

**2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI**  
**BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI PROGRAMI**  
**PROGRAM YETERLİLİKLERİ DEĞERLENDİRME ANKETİ SONUÇ RAPORU**

| #  | Soru                                                                                                                                                | A | A (K) | A (E) | A Oran | B | B (K) | B (E) | B Oran | C  | C (K) | C (E) | C Oran | D  | D (K) | D (E) | D Oran | E  | E (K) | E (E) | E Oran |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------|-------|--------|---|-------|-------|--------|----|-------|-------|--------|----|-------|-------|--------|----|-------|-------|--------|
| 1  | Temel tasarımın ilke ve elemanlarını, kuram ve kuramları bilir.                                                                                     | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 10 | 4     | 6     | %32    | 9  | 8     | 1     | %29    | 11 | 3     | 8     | %35    |
| 2  | Grafik tasarımında kullanılan çoklu medya tekniklerini bilir.                                                                                       | 1 | 1     | 0     | %3     | 2 | 1     | 1     | %6     | 10 | 3     | 7     | %32    | 9  | 9     | 0     | %29    | 9  | 2     | 7     | %29    |
| 3  | Grafik tasarım konusunda ulusal ve uluslararası etik kuralları, standartları bilir.                                                                 | 1 | 1     | 0     | %3     | 1 | 1     | 0     | %3     | 11 | 5     | 6     | %35    | 7  | 6     | 1     | %23    | 11 | 3     | 8     | %35    |
| 4  | Grafik tasarım uygulamaları için gereken araç, yöntem ve teknikler ile bilgisayar yazılımlarını kullanır.                                           | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 8  | 3     | 5     | %26    | 9  | 7     | 2     | %29    | 13 | 5     | 8     | %42    |
| 5  | Yaratıcı ve yenilikçi fikirler üretmeye ve bu fikirleri grafik, fotografik, tipografik, illüstratif, 2 boyutlu, görsel ifadelerle dönüştürür.       | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 8  | 3     | 5     | %26    | 10 | 7     | 3     | %32    | 12 | 5     | 7     | %39    |
| 6  | Yeni medya ortamlarındaki tasarım teknolojileri ile grafik tasarım tekniklerini uygular.                                                            | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 9  | 4     | 5     | %29    | 9  | 7     | 2     | %29    | 12 | 4     | 8     | %39    |
| 7  | Soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürür.                                                             | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 8  | 3     | 5     | %26    | 9  | 6     | 3     | %29    | 13 | 6     | 7     | %42    |
| 8  | Tasarım süreçlerinde estetik ve işlevi bir arada kullanarak tasarım fikirlerini görselleştirir.                                                     | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 7  | 3     | 4     | %23    | 10 | 7     | 3     | %32    | 13 | 5     | 8     | %42    |
| 9  | Bir tasarım projesi geliştirme sürecinde; problem çözme, planlama, projeyi yönetme ve sunma yetkinliğine sahiptir.                                  | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 7  | 3     | 4     | %23    | 11 | 7     | 4     | %35    | 12 | 5     | 7     | %39    |
| 10 | Geleneksel ve yenilikçi gerekli baskı çözümlerini tanımlar, uygular.                                                                                | 1 | 1     | 0     | %3     | 0 | 0     | 0     | %0     | 7  | 3     | 4     | %23    | 12 | 8     | 4     | %39    | 11 | 4     | 7     | %35    |
| 11 | Grafik Tasarım alanında yapılacak işlerin planlamasını (tasarım, baskı öncesi, baskı ve baskı sonrası) için teslim sürelerini dikkate alarak yapar. | 1 | 1     | 0     | %3     | 1 | 1     | 0     | %3     | 7  | 2     | 5     | %23    | 10 | 7     | 3     | %32    | 12 | 5     | 7     | %39    |
| 12 | Tasarımlarını bir portfolyo dokümanı haline getirir ve sunar.                                                                                       | 1 | 1     | 0     | %3     | 1 | 1     | 0     | %3     | 7  | 2     | 5     | %23    | 11 | 8     | 3     | %35    | 11 | 4     | 7     | %35    |

A-Yeterliği Hiç Kazanmadım

B-Yeterliği Çok Az Kazandım

C-Yeterliği Orta Düzeyde Kazandım

D-Yeterliği Büyük Ölçüde Kazandım

E-Yeterliği Tamamen Kazandım

## 1. Giriş

Bu rapor, Grafik Tasarımı Programı'na kayıtlı 30 öğrencinin katıldığı “Program Yeterlilikleri Değerlendirme Anketi” sonuçlarını analiz etmektedir. Anket, öğrencilerin farklı mesleki yeterlilik alanlarında kendi kazanım düzeylerini öz değerlendirme yöntemiyle belirlemelerini amaçlamaktadır. Öğrenciler, A (hiç kazanmadım) ile E (tamamen kazandım) arasında beşli bir ölçekte değerlendirme yapmıştır. Rapor, “E Oranı” yani “yeterliliği tamamen kazandım” diyen öğrencilerin oranına göre oluşturulmuştur.

## 2. En Güçlü Yeterlilikler

Öğrencilerin en yüksek kazanım gösterdiği yeterlilikler aşağıda sıralanmıştır:

1. Grafik tasarım uygulamaları için araç, gereç ve teknikleri kullanabilme (%43)
2. Soyut ve somut kavramları yaratıcı şekilde ifade edebilme (%43)
3. Tasarım süreçlerinde estetik ve işlevi bir arada değerlendirebilme (%43)
4. Yaratıcı ve yenilikçi fikirler üretme ve uygulayabilme (%40)
5. Yeni medya ortamlarında tasarım teknolojilerini uygulayabilme (%40)

**Yorum:** Bu sonuçlar, programın temel uygulama ve yaratıcılık becerilerini başarıyla kazandırdığını göstermektedir. Öğrenciler, estetik bakış açısı, teknolojik uygulamalar ve yaratıcı düşünce alanlarında kendilerini güçlü hissetmektedir.

## 3. En Zayıf Yeterlilikler

Öğrencilerin yeterlilik kazanımı açısından en düşük oran bildirdiği alanlar şunlardır:

1. Grafik tasarımı mesleğinde girişimcilik ve iş planlaması yapabilme (%23)
2. Yabancı dilde mesleki iletişim kurabilme (%23)
3. Farklı disiplinlerden bilgi alarak projelere katkı sağlayabilme (%27)
4. Tasarım sürecini raporlayarak sunabilme (%30)
5. Grafik tasarım kültürüne ve tarihine ilişkin bilgi sahibi olma (%30)

**Yorum:** Bu alanlardaki düşük oranlar, öğrencilerin iş yaşamında başarıyı destekleyecek tamamlayıcı yeterliliklerde (girişimcilik, yabancı dil, disiplinlerarası yaklaşım, sunum ve tarihsel bilinç) gelişime ihtiyaç duyduklarını göstermektedir.

## 4. Gelişim Önerileri

- **Mesleki Girişimcilik Eğitimi:** Öğrencilere freelance çalışma, müşteri yönetimi ve proje tekliflendirme konularında dersler verilmelidir.
- **İngilizce ve Uluslararası Takip:** Teknik İngilizce becerileri geliştirilerek öğrenciler küresel tasarım dünyasıyla entegre olmalıdır.
- **Sunum ve Portfolyo Hazırlama:** Raporlama, portfolyo sunumu ve sözlü ifade becerileri uygulamalı derslerle desteklenmelidir.
- **Tasarım Tarihi ve Kuramsal İçerikler:** Grafik tasarımın tarihi, kuramsal altyapısı ve kültürel etkileri öğrencilere aktarılmalıdır.
- **Disiplinlerarası Projeler:** İletişim, reklamcılık, medya ve yazılım gibi alanlarla iş birliği içinde proje geliştirme olanakları sunulmalıdır.

## **5. Sonuç**

Grafik Tasarımı Programı, öğrencilerin uygulama ve yaratıcı yeterliliklerini güçlü biçimde desteklemektedir. Ancak mezunların sektöre daha donanımlı ve rekabetçi şekilde katılabilmesi için girişimcilik, yabancı dil, disiplinlerarası düşünme ve sunum becerilerinin eğitim programına entegre edilmesi önerilmektedir.