

YÖNETMELİK

İstinye Üniversitesinden:

**İSTİNYE ÜNİVERSİTESİ DİJİTAL OYUN GELİŞTİRME VE ANİMASYON
TEKNOLOJİLERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA
MERKEZİ YÖNETMELİĞİ**

BİRİNCİ BÖLÜM

Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar

Amaç

MADDE 1 – (1) Bu Yönetmeliğin amacı; İstinye Üniversitesi Dijital Oyun Geliştirme ve Animasyon Teknolojileri Uygulama ve Araştırma Merkezinin amaçlarına, faaliyet alanlarına, yönetim organlarına, yönetim organlarının görevlerine ve çalışma şekline ilişkin usul ve esasları düzenlemektir.

Kapsam

MADDE 2 – (1) Bu Yönetmelik, İstinye Üniversitesi Dijital Oyun Geliştirme ve Animasyon Teknolojileri Uygulama ve Araştırma Merkezinin amaçlarına, faaliyet alanlarına, yönetim organlarına, yönetim organlarının görevlerine ve çalışma şekline ilişkin hükümleri kapsar.

Dayanak

MADDE 3 – (1) Bu Yönetmelik, 4/11/1981 tarihli ve 2547 sayılı Yükseköğretim Kanununun 7 nci maddesinin birinci fıkrasının (d) bendinin (2) numaralı alt bendi ile 14 üncü maddesine dayanılarak hazırlanmıştır.

Tanımlar

MADDE 4 – (1) Bu Yönetmelikte geçen;

- a) Merkez: İstinye Üniversitesi Dijital Oyun Geliştirme ve Animasyon Teknolojileri Uygulama ve Araştırma Merkezini,
b) Müdür: Merkezin Müdürünü,
c) Rektör: İstinye Üniversitesi Rektörünü,
ç) Üniversite: İstinye Üniversitesini,
d) Yönetim Kurulu: Merkezin Yönetim Kurulunu,
ifade eder.

İKİNCİ BÖLÜM

Merkezin Amaçları ve Faaliyet Alanları

Merkezin amaçları

MADDE 5 – (1) Merkezin amaçları şunlardır:

- a) Medya sektörünün animasyon ve dijital oyun teknolojileri alanları özelinde Üniversitenin akademisyenleri, öğrencileri ve alanın ilgililerine proje geliştirme eğitimi ve desteği sunmak.
b) Dijital oyun üretimini teşvik etmek ve desteklemek, mevcut iş fikirlerinin hayata geçirilmesini ve ticarileştirilmesini, sektörde girişimciliğin teşvik edilmesini ve sektöre nitelikli iş gücü yetiştirilmesini sağlamak.
c) Gelişmiş dijital teknolojilerle kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesine destek olmak, bu konuda projeler üretmek ve proje üretenlere destek olmak.
ç) Merkez içi ve dışı, çeşitli disiplinlerden mentörlük, teknik ve tasarımsal destek yoluyla, CGI (bilgisayar üretimli imgeleme) teknolojilerinin eğitimi için dijital kaynak seti sağlayarak Üniversitenin öğrencilerini, mezunlarını ve öğretim elemanlarını desteklemek.
d) Üniversitenin ilgili bölüm ve anabilim dalları ile iş birliğine gidilerek yurt içinde ve yurt dışında dijital oyun çalışmaları ve animasyon alanlarıyla ilgili akademik çalışmalar gerçekleştirmek, projeler oluşturmak ve devam etmekte olan projelere katkıda bulunmak.
e) Mobil cihaz, bilgisayar ve benzeri platformlar için video, web tabanlı ve çok oyunculu çevrimiçi oyunların üretilmesini sağlamak.
f) Ülkemizdeki sanat, dijital sanat ve oyun kültürüne katkıda bulunmak ve geliştirilmesine destek olmak; bununla birlikte Türk ve Anadolu kültürel değerlerinin bu kanallar vasıtasıyla tanınırlığının geliştirilmesine destek olmak.
g) Dijital oyun ve animasyon teknolojilerine yönelik çalışmalar yürüten ulusal ve uluslararası kuruluşlarla iş birliği yapmak.
ğ) Sağlık teknolojileri, eğitim ve benzeri disiplinlerdeki problemlerin çözümü için dijital oyunlar, animasyon ve simülasyonlar aracılığıyla yapılabilecek katkıları içeren projeler üretmek ve çalışmalarını ortaya koymak.
h) Ulusal ve uluslararası ölçekte diğer üniversiteler, kamu kurum ve sanayi kuruluşları ile ortak çalışmalar yürütmek ve bu çalışmaların yürütülmesinde kullanılacak merkezi laboratuvar ve proje ofislerini oluşturmak, donanım desteği sağlamak.
ı) Dijital oyun ve animasyonlar için Üniversitenin akademisyenlerinin, şirketlerin, öğrencilerin ve mezunların birlikte çalışabileceği bir platform oluşturmak.

i) Girişimcilerin sektörde aldığı riskleri en aza indirmek, bu girişimcilere gelişim temelleri sağlayarak projelerini sağlamlaştırması için gerekli eğitimi ve fiziksel desteği sağlamak.

j) Merkezde geliştirilen projeler, eğitimler ve organizasyonlar aracılığı ile Üniversitenin tanınırlığını en açık şekilde ortaya koymak ve potansiyelini artırmak.

Merkezin faaliyet alanları

MADDE 6 – (1) Merkezin faaliyet alanları şunlardır:

a) Oyun geliştirme ve animasyon teknolojileri projelerini yönetmek, projelerin üretilmesini teşvik etmek ve sağlamak.

b) Uygulama marketleri için mobil oyun üretilmesine destek olmak ve oyun geliştirme proje üretiminde görev almak.

c) Video, web tabanlı ve çok oyunculu çevrimiçi oyunların üretilmesini sağlamak.

ç) Online ve kampüs ortamlarında dijital oyun yapımı ve CGI teknolojileri eğitimleri ve kursları düzenlemek, katılım sertifikası vermek.

d) Dijital oyun ve animasyonlar ile ilgili disiplinler arası, toplumu ve iş dünyasını destekleyen ve dengeleyen araştırmalar yapmak, bu alanlarda çalışma grupları oluşturmak.

e) Ülkemizdeki sanat/dijital sanat çalışmalarına destek olmak için Üniversitenin desteği ile sergi ve festivaller düzenlenmesine yardımcı olarak Ülkemizde yetenekli ve potansiyele sahip sanatçıların geliştirilmesini sağlamak.

f) Merkez bünyesinde gerçekleştirilen eğitim ve organizasyonlarla sektör ve akademi arasında bağlantı sağlamak.

g) Sosyal medyada ulusal ve uluslararası proje, etkinlik tanıtım paylaşımlarını yönetmek.

ğ) Animasyon teknolojileri ve dijital oyunlar konularında ulusal ve uluslararası projeler hazırlamak veya başkaları tarafından hazırlanmış bu tür projelere katılmak.

h) Sanat ve dijital sanat üzerine yüz yüze/çevrimiçi kurslar düzenlemek, Üniversite mensupları ve toplumdaki yetenekli bireylere ilgili konularda eğitim ve destek sağlamak.

ı) Dijital oyun çalışmaları ve animasyon teknolojileri konusunda ulusal ve uluslararası kongre, sempozyum, organizasyon ve eğitimler düzenlemek.

i) İlgili alanlarda bilimsel yayınlar üretmek ve desteklemek.

j) Sanal gerçeklik, simülasyon ve artırılmış gerçeklik alanında dijital uygulamaların üretilmesini sağlamak ve bu konularda eğitim vermek.

k) İlgili kurullarca belirlenecek bedel karşılığı sanayi kuruluşları, kamu kurumları ve özel kuruluşların isteği üzerine araştırma ve uygulama projeleri hazırlamak, danışmanlık hizmeti vermek.

l) Yönetim Kurulunun kararlaştıracığı diğer faaliyetlerde bulunmak.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Merkezin Yönetim Organları ve Görevleri

Merkezin yönetim organları

MADDE 7 – (1) Merkezin yönetim organları şunlardır:

a) Müdür.

b) Yönetim Kurulu.

Müdür

MADDE 8 – (1) Müdür, dijital oyun tasarımı ve animasyon teknolojileri alanlarında deneyimli Üniversitenin akademik personeli arasından Rektör tarafından üç yıl süre ile görevlendirilir. Süresi biten Müdür yeniden görevlendirilebilir ve lüzumu halinde görevlendirildiği usule uygun olarak görevden alınabilir.

(2) Müdür, çalışmalarında kendisine yardımcı olmak üzere Üniversite öğretim elemanları arasından bir kişiyi Müdür Yardımcısı olarak görevlendirmesi için Rektörün onayına sunar. Müdür Yardımcısı, Müdür ile iş birliği içinde çalışır ve Merkez çalışmalarında Müdüre yardımcı olur. Müdürün olmadığı zamanlarda Müdür adına Merkezi yönetir. Müdürün görevi sona erdiğinde Müdür Yardımcısının da görevi sona erer.

(3) Müdürün geçici olarak görevinden ayrılması halinde yerine Müdür Yardımcısı, onun da bulunmadığı zamanlarda ise Yönetim Kurulu üyelerinin en kıdemlisi vekâlet eder. Vekâlet altı aydan fazla sürerse yeni Müdür görevlendirilir.

(4) Müdür, Merkezin amaçları doğrultusundaki çalışmaların düzenli bir şekilde yürütülmesinden, Merkezin tüm etkinliklerinin gözetim ve denetiminden ve bu konularda gerekli önlemlerin alınmasından Rektöre karşı sorumludur.

Müdürün görevleri

MADDE 9 – (1) Müdürün görevleri şunlardır:

a) Merkezi yönetmek ve temsil etmek.

b) Merkezin faaliyet alanları ile ilgili planları hazırlamak, Yönetim Kurulunun görüşünü de aldıktan sonra Rektörlüğe bilgi vermek.

c) Faaliyet konuları ile ilgili kurum ve kuruluşlarla iş birliği çalışmaları yapmak.

ç) Merkezde görev yapacak personelin görevlendirilmesi ile ilgili teklifleri Rektöre sunmak.

d) Her eğitim-öğretim yılı sonunda Merkez çalışmaları hakkında faaliyet raporu düzenlemek ve Yönetim Kurulunun görüşünü aldıktan sonra Rektöre sunmak.

e) Merkeze bağlı tüm idari, teknik ve araştırmacı personelin yönetim, denetim ve genel gözetimini yapmak, çalışma düzeni, nöbet, kıyafet, disiplin ve başarı durumlarının değerlendirilmesini sağlamak.

f) Yönetim Kuruluna başkanlık etmek.

g) Yönetim Kurulu kararlarını uygulamak.

Yönetim Kurulu

MADDE 10 – (1) Yönetim Kurulu, Müdürün başkanlığında, Müdür Yardımcısı ve Merkezin faaliyet alanı ile ilgili çalışmaları bulunan Üniversite öğretim üyeleri arasından Müdürün önerisi üzerine Rektör tarafından üç yıl için görevlendirilen üç üye olmak üzere toplam beş üyeden oluşur. Süresi biten üye yeniden görevlendirilebilir. Herhangi bir nedenle görevinden ayrılan üyenin yerine kalan süreyi tamamlamak üzere aynı yöntemle yeni bir üye görevlendirilir.

(2) Yönetim Kurulu, yılda en az iki kez olağan ve gerektiğinde olağanüstü olarak Müdürün yazılı çağrısı üzerine salt çoğunlukla toplanır ve kararlar toplantıya katılanların salt çoğunluğu ile alınır. Üç kez arka arkaya veya toplam beş kez mazeretsiz olarak toplantıya katılmayan üyenin üyeliği düşmüş sayılır.

Yönetim Kurulunun görevleri

MADDE 11 – (1) Yönetim Kurulunun görevleri şunlardır:

- a) Merkezin faaliyetleri ve yönetimi ile ilgili konularda karar almak.
- b) Merkezin çalışmaları ile ilgili plan ve programların hazırlanmasını ve uygulanmasını sağlamak.
- c) Merkezin çalışma ilkelerini belirleyen yönergeler hazırlamak.
- ç) Araştırma, uygulama ve yayım konularında projeleri değerlendirip önerilerde bulunmak.
- d) Bir önceki yıla ait faaliyet raporunu değerlendirmek, bir sonraki döneme ait çalışma planını hazırlamak ve plan ile raporları Rektörlüğe sunmak.
- e) Merkezin mali işlemlerinin, gelir ve gider dengesinin koordine edilmesine destek olmak.
- f) Müdürün yönetim ile ilgili getireceği konularda karar almak.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM **Çeşitli ve Son Hükümler**

Personel ihtiyacı

MADDE 12 – (1) Merkezin akademik, teknik ve idari personel ihtiyacı, 2547 sayılı Kanununun 13 üncü maddesi uyarınca, Müdürün önerisi üzerine Rektör tarafından görevlendirilen personel tarafından karşılanır.

Yürürlük

MADDE 13 – (1) Bu Yönetmelik yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

Yürütme

MADDE 14 – (1) Bu Yönetmelik hükümlerini İstinye Üniversitesi Rektörü yürütür.