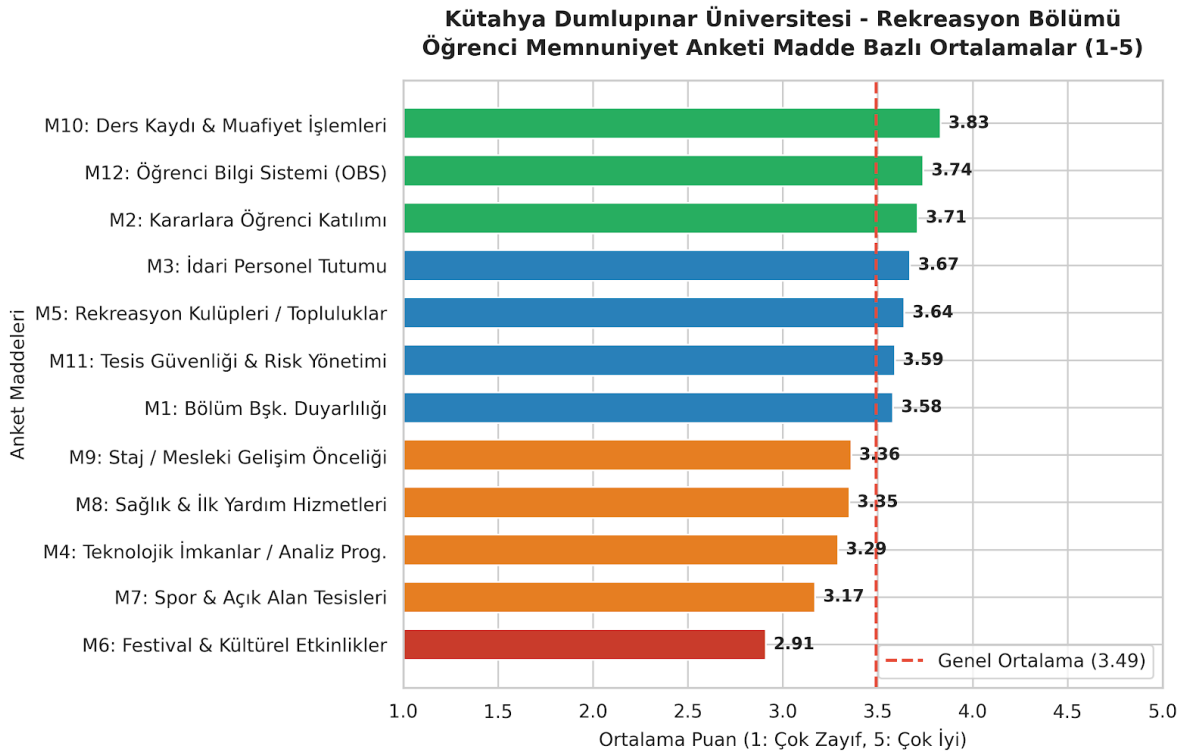
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümü Öğrenci Memnuniyet Anketi Sonuç Raporu



Bu rapor, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümü öğrencilerinin akademik yönetim, idari hizmetler, fiziki donanım, kampüs yaşamı ve sosyo-kültürel olanaklara ilişkin memnuniyet düzeylerini analiz etmek üzere hazırlanan anket sonuçlarını içermektedir.

Hedef Kitle / Anket Uygulama Alanı: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Rekreasyon Bölümü

Toplam Katılımcı Sayısı (N): 66 Öğrenci (Madde 4'te 1 yanıt eksik olmak üzere N=65)

Ölçek: 5'li Likert Ölçeği (*1: Çok Zayıf, 2: Zayıf, 3: Orta, 4: İyi, 5: Çok İyi*)

Genel Memnuniyet Ortalaması: 3,49 / 5,00 (Orta-Yüksek Düzey)

A. İdari Süreçler, Öğrenci İşleri ve Otomasyon (Ortalama: 3,75)

Ders Kaydı ve Muafiyet (Madde 10): 3,83 ortalama ile anketin **en yüksek puan alan alanıdır**. Öğrencilerin %60,6'sı bu süreçten memnundur ve olumsuz görüş bildirenlerin oranı yalnızca %6,1'dir.

Öğrenci Bilgi Sistemi / OBS (Madde 12): 3,74 ortalama ile sistem kullanımının başarıyla yürütüldüğü görülmektedir.

İdari Personel Yaklaşımı (Madde 3): İdari personelin saha ve organizasyon taleplerine olumlu yaklaşımı **3,67** puan almıştır.

B. Akademik Yönetim ve Katılımcılık (Ortalama: 3,55)

Kararlara Katılım (Madde 2): Etkinlik ve karar süreçlerine katılım olanağı **3,71** ortalama (%57,6 olumlu) ile güçlü bir performans sergilemektedir.

Bölüm Başkanlığı Duyarlılığı (Madde 1): Öğrenci sorunlarına karşı duyarlılık **3,58** puan seviyesindedir.

Staj ve Saha Yararları (Madde 9): Mesleki gelişim ve staj olanaklarının kararlara yansıması **3,36** puan ile orta düzeydedir; nötr kalan öğrenci oranı (%39,4) yüksektir.

C. Altyapı, Tesis ve Emniyet (Ortalama: 3,35)

Güvenlik ve Risk Yönetimi (Madde 11): Kampüs ve açık alanlarda güvenlik önlemleri **3,59** puan ile olumlu bir görünüm sunmaktadır.

Sağlık ve İlk Yardım (Madde 8): 3,35 ortalamaya sahip olmakla birlikte %27,3 oranında memnuniyetsizlik mevcuttur.

Teknolojik İmkânlar ve Yazılım Altyapısı (Madde 4): Ders ve projelerde analiz programları ile bilişim altyapısı **3,29** puan ile geliştirilmeye açık bulunmuştur.

Spor ve Rekreasyon Uygulama Alanları (Madde 7): Doğa/açık alan sahaları ve spor tesislerinin yeterliliği **3,17** puan alarak %30,3 oranında olumsuz değerlendirilmiştir.

D. Sosyo-Kültürel Yaşam ve Etkinlikler (Ortalama: 3,28)

- **Öğrenci Kulüpleri / Topluluklar (Madde 5):** Rekreasyonel kulüp ve toplulukların aktif bulunması **3,64** ortalama ile olumlu değerlendirilmektedir.
- **Animasyon, Festival ve Kültürel Etkinlikler (Madde 6): 2,91** ortalama ile anketin **en düşük puan alan ve olumsuz algının en yüksek olduğu (%36,4)** konusudur. Etkinliklerin tasarım ve çeşitlilik bakımından zenginleştirilmesi beklenmektedir.

4. Sonuç ve Stratejik Öneriler

1. **Kültür, Festival ve Animasyon Etkinliklerinin Geliştirilmesi:** Rekreasyon bölümü öğrencilerinin uzmanlık alanı doğrultusunda kampüs animasyonu, festival ve rekreasyon şenliği organizasyonlarının tasarım ve çeşitliliği doğrudan öğrencilerin yürütücülüğünde artırılmalıdır.
2. **Uygulama Sahaları ve Tesis Donanımı:** Rekreasyon eğitimi için kritik önem taşıyan doğa/açık alan rekreasyon sahaları, spor tesisleri ve ekipman imkânları gözden geçirilmeli ve fiziki şartlar iyileştirilmelidir.
3. **Bilişim ve Analiz Teknolojileri:** Derslerde kullanılan analiz yazılımları, veri toplama araçları ve bilişim donanımının erişilebilirliği artırılmalıdır.
4. **Staj ve Saha Uygulamaları İş Birlikleri:** Staj ve mesleki uygulama süreçlerinde öğrencilerin saha deneyimini artıracak kurum/kuruluş protokolleri güçlendirilmelidir.