



BAŞKENT
ÜNİVERSİTESİ

KGS
Kalite Güvence Sistemi

PROGRAM ÖZ DEĞERLENDİRME RAPORU

2024 YILI

GÜZEL SANATLAR, TASARIM VE MİMARLIK FAKÜLTESİ

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜMÜ

PROGRAMA İLİŞKİN GENEL BİLGİLER

Programın Diploma Adı: Çizgi Film ve Animasyon

Programın Eğitim Dili: Türkçe

Öğrenci Kabul Edilen İlk Akademik Yıl: 2016

Mezun Verdiği İlk Akademik Yıl: 2019

Bölüm Başkanı: Doç. Dr. İclal Alev DEĞİM FLANNAGAN

Programın Kısa Tarihçesi ve Değişiklikler:

Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, 2016-2017 akademik yılında eğitim-öğretim faaliyetlerine başlamıştır. Dört yıllık lisans eğitimi sunan bölüm, öğrencilere çağdaş sanat ve tasarım anlayışını kazandırmayı hedeflemektedir. Bölümün temel amacı, ulusal ve uluslararası düzeyde yetkin, yaratıcı ve yenilikçi animasyon film tasarımcıları yetiştirmektir. Disiplinler arası çalışmalara açık, gelişen teknolojilere adapte olabilen bireyler yetiştirme anlayışıyla, öğrencilere hem teknik hem de sanatsal açıdan donanımlı bir eğitim sunulmaktadır.

Bölüm, küresel ve kültürel dinamikleri göz önünde bulundurarak, sosyal sorumluluk bilinci yüksek, etik değerlere sahip ve yaratıcı çözümler üretebilen profesyoneller yetiştirmeye önem vermektedir. Öğrencilere, sektörün ihtiyaçlarına yönelik bilgi ve beceriler kazandırılarak, animasyon alanında yenilikçi projeler üretebilmeleri için gerekli altyapı sağlanmaktadır.

Öğrenciler:

	SINIF	2024	2023	2022	2021
Toplam Öğrenci Sayısı	1.Sınıf	43	43	40	37
	2.Sınıf	24	24	26	23
	3.Sınıf	23	25	21	28
	4. Sınıf	21	23	28	19
Yabancı Uyruklu Öğrenci Sayısı	1.Sınıf				
	2.Sınıf				
	3.Sınıf				
	4. Sınıf				
Yatay Geçiş ile Ayrılan Öğrenci Sayısı	1.Sınıf	2		8	
	2.Sınıf	1		1	
	3.Sınıf				
	4. Sınıf			2	
Ayrılan Öğrenci Sayısı	1.Sınıf	6			
	2.Sınıf	3			
	3.Sınıf				
	4. Sınıf	2			

Çift Ana Dal Yapan Öğrenci Sayısı	1.Sınıf	2	4		
	2.Sınıf	2			
	3.Sınıf	1			
	4. Sınıf				
Yan Dal Yapan Öğrenci Sayısı	1.Sınıf		2		
	2.Sınıf	1			
	3.Sınıf				
	4. Sınıf				
Mezun Öğrenci Sayısı	109				

Akademik Personel:

	2024	2023	2022	2021
Profesör Sayısı				
Doçent Sayısı	1	1	1	
Dr. Öğretim Üyesi Sayısı	2	2	2	3
Öğretim Görevlisi Sayısı	3	2	2	1
Araştırma Görevlisi Sayısı	3	2	2	1
Programda ders veren Ders Saat Ücretli(DSÜ) öğretim elemanı sayısı	7	7	7	7
Danışmanlık yapan öğretim elemanı sayısı	4	4	4	4
Eğiticilerin eğitimi programları kapsamında eğitim alan öğretim elemanı sayısı		1	2	3
Ders veren kadrolu öğretim elemanlarının haftalık ders saati sayısının iki dönemlik ortalaması	15	22	25	24
Programda ders veren Ders Saat Ücretli(DSÜ) öğretim elemanlarının haftalık ders saati sayısının iki dönemlik ortalaması	6	8	7	7

A. LİDERLİK, YÖNETİM ve KALİTE

A.1. Liderlik ve Kalite

Başkent Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, 2547 Sayılı Yüksek Öğretim Kanunu ve Başkent Üniversitesi Stratejik Yönetim Modeli doğrultusunda mütevelli heyeti, yönetim üst kurulu, rektör, senato ve yönetim kurulu tarafından yönetilmektedir. Akademik alanda rektör yardımcıları, idari alanda ise genel sekreter sorumluluk almaktadır (Başkent Üniversitesi, 2020).

Bölüm yönetiminde ortak sorumluluk bilinci çerçevesinde tüm öğretim elemanlarının katılımı ile gerçekleştirilen karar alma süreçleri demokratik bir yapıda

sürdürülmektedir. Bu süreç bölüm Başkanı Doç. Dr. İclal Alev Değim Flannagan, öğretim elemanları, DSÜ Öğretim elemanları ve öğrenci temsilcisi tarafından ortak bir şekilde başarı ile yürütülmektedir ([Çizgi Film ve Animasyon- Baskent Üniversitesi | Yönetim \(baskent.edu.tr\)](http://CizgiFilmveAnimasyon-BaskentUniversitesi.Yonetim(baskent.edu.tr))).

Bölüm kararlarının oluşturulması süreci, bölümde görev yapan akademisyenler, DSÜ öğretim üyeleri ve öğrenci temsilcisinin katılımıyla gerçekleşen bölüm kurullarında hayata geçirilmektedir. İdari iş yükü, bölüm koordinatörlükleri tarafından öğretim elemanları arasında eşit bir şekilde dağıtılarak ortak bir çaba ile tamamlanmaktadır. Çizgi Film Animasyon Bölümü olarak eğitim ve öğretime katkı sağlayan projeler üzerinde çalışılmaktadır. Yine bu projeler sayesinde ulusal ve uluslararası alanlarda öne çıkmak hedeflemektedir.

Çizgi Film ve Animasyon bölümünün çalışma sistemi tanımlanmış yönetmelikler üzerinden yürütülmektedir. Öğretim elemanlarının görevleri bölüm tarafından denetlenmektedir. Bölümün kalite güvence sistemine yönelik çalışmalar takip edilip raporlanmaktadır. ([Çizgi Film ve Animasyon - Baskent Üniversitesi | Kalite \(baskent.edu.tr\)](http://CizgiFilmveAnimasyon-BaskentUniversitesi.Kalite(baskent.edu.tr))).

KANITLAR:

Kanıt A1_a: Bölüm Toplantı Tutanakları

Kanıt A1_b: Bölüm Toplantı Tutanakları

Kanıt A1_c: Bölüm Görev Dağılımları

Kanıt A1_d: Bölüm Görev Dağılımları

Kanıt A1_e: Bölüm Akademik Kadrosu

Kanıt A1_f: Bölüm Akademisyen Etkinlikleri

A.2. Misyon Ve Stratejik Amaçlar

Bölümümüz ulusal ve uluslararası nitelik ve yeterliliklere sahip, yaratıcı, disiplinler arası çalışabilen, yenilikçi teknolojilere hâkim Animasyon Film Tasarımcıları yetiştirilmesini amaçlamaktadır. Bu amaca bağlı olarak bölümümüz sosyal sorumluluk bilinciyle, küresel ve kültürel yaklaşımları dikkate alan yaratıcı bireyler yetiştirilmesine önem vermektedir.

Animasyon sineması 1900'lerin başından itibaren çeşitli deneysel uygulamalar ve yeni teknolojilerle kendisine çalışma alanları oluşturmaya başlamıştır. Günümüzde yeni teknolojiler ile animasyon reklamlar, animasyon filmler, etkileşimli dijital uygulamalar, dijital oyunlar hazırlanmaktadır. Üniversitemiz çatısı altındaki Çizgi Film-Animasyon Bölümü ülkemizde sinema, reklam, dijital uygulama alanlarında

çalıřacak nitelikli Animasyon Film Tasarımcıları yetiřtirmeyi amaçlamaktadır. Teknolojik geliřmelerle akıllı telefon, tablet gibi teknolojik aletler yakın dönemde tüketicilerle buluşmuş ve yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu bağlamda teknolojik aletlerle uyumlu etkileşimli uygulamalar, ara yüzler, dijital oyunlar, ders anlatım kitapları (e-kitap); etkileşimli hikaye; eğitim oyunları; destekleyici uygulamalar hazırlanması gibi hareketli ve etkileşimli dijital ortam uygulamaları (applications) yapılmaktadır. Bölümümüz yeterli bilgi düzeyine sahip öğrenciler mezun ederek dünyada yeni olan bu alanlara da eleman yetiřtirmiş olacaktır.

Bölümümüz disiplinler arası tasarım anlayışı ve alanının getirileri doğrultusunda diğerk programlarla iş birliği içerisinde ortak dersler yürütülmesine, ortak öğrenci projeleri yapılmasına, disiplinler arası beslenebilecekleri derslerin yürütülmesi önem vermekte ve olanak sağlamaktadır. Öğrencilerimiz bölümümüzden mezun olmadan önce 2 staj (1.si 4. yarıyıl sonunda animasyon ya da film ajanslarında, 2.si 6. Yarıyıl sonunda reklam ajansları ya da dijital oyun şirketlerinde) yapacaklardır. Böylelikle çalışma hayatına başlamadan önce deneyim kazanmaya başlayacaklardır. Bölümümüz mezunları film şirketleri, animasyon film şirketleri, reklam ajansları, televizyon kanalları, dijital oyun şirketleri, multimedya yapım şirketleri, etkileşimli tasarım ajanslarında çalışabileceklerdir. Ayrıca kendi ajanslarını açmaya yönelik ön hazırlık süreçlerinde de bölümümüzden destek alacaklardır.

Çizgi film ve animasyon bölümü, teorik temelli uygulamalı bir eğitim programını benimsemektedir. Öğrenciler, film dilinin unsurlarını etkin bir şekilde kullanma becerilerini geliştirecekleri pratik derslerle desteklenirken, aynı zamanda toplumsal, ekonomik ve politik konulardaki duyarlılıklarını artırmak, hayal gücü, hikâye anlatma ve problem çözme yeteneklerini pekiřtirmek, genel kültürlerini zenginleřtirmek ve sinema bilincini güçlendirmek adına teorik derslerle desteklenmektedir. Bu sayede, öğrencilere sadece teknik beceriler kazandırmakla kalmayıp, aynı zamanda yaratıcılıklarını, eleřtirel düşünce kapasitelerini ve farklı bakış açılarını geliřtirmelerine odaklanan bir eğitim sunulmaktadır. Derslerde entegre edilen uygulama çalışmalarının yanı sıra, ders dışında düzenlenen eğitim etkinlikleriyle de öğrencilerin bu becerileri hayata geçirmeleri desteklenmektedir (Kanıt A2_a ve Kanıt A2_b).

Çizgi film ve animasyon bölümünde öğrencilerin ders içi ve ders dışı uygulamalı çalışmalarını güçlendirmek amacıyla, ekipman desteğı önemli bir rol oynamaktadır. Bu destek, öğrencilerin yaratıcılıklarını, teknik becerilerini ve sanatsal yeteneklerini geliřtirmelerini sağlamak için etkin bir şekilde tasarlanmıştır. Nedeniyle, bölüm öğrencilerinin çeřitli projelerde pratik deneyim kazanmaları ve öğrendikleri teorik bilgileri gerçek dünya uygulamalarına dönüřtürmeleri teşvik edilmektedir. Ekipman desteğı, öğrencilerin çizgi film ve animasyon projelerini hayata geçirirken ihtiyaç duydukları donanıma erişim sağlayarak, kreatif süreçlerini zenginleřtirmekte ve profesyonel becerilerini geliřtirmelerine yardımcı olmaktadır. Sonucunda, öğrencilerin sadece sınıf içinde değil, aynı zamanda bölüm dışında da projeler üretmelerine olanak tanıyan bu ekipman desteğı, mezuniyet sonrası sektöre hazırlanmalarını ve sektördeki taleplere uygun kaliteli çalışmalar sunmalarını destekleyerek bölümün eğitim hedeflerine katkı sağlamaktadır (KanıtA2_c).

KANITLAR:

Kanıt A2_a: Etkinlikler (A2_a1, A2_a2, A2_a3, A2_a4, A2_a5, A2_a6, A2_a7)

Kanıt A2_b: Etkinlikler (A2_b1, A2_b2, A2_b3, A2_b4, A2_b5, A2_b6)

Kanıt A2_c: Ekipman istek formları (A2_c1, A2_c2, A2_c3)

A.3. Paydaş Katılımı

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, eğitim amaçlarını iç ve dış paydaşların gereksinimlerini dikkate alarak belirlemekte ve sürekli iyileştirme süreçlerinde paydaş katılımını sağlamaktadır. Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, eğitim amaçlarının belirlenmesi ve sürekli iyileştirilmesi süreçlerinde iç ve dış paydaşların katılımını sağlamak amacıyla çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Bu kapsamda, iç paydaşlar arasında bölüm öğrencileri, bölüm ve diğer bölümlerin öğretim elemanları, Başkent Üniversitesi Uzaktan Eğitim Koordinatörlüğü (BYU), Güzel Sanatlar Birimi ve ilgili akademik ve idari birimler yer almaktadır. Dış paydaşlar ise sektörel iş birlikleri çerçevesinde İSF Stüdyoları olarak tanımlanmıştır.

Bölüm, paydaş katılımını sağlamak için Survey Yöntemi ve Yazılı Soru Sorma Tekniği, sektör temsilcileriyle toplantılar, yüz yüze görüşmeler, ihtiyaç duyulan eleman vasıflarının analizi ve SWOT analizi (güçlü yönler, zayıf yönler, fırsatlar, tehditler) gibi veri toplama yöntemlerini etkin bir şekilde kullanmaktadır. Bu yöntemler aracılığıyla elde edilen geri bildirimler, bölümün stratejik planlamasında önemli bir rol oynamakta ve sürekli iyileştirme çalışmalarına yön vermektedir.

Çizgi film ve animasyon bölümünde öğrencilerin ders içi ve ders dışı uygulamalı çalışmalarını güçlendirmek amacıyla, ekipman desteği önemli bir rol oynamaktadır. Bu destek, öğrencilerin yaratıcılıklarını, teknik becerilerini ve sanatsal yeteneklerini geliştirmelerini sağlamak için etkin bir şekilde tasarlanmıştır. Nedeniyle, bölüm öğrencilerinin çeşitli projelerde pratik deneyim kazanmaları ve öğrendikleri teorik bilgileri gerçek dünya uygulamalarına dönüştürmeleri teşvik edilmektedir. Ekipman desteği, öğrencilerin çizgi film ve animasyon projelerini hayata geçirirken ihtiyaç duydukları donanım erişim sağlayarak, kreatif süreçlerini zenginleştirmekte ve profesyonel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Sonucunda, öğrencilerin sadece sınıf içinde değil, aynı zamanda bölüm dışında da projeler üretmelerine olanak tanıyan bu ekipman desteği, mezuniyet sonrası sektöre hazırlanmalarını ve sektördeki taleplere uygun kaliteli çalışmalar sunmalarını destekleyerek bölümün eğitim hedeflerine katkı sağlamaktadır. (KanıtA3_a ve KanıtA3_b)

KANITLAR:

Kanıt A3_a: Animasyon ve Oyun Konferansı II

(A3_a1, A3_a2, A3_a3, A3_a4, A3_a5, A3_a6, A3_a7, A3_a8, A3_a9, A3_a10 A3_a11 A3_a12 A3_a13)

Kanıt A3_b: GSTMF ve Tıp Fakültesi Ortak Söyleşi (A3_b1, A3_b2, A3_b3)

Kanıt A3_c: Ders Değerlendirme Anketi Öğrenciler İçin

A.4. Uluslararasılaşma

Çizgi Film ve Animasyon programı Erasmus programlarından yararlanmak isteyen öğrencilere üniversite ve ders seçimlerinde yardımcı olmaktadır. Başkent Üniversitesi'ne gelen ve giden öğrencilerin karşı üniversiteler ile her türlü akademik bağlantılarının kurulmasını sağlar. Öğrencilere Erasmus programı tanıtılır, bu program ile ilgili haberleri duyurur, değişim programlarından yararlanmak isteyen öğrencilere üniversite ve ders seçimlerinde yardımcı olunmaktadır.

Çizgi film ve animasyon bölümü, hem akademik kadrosunun teorik ve pratik çalışmaları hem de öğrencilerin ürettikleri animasyon eserlerle uluslararasılaşma stratejisini benimsemektedir. Bölüm öğretim üyeleri, uluslararası alanda tanınmış kişi veya kurumlarla iş birlikleri kurma amacıyla geliştirdikleri projelerle başvurular gerçekleştirmektedirler. Ayrıca, teorik araştırmalarını sunmak ve paylaşmak üzere çeşitli sempozyumlar, konferanslar ve söyleşilere katılarak bilgi alışverişine katkıda bulunmakta, bu çalışmalarını nitelikli uluslararası dergilerde yayınlamaktadırlar. Bu sürecin nedeni, bölümün uluslararası alanda tanınırlığını artırmak ve öğrencilerin küresel perspektif kazanmalarını sağlamaktır. Öğretim elemanlarının festivallerde üstlendikleri danışmanlık, atölye yürütücülüğü ve jüri üyeliği gibi görevler, bölümün öğrencilerine sektörün dinamikleri hakkında bilgi ve deneyim kazandırmayı amaçlamaktadır.

Başkent Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, animasyon sanatının farklı yönlerini keşfetmek ve yaratıcı projeleri bir araya getirmek amacıyla Kare Kare Uluslararası Animasyon Film Festivali'ni düzenlemiştir. Ankara'nın ilk uluslararası animasyon film festivali olma özelliğini taşıyan bu etkinlik, hem profesyonel hem de amatör animasyon sanatçıları bir araya getirerek animasyon dünyasının güncel trendlerini ve yaratıcı anlatım biçimlerini izleyicilerle buluşturma imkanı sağlamıştır. Festival, animasyon sanatı alanında ödül almış önemli projeleri izleyicilerle buluşturmuştur. Başkent Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, festival organizasyonunda sektör profesyonelleri ve akademisyenler arasında bir iş birliği ortamı oluşturmuştur. Festival kapsamında atölye çalışmaları, panel ve söyleşiler, film gösterimleri düzenlenerek katılımcılara sektörün farklı ve güncel taraflarını deneyimleme fırsatı sunulmuştur. Bu etkinlikler aracılığıyla, animasyon sanatına ilgi duyan bireylerin yaratıcı potansiyellerini geliştirmeleri, sektör profesyonelleri ile etkileşim kurmaları ve uluslararası bağlantılar kurmaları desteklenmiştir. Festivalin düzenlenmesi sürecinde iç ve dış paydaşların katılımı büyük önem taşımıştır. İç paydaşlar arasında öğrenciler, akademik ve idari personel yer alırken, dış paydaş olarak sektör profesyonelleri, animasyon stüdyoları ve festival sürecine destek olan sponsorlar sağlamıştır. Paydaş görüşleri, Survey Yöntemi, sektör toplantıları, festivalin etkinliği bu verilerle değerlendirilmiştir. Kare Kare Uluslararası Animasyon Film Festivali, Ankara'da animasyon alanı yaratıcı endüstrisine katkı sağlamıştır. Festivalin sağladığı iş birlikleri sayesinde öğrenciler, teorik bilgilerini pratiğe dökme fırsatı bulmuştur.

Çizgi Film ve Animasyon Bölüm Başkanı Doç. Dr. İ. Alev Değim Flannagan, araştırma ve geliştirme projeleriyle bölüme ve akademik alana değerli katkılar sağlamaktadır. 2024 yılında başlayan projeler arasında, University of North Carolina Greensboro tarafından desteklenen Morehead High School P2 Grant projesi yer almaktadır. Ayrıca,

Başkent Üniversitesi Tıp Fakültesi Anestezi Bölümü ve Çizgi Film Animasyon bölümü ortaklaşa yürütülen ve Başkent Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) birimi tarafından desteklenen Çizgi Film Çalışması projesi devam etmektedir. Bunun yanı sıra, Başkent Üniversitesi'nin desteğiyle Prof. Dr. Hayati Bilgiç ile birlikte yürütülen Yapay Zeka Çalışma Grubu projesi, disiplinlerarası bir yaklaşımla yapay zekâ uygulamalarına yönelik yenilikçi bir araştırma alanını kapsamaktadır. Bu projeler, hem ulusal hem de uluslararası düzeyde iş birliğini ve yenilikçiliği teşvik ederek bölüme stratejik bir vizyon kazandırmaktadır.

KANITLAR:

Kanıt A4_a: Kare Kare Film Festivali

(A4_a1, A4_a2, A4_a3, A4_a4, A4_a5, A4_a6, A4_a7, A4_a8, A4_a9)

Kanıt A4_b: Devam eden araştırma geliştirme projeleri

B. EĞİTİM ve ÖĞRETİM

B.1. Program Tasarımı, Değerlendirmesi ve Güncellenmesi

Başkent Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ulusal ve uluslararası nitelik ve yeterliliklere sahip, yaratıcı, disiplinler arası çalışabilen, yenilikçi teknolojilere hakim animasyon film tasarımcıları yetiştirilmesini amaçlamaktadır. Bölüm, sosyal sorumluluk bilinciyle, küresel ve kültürel yaklaşımları dikkate alan yaratıcı bireyler yetiştirilmesine önem vermektedir.

Program, öğrencilerin akademik olarak yeterlilik kazanacakları ve sektörün ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri bir eğitimi verebilmek amacıyla ders programlarını sürekli olarak güncellemekte ve değişiklikler yapmaktadır. Program tasarımı, değerlendirmesi ve güncellenmesi sürecinde ders öğrenme kazanımlarının gerçekleşme durumu, ders bilgi paketlerinin amaca uygunluğu düzenli olarak izlenmiştir. Bu süreçte, öğrenci iş yükünün takibi, zorunlu-seçmeli ders dengesiyle elde edilen veriler paydaş görüşleri ile desteklenerek iyileştirme çalışmaları yapılmıştır.

Çizgi Film Animasyon programının öğrenme kazanımları, program bilgi paketinde yer alan Ders-Program Kazanım Matrisi aracılığıyla detaylı bir şekilde tanımlanmaktadır. Öğrencilerin akademik gelişimleri; proje, ödev ve diğer çalışmaları kapsamında sistematik olarak izlenmekte ve değerlendirilmektedir. Haftalık ders planları ve değerlendirme ölçütleri, program öğrenme kazanımları ile uyumlu olacak şekilde yapılandırılmakta, öğrenci geri bildirimleri doğrultusunda ders değerlendirme ve geçme kriterleri düzenli olarak güncellenmektedir.

Programın ve öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda sürekli iyileştirme anlayışı benimsenmekte olup, 2023-2024 akademik yılı itibarıyla program kataloğu güncellenmiştir. Değişen sektör dinamikleri ve disiplinler arası gereksinimlere uyum sağlamak amacıyla müfredata yeni dersler eklenmiş ve güncel AKTS düzenlemeleri

yapılmıştır. Bu güncellemeler, programın güncel mesleki gerekliliklere uygun hale getirilmesi ve öğrencilere çağın gereksinimlerine uygun yetkinlikler kazandırılması hedefleri doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Böylece programın etkinliği artırılmış ve öğrencilerin sektördeki gelişmelere uyum sağlayabilecek bilgi ve becerilerle donatılması amaçlanmıştır.

Çizgi film ve animasyon bölümü, ders programlarının duyurusunu etkin bir şekilde gerçekleştirmek amacıyla web sitesi ve sosyal medya hesapları üzerinden tüm öğrencilere hızlıca ulaşmaktadır. Bu duyurular, üniversitenin resmi akademik takvimine uygun olarak hazırlanmakta; derslerin başlangıç ve bitiş tarihleri, ekle-sil işlemleri ile sınav tarihleri gibi önemli akademik süreçleri kapsamaktadır. Web sitesi üzerinden sağlanan bilgiler, öğrencilere ders programlarına ilişkin güncel ve detaylı bilgiler sunmanın yanı sıra, herhangi bir değişiklik durumunda anında güncellenerek öğrencilerin haberdar olmalarını sağlamaktadır. Sosyal medya hesapları ise interaktif bir iletişim kanalı olarak kullanılarak öğrenci topluluğuyla etkileşim ve geri bildirimlerin artırılmasına katkı sağlamaktadır. Bu yöntemler, bölüm öğrencilerinin ders programlarıyla ilgili süreçleri etkin bir biçimde takip etmelerini ve planlamalarını desteklemeyi amaçlamaktadır.

Çizgi Film Animasyon Bölümü, 2024 yılında Öğrenci Yönetim Sistemi (ÖYS) uygulamalarını etkin bir şekilde sürdürmüştür. Bu kapsamda, bölüm, öğrencilerin akademik performanslarını daha etkin bir biçimde yönetebilmek, öğretim süreçlerini optimize edebilmek ve öğrencilerin eğitim süreçlerini daha sağlıklı bir şekilde takip edebilmek amacıyla ÖYS sistemini aktif biçimde kullanmaya devam etmiştir. Bu sistem üzerinden öğrencilerin yoklama durumları titizlikle takip edilmiş, proje ve ödev teslimleri, kaynak kullanımı ve sınıf içi çalışmalar gibi çeşitli akademik faaliyetler düzenli bir şekilde kaydedilmiştir. Bu yaklaşım, bölümdeki öğrenci performanslarının daha objektif ve şeffaf bir şekilde değerlendirilmesine olanak tanımış, aynı zamanda öğrencilere kendi ilerleme durumları hakkında detaylı geri bildirimler sunarak kişisel gelişimlerine odaklanmalarına destek sağlamıştır. Bu şekilde, Çizgi Film Animasyon Bölümü, ÖYS sistemi üzerinden elde edilen verileri kullanarak öğrenci başarılarını artırmaya yönelik stratejiler geliştirmekte ve eğitim kalitesini sürekli olarak iyileştirmeye odaklanmaktadır.

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nde öğrenci final ve vize projelerinin, öğretim elemanları, sektör temsilcileri, profesyoneller ve uzmanlardan oluşan bir jüri tarafından değerlendirilmesi, programın eğitim niteliği ve öğrencilerin profesyonel dünyaya daha etkin bir şekilde hazırlanmasına önemli katkılar sağlamaktadır. Bu değerlendirme süreci, öğrencilerin teorik bilgilerini uygulamaya dönüştürme becerilerini ölçmek ve sanatsal eserlerini sektör standartlarına uygunluğunu değerlendirmek amacıyla tasarlanmıştır. Sektör temsilcilerinin ve uzman jürinin katılımı, öğrencilere gerçek dünya deneyimleri ve sektör içi beklentiler konusunda doğrudan bilgi sağlama fırsatı sunmaktadır. Bu paydaş katılımı, öğrencilerin projelerini endüstri standartlarına uygun bir şekilde geliştirmelerini teşvik ederken, aynı zamanda sektörel ihtiyaçları anlamalarına ve bu doğrultuda beceri setlerini güçlendirmelerine yardımcı olmaktadır. Jüri değerlendirmeleri, öğrencilere objektif ve gerçek dünya perspektifi sunarak,

yaratıcı süreçlerini iyileştirmelerine ve sektördeki taleplere uygun niteliklere sahip profesyoneller olmalarına yönelik bir yol haritası çizmelerine olanak tanımaktadır.

KANITLAR:

Kanıt B1_a: Çizgi Film Animasyon Genel Bilgi

Kanıt B1_b: Çizgi Film Animasyon Kazanılan Derece

Kanıt B1_c: Kabul ve Kayıt koşulları

Kanıt B1_d: Yeterlilik Koşulları

Kanıt B1_e: Program Profili

Kanıt B1_f: Program Kazanımları

Kanıt B1_g: Dersler ve AKTS Kredileri (B1_g1, B1_g2, B1_g3, B1_g4)

Kanıt B1_h: Ölçme ve Değerlendirme

Kanıt B1_i: Program Yeterlilikleri Matrisi

Kanıt B1_j: Ders- Program Kazanımları Matrisi (B1_i1)

Kanıt B1_k: 2024 güncel AKTS kredileri

Kanıt B1_l: Sınav Takvimleri (B1_k1, B1_k2, B1_k3)

Kanıt B1_m: Ders Programları (B1_l1, B1_l2)

Kanıt B1_n: Ders Yükleri (B1_m1, B1_m2, B1_m3, B1_m4, B1_m5, B1_m6)

Kanıt B1_o: Ders Şube ve Kontenjanları (B1_n1)

Kanıt B1_p: ÖYS Görüntüsü (B1_o1, B1_o2)

B.2. Programların Yürütülmesi (Öğrenci Merkezli Öğrenme, Öğretme Ve Değerlendirme)

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, merkezi yerleştirme sistemi ile sözel puan türünde tam burslu, %50 indirimli ve ücretli olmak üzere toplamda 30 öğrenci kabul etmektedir. Bölümde eğitim süresi dört yıl olup, öğrencilerin mezuniyet için toplamda 240 AKTS'lik ders yükünü tamamlamaları gerekmektedir.

Bölüm dersleri ağırlıklı olarak uygulamalı olarak yürütülmekte ve grup çalışmaları, eleştirel düşünme, araştırma ve iletişim kurma becerilerini geliştiren teorik derslerle desteklenmektedir. Öğrenciler, 3. sınıftan itibaren grup çalışmalarına yönlendirilerek sorumluluk alma ve takım çalışması becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, öğrencilerin aktif katılımını esas alan uygulama odaklı bir eğitim modeli benimsemektedir. Bu kapsamda, öğrenciler film yapım süreçlerinin farklı alanlarını ve uzmanlıklarını çeşitli dersler aracılığıyla keşfetmekte ve ortak projeler geliştirerek bu süreçleri deneyimleme imkânı bulmaktadır. Grup çalışmaları, tartışmalar, eleştirel düşünme, araştırma ve iletişim becerilerini geliştiren dersler teorik bilgilerle harmanlanarak öğrencilere sunulmaktadır.

Disiplinlerarası etkileşimi artırmak amacıyla, öğrencilere farklı bölümlerden ders alma teşviki yapılmakta; aynı zamanda, diğer bölümlerden gelen öğrencilerle iş birliği içinde çalışmalar yürütülerek çeşitlilik sağlanmaktadır. Bu süreçte, grup çalışmalarında öğrenci yeterlilikleri titizlikle değerlendirilmektedir. Bahar dönemi başında düzenlenen bölüm tanıtım toplantıları, yeni öğrencilerin bölüme uyum sağlamasına yardımcı olmakla birlikte, üst sınıflarla tanışma fırsatı sunarak sosyal etkileşimi desteklemektedir. Bu etkinlikler, öğrencilerin akademik ve sosyal çevrelerine daha hızlı adapte olmalarına katkı sunmaktadır.

Akademik yıl sonunda gerçekleştirilen jüriler, öğrencilerin projelerinin öğretim elemanları ve sektörden uzmanların katılımıyla değerlendirilmesini sağlamaktadır. Bu jüriler, öğrencilerin yaratıcılıklarını, teknik becerilerini ve sanatsal yeteneklerini objektif bir şekilde değerlendirmeye olanak tanırken, öğrencilerin farklı bakış açılarıyla eleştirel geri bildirim almasını mümkün kılmaktadır. Sektör paydaşlarının katılımı, öğrencilerin projelerinin sektör standartlarına uygunluğunu değerlendirmek ve profesyonel beklentilere göre yönlendirmek açısından büyük bir önem taşımaktadır. Bu değerlendirme süreci, öğrencilere sektördeki güncel gelişmelere dair bilgi edinme ve profesyonel deneyim kazanma fırsatı sunmaktadır. Mezuniyet sergileri ise öğrencilerin eğitimleri boyunca edindikleri bilgi ve becerileri sergileme fırsatı buldukları önemli etkinliklerdir. Bu sergiler, öğrencilerin yeteneklerini potansiyel işverenlere ve sektör temsilcilerine sunmalarını sağlamakta; iş dünyası ile doğrudan iletişim kurmalarına olanak tanımaktadır. Sergilere katılan sektör profesyonelleri, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve teknik kapasitelerini değerlendirerek sektöre yeni yetenekler kazandırma noktasında önemli bir rol üstlenmektedir. Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, öğrencilere hem akademik hem de sektörel açıdan güçlü bir altyapı sunarak, mezunlarının sektörde rekabetçi bir konuma ulaşmalarını amaçlamaktadır.

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, dezavantajlı öğrencilere yönelik eşit fırsatlar sunmayı ve akademik süreçlerde karşılaşılabilecekleri engelleri en aza indirmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda, dezavantajlı öğrencilerin sınav süreçlerinde desteklenmesi için özel düzenlemeler yapılmaktadır. Sınav esnasında, öğrencinin ihtiyaçlarına uygun olarak bir öğretim elemanı refakat etmekte ve gerekli durumlarda teknik destek sağlanmaktadır. Bu uygulama, öğrencilerin sınav süreçlerini daha verimli ve stressiz bir şekilde tamamlamalarına olanak tanırken, aynı zamanda akademik performanslarının en adil şekilde değerlendirilmesini hedeflemektedir. Bölüm, bu destek mekanizmalarını sürekli olarak gözden geçirerek, öğrencilerin gereksinimlerine uygun çözümler geliştirmekte ve eğitimde fırsat eşitliğini sağlamaya yönelik çalışmalarını sürdürmektedir.

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, sınav güvenliğine büyük önem vermekte olup, bu kapsamda bir dizi titiz önlem uygulanmaktadır. Sınav sürecinin güvenliğini sağlamak amacıyla, sınav başlamadan önce öğrencilerin cep telefonları toplanmakta ve sınav ortamında herhangi bir kesintiye mahal verilmemesi sağlanmaktadır. Sınavların adil ve düzenli bir şekilde yürütülmesi için sınıfta 2-3 gözetmen görevlendirilmekte, böylece sürecin disiplinli bir şekilde ilerlemesi sağlanmaktadır. Sınav evrakları ve zarfları, gizlilik ve doğruluk esaslarına uygun olarak özenle hazırlanmakta, sınav sonrasında ise dikkatlice arşivlenerek ileride doğabilecek ihtiyaçlara karşı saklanmaktadır. Ölçme ve değerlendirme sürecinde, sınav türüne göre farklı yöntemler uygulanmaktadır. Yazılı ve proje bazlı sınavların sonuçları, en az 2-3 öğretim elemanı veya jüri eşliğinde

objektif kriterlere göre değerlendirilmekte; böylece öğrenci performansının tarafsız bir biçimde ölçülmesi sağlanmaktadır. Çoktan seçmeli sınavlar ise optik okuyucular aracılığıyla bilgisayar ortamında değerlendirilmekte ve hata payı en aza indirilmektedir. Bu uygulamalar, sınav süreçlerinde güvenilirliği, şeffaflığı ve akademik dürüstlüğü sağlamak adına titizlikle yürütülmekte olup, öğrencilerin bilgi ve becerilerinin en doğru şekilde ölçülmesini hedeflemektedir.

KANITLAR:

Kanıt B2_a: Mezuniyet Sergisi (B2_a1, B2_a2, B2_a3, B2_a4)

Kanıt B2_b: Dönem Sonu Jürileri (B2_b1, B2_b2, B2_b3, B2_b4, B2_b5, B2_b6, B2_b7, B2_b8)

Kanıt B2_c: Ders İzlençe Örnekleri (B2_c1, B2_c2)

B.3. Öğrenme Kaynakları ve Akademik Destek Hizmetleri

Başkent Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, öğrencilerin akademik süreçlerini düzenli, şeffaf ve etkili bir şekilde yönetebilmek amacıyla tüm dönemlik ders akışlarını Öğrenci Yönetim Sistemi (OYS) üzerinden kayıt altına alarak takip etmektedir. Bu sistem, öğrencilerin ders programlarına, akademik takvimlerine ve sınav tarihlerine kolay erişimini sağlamanın yanı sıra, öğretim elemanları tarafından yapılan güncellemelerin anlık olarak iletilmesini de sağlamaktadır.

Öğretim elemanları, öğrencilerle akademik ve mesleki konularda birebir iletişim kurabilmeleri için belirlenen ofis saatlerini çeşitli kanallar aracılığıyla duyurmaktadır. Öğrenciler, akademik danışmanlık, ders takibi, proje süreçleri ve kariyer planlamaları gibi konularda öğretim elemanları ile doğrudan iletişime geçebilmektedir.

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ders ve uygulamaların yanı sıra öğrencilerin mesleki gelişimlerini desteklemek amacıyla atölye çalışmaları, söyleşiler ve çalıştaylar düzenlemektedir. Bu etkinlikler, öğrencilerin öğrenme kaynaklarını çeşitlendirerek teorik bilgilerini pratik deneyimlerle pekiştirmelerini sağlamaktadır. Özellikle sektörde deneyimli profesyonellerin katıldığı söyleşiler, öğrencilerin iş dünyasıyla erken dönemde temas kurmasına olanak tanımakta ve sektöre yönelik farkındalıklarını artırmaktadır. Bu etkileşimler sayesinde öğrenciler, sektördeki yenilikleri doğrudan uzmanlardan öğrenmekte ve profesyonel ağlarını geliştirme fırsatı elde etmektedir.

Bölümde öğrenim gören tüm öğrenciler, birinci sınıftan mezun oluncaya kadar akademik danışman desteği almaktadır. Akademik danışmanlar, öğrencilerin ders seçimleriyle akademik süreçlerinin sorunsuz bir şekilde yürütülmesini sağlamakla birlikte, onların akademik başarılarını destekleyici bireysel yönlendirmeler yapmaktadır. Danışmanlar, öğrencilerin tüm gelişim süreçlerini Yönetim Bilgi Sistemi (YBS) üzerinden takip ederek gerekli yönlendirmeleri yapabilmektedir. Her akademik yıl, öğretim elemanları ortalama 30 öğrenciye akademik danışmanlık hizmeti vermekte ve belirlenen görüşme saatlerinde öğrencilerle yüz yüze bireysel ya da grup toplantıları düzenlemektedir.

Öğrencilerin akademik ve sosyal uyum süreçlerini desteklemek amacıyla, her yıl yeni kayıt yaptıran öğrenciler için oryantasyon toplantıları düzenlenmektedir. Bu toplantılar, öğrencilerin akademik sistem, bölümün eğitim-öğretim modeli ve öğrenci destek hizmetleri hakkında bilgilendirilmesini sağlamanın yanı sıra, bölümdeki diğer öğrenciler ve öğretim elemanları ile etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır. Bu süreç, öğrencilerin üniversite yaşamına hızlı bir şekilde adapte olmalarına, motivasyonlarını artırmalarına ve akademik başarılarını desteklemelerine katkıda bulunmaktadır.

Bölüm, öğrencilerin akademik gelişimlerinin yanı sıra, mesleki deneyim kazanmalarına yönelik destekleyici uygulamalar da yürütmektedir. Özellikle, zorunlu staj süreci kapsamında, öğrencilerin mesleki yeterliliklerini en üst seviyeye çıkarmak ve stajlarını sorunsuz bir şekilde tamamlamalarını sağlamak amacıyla kapsamlı bilgilendirme toplantıları düzenlenmektedir. Bu toplantılar, staj sürecinin amaçları, beklentileri ve sektörün gereklilikleri hakkında öğrencilere detaylı bilgi sağlamaktadır. Aynı zamanda, öğrencilerin staj süreçlerinde karşılaşılabilecekleri potansiyel zorluklara karşı bilinçlendirilmesi ve yönlendirilmesi amaçlanmaktadır. Staj dersi içeriğinde yer alan bu bilgilendirme oturumları, öğrencilerin staj yerlerini seçme, iletişim becerilerini geliştirme, profesyonel gelişim fırsatlarını değerlendirme ve iş dünyasıyla etkili bir şekilde etkileşim kurma konularında rehberlik sağlamaktadır. Bu yaklaşım, öğrencilerin staj sürecini yalnızca akademik bir gereklilik olarak değil, aynı zamanda mesleki gelişim ve iş dünyasına entegrasyon açısından kritik bir fırsat olarak değerlendirmelerine katkıda bulunmaktadır.

Bölüm, öğrencilerin akademik ve kişisel gelişimlerini çok yönlü olarak desteklemek amacıyla, akademik danışmanlık hizmetlerinin yanı sıra Başkent Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Merkezi aracılığıyla da psikososyal destek sunmaktadır. Bu merkez, öğrencilerin akademik ve sosyal yaşamda karşılaştıkları zorluklarla baş etmelerine yardımcı olmak amacıyla bireysel danışmanlık, grup çalışmaları ve seminerler düzenlemektedir. Bu kapsamlı destek mekanizmaları, öğrencilerin akademik başarılarını artırmalarının yanı sıra, psikolojik sağlamlıklarını güçlendirmelerine ve üniversite yaşamına uyum süreçlerini daha kolay yönetmelerine olanak tanımaktadır.

KANITLAR:

Kanıt B3_a: YBS Yazışma

Kanıt B3_b: Staj (B3_b1, B3_b2, B3_b3, B3_b4, B3_b5, B3_b6)

Kanıt B3_c: Psikolojik Rehberlik Merkezi (B3_c1, B3_c2, B3_c3, B3_c4)

B.4. Öğretim Kadrosu

Başkent Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, öğretim elemanlarının pedagojik ve teknolojik yeterliliklerini artırmak ve öğretim yetkinliklerini geliştirmek amacıyla çeşitli eğitim, seminer ve atölye programlarına katılımı teşvik etmektedir. Bu kapsamda, öğretim elemanları düzenlenen eğitim programlarına yönlendirilmekte ve mesleki gelişimlerine katkı sağlayacak faaliyetlere katılmaları desteklenmektedir.

Üniversitenin Sürekli Eğitim Merkezi tarafından düzenlenen eğitimler kapsamında, öğretim elemanları için etkili öğretim yöntemleri, öğrenci merkezli eğitim yaklaşımları, dijital öğretim araçları ve hibrit eğitim teknikleri gibi konularda seminerler verilmektedir. Bunun yanı sıra, akademisyenlerin ders içeriklerini daha interaktif ve yenilikçi hale getirmelerine yönelik öğretim teknolojileri ve dijital eğitim platformlarının kullanımı konusunda çeşitli atölye çalışmaları düzenlenmektedir. Bölüm ayrıca, yükseköğretimde öğretim yetkinliklerini geliştirmeye yönelik ulusal ve uluslararası konferans ve çalıştaylara katılımı teşvik etmektedir.

Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, öğretim elemanlarının yetkinliklerini sürekli geliştirmelerini destekleyerek, öğrencilere en güncel bilgi ve tekniklerle eğitim sunmayı, yenilikçi öğretim stratejileriyle akademik niteliği artırmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, sürekli gelişim odaklı bir akademik ortam oluşturarak eğitim kalitesini artırmaya yönelik çalışmalarını sürdürmektedir. Eğitim Faaliyetlerine Yönelik Teşvik ve Ödüllendirme açısından; “Başkent Üniversitesi Akademik Personel Performans Ölçme ve Değerlendirme Sistemi” uygulanarak, Üniversitemiz akademik personelinin performansı “Yayınlar, Diğer Akademik Faaliyetler, Eğitim ve Başarı ve İdari Görevler” kapsamlarında değerlendirilerek ölçülmektedir.

KANITLAR:

Kanıt B4_a: Ayes Dökümleri

C. ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME

C.1. Araştırma Süreçlerinin Yönetimi ve Araştırma Kaynakları

C.2. Araştırma Yetkinliği, İş Birlikleri ve Destekler

C.3. Araştırma Performansı

D. TOPLUMSAL KATKI

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

***Raporla ilgili Kanıt Klasörüne ulaşılacak link:**
https://drive.google.com/drive/folders/1ck40110vt8GQYJiEK3rsGDZwVyrJVp9j?usp=drive_link