



NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ ÜNİVERSİTESİ  
**MESLEK YÜKSEKOKULU**

# ANKET DEĞERLENDİRME RAPORU

**YAZILIM VE EĞİTİMDE YAPAY  
ZEKA ARAÇLARI ETKİNLİĞİ**

**HAZIRLAYANLAR**

Öğr.Gör Mehmet Kırtay

Nevşehir-12 Mayıs 2026

**ANKET DEĞERLENDİRME**  
**RAPORU**  
**YAZILIM VE EĞİTİMDE YAPAY ZEKA**  
**ARAÇLARI ETKİNLİĞİ**

## 1. Giriş

Bu rapor, 12 Mayıs 2026 tarihinde Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Bilgisayar Teknolojileri Bölümü koordinasyonunda, Bilişim Kulübü ile Dijital Oyun ve Geliştirme Kulübü ortaklığında gerçekleştirilen "Yazılım ve Eğitimde Yapay Zeka Araçları" başlıklı seminer ve panel çalışmasının stratejik ve akademik çıktılarını kurumsal düzeyde değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Geleneksel yazılım süreçlerinin ve modern eğitim metodolojilerinin üretken yapay zeka, kod asistanları ve büyük veri dinamikleriyle nasıl entegre edilebileceğinin gösterildiği bu bilimsel organizasyon, öğrencilerin mesleki farkındalıklarını artırmada ve küresel teknoloji literatürünü uygulamada görmeleri sağlanmıştır.

Etkinliğin hemen ardından, katılımcı öğrencilerin memnuniyet düzeylerini, akademik algılarını, oturumların pedagojik katkısını çok boyutlu olarak ölçmek amacıyla 5'li Likert ölçeği ve açık uçlu sorulardan oluşan kapsamlı bir geri bildirim anketi uygulanmıştır. Elde edilen veriler, organizasyonun kalitesini ve bilimsel katma değerini ortaya koymak, özgün grafikler ve kelime bulutları aracılığıyla görselleştirilerek yorumlanmıştır.

Katılımcılardan elde edilen geri bildirimler, etkinliğin genel yapısına, içeriğine ve organizasyon kalitesine dair önemli veriler sunmaktadır. Elde edilen sonuçlar, Bilgisayar Teknolojileri Bölümü'nün gelecek dönemlere ait etkinlik planlamaları, benzer akademik faaliyetlerin planlanması ve iyileştirilmesi açısından yol gösterici olacaktır.

## 2. Anketin Amacı ve Yapısı

Uygulanan anket, etkinliğin genel niteliğini çok boyutlu olarak değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Katılımcılardan aşağıdaki başlıklara ilişkin görüşlerini **5'li Likert ölçeği** (Kesinlikle Katılmıyorum – Katılmıyorum – Kararsızım – Katılıyorum – Kesinlikle Katılıyorum) üzerinden belirtmeleri istenmiştir:

- Etkinlik beklentileri karşılaması
- Etkinlik süresi ve uygunluğu
- Etkinlik mekânı konforlu
- Etkinliğin içeriği

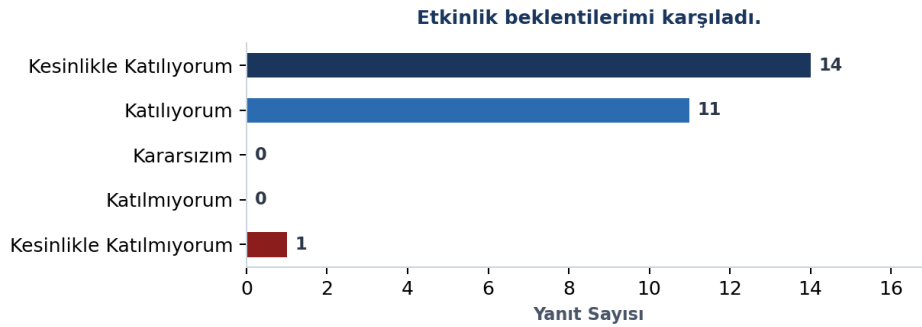
- Etkinlik plana uygunluđu
- Konuşmacılar/katılımcılar yetkinliđi
- Etkinlik sırasında verilen bilgilerin yetkinliđi
- Etkinliđin genel verimliliđi
- Gelecekte benzer etkinliklere katılım isteđi

Ankete toplam 26 öğrenci katılmıştır.

### 3. Anket Sonuçlarının Görselleştirilmesi ve Yorumlanması

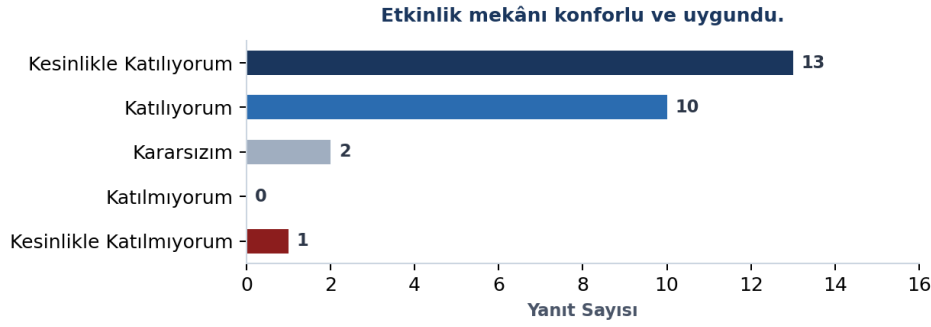
Bu bölümde, etkinlik sonrası gerçekleştirilen anketin her bir sorusuna katılımcılar tarafından verilen yanıtlar, oluşturulan özgün grafiklerle desteklenerek sunulmuştur. Bulgular, etkinliđin güçlü yönlerini ve geliştirilmesi gereken alanları bütüncül bir yaklaşımla değerlendirme imkanı sağlamaktadır.

#### 3.1. Etkinlik beklentilerimi karşıladı.



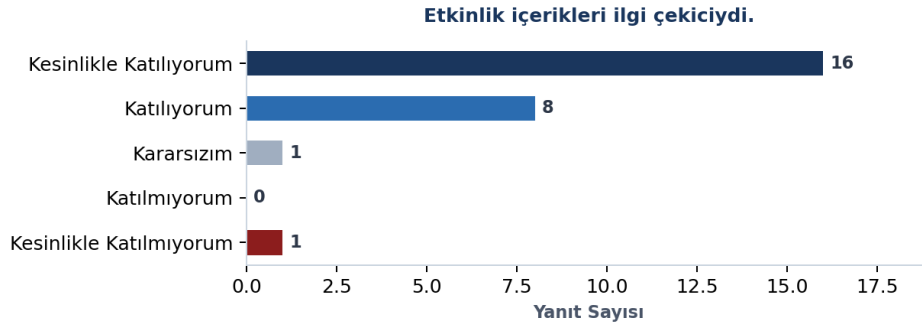
Katılımcıların %96 büyük bir çoğunluđunun olumlu tarafta kümelenmesi, seminer başlıđının ve ele alınan yapay zeka araçlarının, bilgisayar programcılıđı öğrencilerinin güncel kariyer ve akademik arayışlarıyla tam olarak örtüştüğünü göstermektedir.

### 3.3. Etkinlik mekânı konforlu ve uygundu.



Etkinlik mekânının fiziksel şartları katılımcıların büyük kısmında memnuniyet yaratmıştır. Bununla birlikte, olumsuz görüş bildiren azınlığın ve kararsızların geri bildirimleri incelendiğinde; bu durumun, sunum esnasında yaşanan donanımsal arızalardan ve sistem/altyapı kesintilerinden kaynaklandığı, bu aksaklıkların da oturum verimliliğini anlık olarak düşürdüğü değerlendirilmektedir. Sonraki faaliyetlerde teknik sistem kontrollerinin daha kararlı yapılması önem arz etmektedir.

### 3.4. Etkinlik içerikleri ilgi çekiciydi.



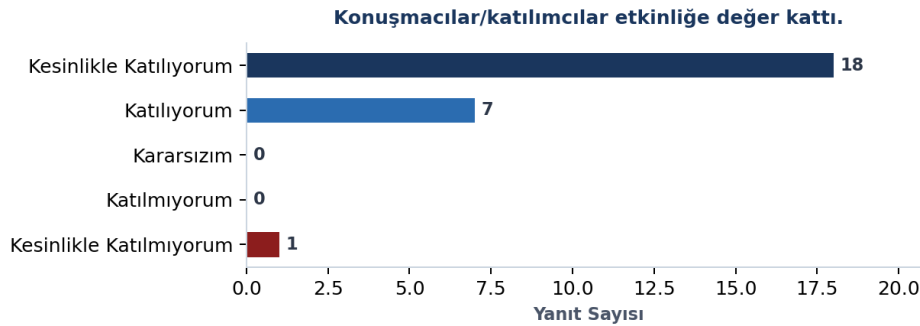
Etkinlik kapsamında geleneksel ve teorik yazılım yöntemlerinin dışına çıkılarak, sektörün en sıcak gündemi olan güncel üretken yapay zeka (GenAI) trendlerinin, yeni nesil kod asistanlarının ve otonom yazılım araçlarının ele alınması, dinleyicilerin süreci dikkatli takip etmesini sağlamıştır. Yapay zekanın yazılım geliştirme ekosistemindeki dönüştürücü gücünü doğrudan ve uygulamalı olarak görmelerine olanak tanımıştır.

### 3.5. Etkinlik duyurulan plana göre gerçekleştirildi.



Etkinlik öncesinde paylaşılan zaman çizelgesine ve akış planına uygun yapılması, etkinliğin yüksek planlama disiplini ve operasyonel ciddiyetini ön plana çıkarmıştır. Sunumlar esnasında yaşanan ve tamamen dış etkenlere bağlı olan anlık altyapısal duraksamaların, oturumların zamanlamasına yansıtılmaması büyük bir takdir toplamıştır. Oturumların planlanan süre sınırları içerisinde, dinamik ve eksiksiz bir şekilde tamamlanması, etkinliğin yönetsel kalitesini açıkça kanıtlamıştır.

### 3.6. Konuşmacılar/katılımcılar etkinliğe değer kattı.



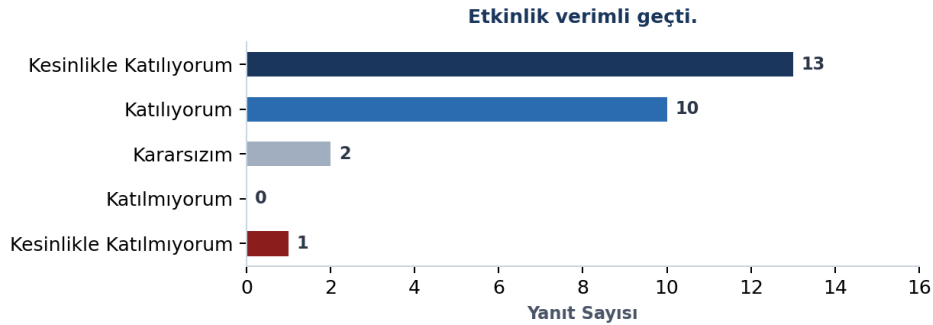
Anket genelindeki en yüksek "Kesinlikle Katılıyorum" oyu ve tam puan ortalaması bu soruda toplanarak organizasyonun en güçlü başarı odağını oluşturmuştur. Davetli konuşmacıların ele alınan yapay zekâ ve yazılım teknolojilerine olan derin konu hakimiyetleri, akademik yetkinlikleri ve sahadan getirdikleri güncel sektörel tecrübeleri, öğrenciler üzerinde klasik bir etkinliğin ötesine geçerek güçlü bir mentörlük etkisi yaratmıştır. Bu durum, öğrencilerin sadece teorik bilgi edinmekle kalmayıp uygulama yapılması, kendi kariyer planlarını şekillendirirken profesyonel rol modeller edinmelerini de sağlamıştır. Konuşmacıların interaktif katılımı ve dinleyicilerle kurdukları güçlü iletişim, öğrencilerin vizyoner bir bakış açısı kazanmalarına ve mesleki farkındalık düzeylerini en üst seviyeye çıkarmalarına doğrudan katkıda bulunmuştur.

### 3.7. Etkinlik sırasında verilen bilgiler faydalıydı.



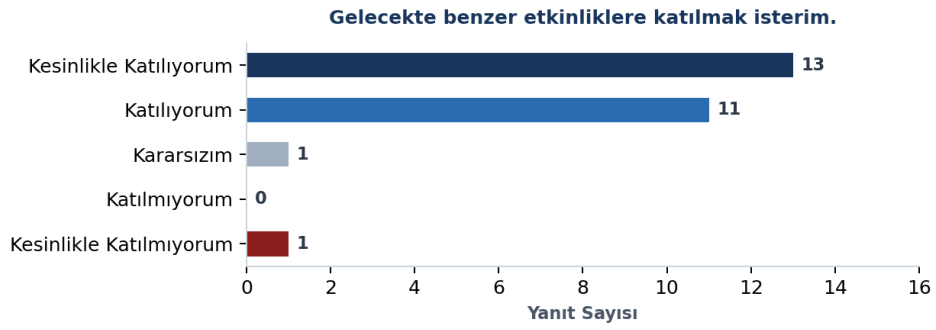
Bilginin fayda düzeyi tam puana yakın tescillenmiştir. Paylaşılan teknik bilgiler, kodlama pratikleri ve eğitim odaklı yapay zeka prompt teknikleri, öğrencilerin sadece ödev ve projelerinde değil, mezuniyet sonrası iş hayatlarında da kullanabilecekleri doğrudan sahaya yönelik nitelikli kazanımlardır.

### 3.8. Etkinlik verimli geçti.



Bütünsel verimlilik algısının bu denli yüksek bir skorla teyit edilmesi, organizasyonun akademik ve operasyonel hedeflerine tam anlamıyla ulaştığının en somut ve net göstergesidir. Eğitimde ve yazılım süreçlerinde teorik altyapının, güncel pratik örnekler ve canlı demolarla harmanlanarak proaktif bir modelde sunulması, soyut ve karmaşık yapay zeka algoritmalarının, prompt mühendisliği tekniklerinin ve sektörel kullanım senaryolarının öğrenciler tarafından kolayca içselleştirilmesini sağlamıştır.

### 3.9. Gelecekte benzer etkinliklere katılmak isterim.



Katılımcıların %92'sinin gelecekteki organizasyonlara katılım noktasında yüksek istek duyması, bölümümüzün bu tür bilimsel/teknolojik etkinlikler için sürekli bir yerel talep yarattığını göstermektedir. Bu veri, sonraki dönemlerde etkinliklerin planlanması için idari bir motivasyon kaynağıdır.





- ✓ Yapay zeka araçlarının genel tanıtım aşamalarının hızlı geçilerek; arka plandaki çalışma mantıklarına, kodlama ve entegrasyon süreçlerinin daha derinlemesine anlatılması.
- ✓ Etkinlik esnasında yaşanan donanımsal/altyapısal sistem arızalarının giderilmesi, ağ bağlantılarının önceden optimize edilmesi.
- ✓ Uygulamalı örnek senaryoların ve canlı demoların süresinin artırılması.

#### 4.3. Sıradaki Etkinlikler İçin Vizyoner Konu Önerileri

Gelecek dönem etkinlik takviminin oluşturulmasında öğrencilerin talep ettiği stratejik başlıkların frekans dağılımı kelime bulutuna şu şekilde yansımıştır:



- ✓ Yapay zekanın yazılımcıların hayatına, geleceğine ve istihdam süreçlerine olan doğrudan etkileri konferansı.
- ✓ Oyun yapım süreçleri, oyun tasarımı ve geliştirme aşamaları ve oyun motorlarında yapay zeka entegrasyonu.

- ✓ Özellikle ücretsiz ve az bilinen üretken yapay zeka araçlarıyla yaratıcı video ve resim oluşturma atölyeleri.
- ✓ Büyük Veri (Big Data) analiz metotları ve veri mühendisliği pratikleri.
- ✓ Sanal gerçeklik (VR) geliştirme ortamları ve entegrasyonu.

## **5. Genel Değerlendirme ve Sonuç**

Sonuç olarak; Bilgisayar Teknolojileri Bölümü koordinasyonunda, Bilişim Kulübü ile Dijital Oyun ve Geliştirme Kulübü ortaklığında 12 Mayıs 2026 tarihinde gerçekleştirilen "Yazılım ve Eğitimde Yapay Zeka Araçları" etkinliği, anket verilerinden ve analitik grafiklerden de açıkça anlaşılacağı üzere, katılımcı öğrenciler nezdinde son derece yüksek memnuniyet ve başarı oranlarına ulaşmıştır. Katılımcıların açık uçlu sorularda sunduğu kıymetli eleştiriler ve semantik kelime bulutlarında güçlü bir frekansla öne çıkan 'uygulama', 'canlı demo' ve 'derinlemesine içerik' talepleri, önümüzdeki dönemlere ait etkinliklerin planlanmasında yol gösterici olacaktır.