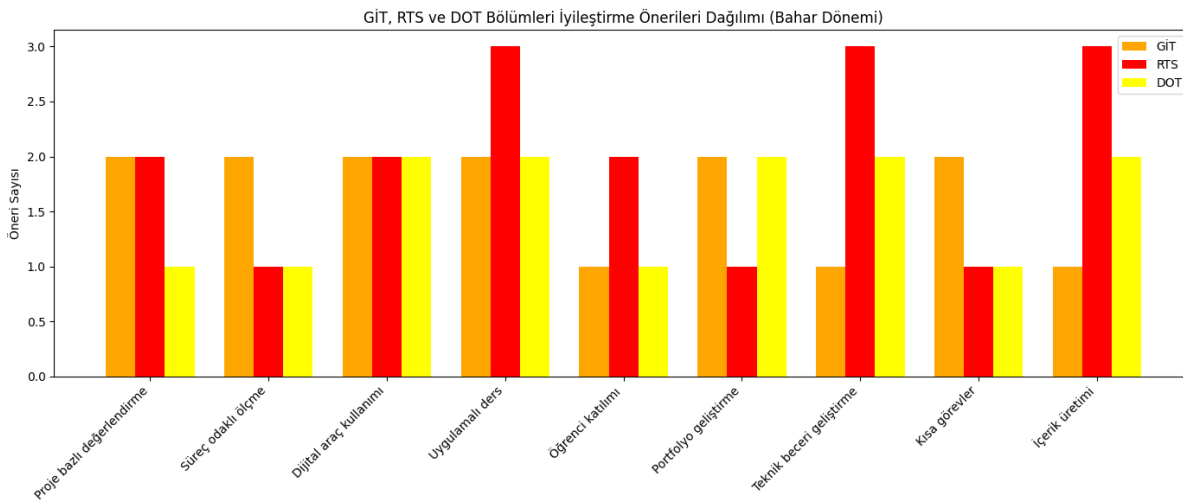
BAHAR DÖNEMİ

DÖNEM SONU BAŞARI ORTALAMASI İYİLEŞTİRME RAPORU

Bu rapor, İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı (GİT), Radyo Televizyon ve Sinema (RTS) ile Dijital Oyun Tasarımı (DOT) bölümlerine ait, 2024-2025 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi sonunda başarı ortalaması %70'in altında kalan dersler özelinde gerçekleştirilen değerlendirme ve iyileştirme sürecine ilişkin bulguları ve önerileri içermektedir.

Analizler, Ölçme Değerlendirme Koordinatörlüğü tarafından yürütülmüş; ders sorumlularından alınan geri bildirimler doğrultusunda mevcut öğretim süreçleri yeniden değerlendirilmiştir. Öğrenci performansları, ders içi etkileşim düzeyi, ölçme-değerlendirme yöntemleri ve ders içeriklerinin güncelliği dikkate alınarak geliştirme alanları belirlenmiştir.

Tablo 1: 2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Bahar Dönemi Sonu Başarı Ortalamasının İyileştirilmesine Yönelik Öğretim Üyelerinden Alınan Geri Bildirimler



Görsel İletişim Tasarımı (GİT)

- Ders içeriklerinin güncel tasarım trendleri ile uyumlu hale getirilmesi
 - Öğrencilere bireysel portfolyo geliştirme zorunluluğu getirilmesi
 - Proje bazlı değerlendirme oranının artırılması
 - Dijital tasarım araçlarının (Adobe, UI/UX vb.) daha aktif kullanımı
 - Ders içi kısa uygulama görevlerinin artırılması
 - Süreç odaklı değerlendirme sistemine geçilmesi
-

Radyo, Televizyon ve Sinema (RTS)

- Derslerde uygulamalı çekim ve kurgu çalışmalarının artırılması
 - Öğrencilerin dönem boyunca kısa film üretimine yönlendirilmesi
 - Senaryo yazımı ve içerik geliştirme becerilerine odaklanılması
 - Derslerde eleştirel film analizlerinin artırılması
 - Öğrenci katılımını artırmak için performans notunun ağırlığının yükseltilmesi
 - Alan içi teknik ekipman kullanımının yaygınlaştırılması
-

Dijital Oyun Tasarımı (DOT)

- Oyun motorlarının (Unity, Unreal vb.) aktif kullanımının artırılması
- Öğrencilere küçük ölçekli oyun geliştirme görevleri verilmesi
- Kodlama ve tasarım entegrasyonunun güçlendirilmesi
- Oyun mekaniği ve kullanıcı deneyimi odaklı çalışmaların artırılması
- Süreç içinde geri bildirim döngülerinin sıklaştırılması

Ortak Temalar ve İyileştirme Alanları

Bahar dönemi analizlerinde önceki döneme benzer bazı başlıklar korunmakla birlikte, odak noktalarının daha çok **uygulama, üretim ve süreç yönetimi** üzerine kaydığı görülmüştür:

- **Proje Tabanlı Öğrenme:**
Öğrencilerin yalnızca teorik değil, üretim odaklı süreçlere dahil edilmesi gerekliliği öne çıkmıştır.
- **Süreç Odaklı Ölçme-Değerlendirme:**
Tek sınav yerine, dönem boyunca yapılan çalışmaların değerlendirilmesi önerilmiştir.
- **Dijital Araç Kullanımı:**
Bölümlerin tamamında mesleki yazılım ve teknolojilerin daha aktif kullanılması gerektiği belirtilmiştir.
- **Aktif Katılım ve Üretim:**
Öğrencilerin pasif dinleyici olmaktan çıkarılarak aktif üretici konumuna getirilmesi vurgulanmıştır.

Sonuç ve Değerlendirme

Bahar dönemi değerlendirmeleri, öğrencilerin başarı düzeylerinin artırılmasında uygulama temelli öğrenme, dijital araçların etkin kullanımı ve süreç odaklı değerlendirme yaklaşımlarının kritik rol oynadığını göstermektedir.

Bu doğrultuda, ders planlarının yeniden yapılandırılması, öğrencilerin aktif üretim süreçlerine dahil edilmesi ve ölçme-değerlendirme yöntemlerinin çeşitlendirilmesi önerilmektedir.

Elde edilen bulgular, fakülte genelinde kalite güvencesi süreçlerinin sürdürülebilirliğini sağlamak adına düzenli geri bildirim mekanizmalarının devam ettirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bölmömlere Özgü İhtiyaçlar ve Öneriler

Görsel İletişim Tasarımı (GİT)

- Öğrencilerin portfolyo geliştirme süreçlerinin sistematik hale getirilmesi
 - Tasarım projelerinde özgünlük ve yaratıcılığın teşvik edilmesi
 - Dijital tasarım trendlerine yönelik ders içeriklerinin güncellenmesi
-

Radio, Televizyon ve Sinema (RTS)

- Uygulamalı ders saatlerinin artırılması
 - Öğrencilerin içerik üretim süreçlerine aktif katılımının sağlanması
 - Teknik becerilerin geliştirilmesine yönelik uygulamaların yaygınlaştırılması
-

Dijital Oyun Tasarımı (DOT)

- Oyun geliştirme süreçlerinin proje bazlı yürütülmesi
- Teknik ve tasarımsal becerilerin birlikte geliştirilmesi
- Öğrencilerin ürün ortaya koymasını teşvik eden değerlendirme sistemlerinin uygulanması