

Bir Çerçeve: İş Piyasası ve Akademi Arasındaki İhtiyaç ve Beklentilerin Tanımlanması¹

A Framework: Identification of Needs and Expectations Between Labor Market and Academy²

Levent ÇORUH

Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

Geliş Tarihi: 18 Şubat 2020
Kabul Tarihi: 11.06.2020

Anahtar kelimeler:

Animasyon Sektörü, Animasyon Eğitimi, Beklentiler, Yeterlikler, Yüksek Öğretim Programları, İş Piyasası İhtiyaçları.

DOI: 10.29329/ugsead.2020.255.1

ÖZET

Bu araştırma ile animasyon eğitiminde yeni ve güncel bir müfredat geliştirilmesinin ön aşamaları olan üç adımdan (sektör ihtiyaçları ve beklentilerinin belirlenmesi, endüstri trendlerinin analizi, var olan öğretim programlarının analizi) ilk adımın gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla Türkiye’de faaliyet gösteren 10 animasyon stüdyosu ve yurtdışında faaliyetlerini sürdüren 3 animasyon stüdyosu olmak üzere toplam 13 stüdyo ya ziyaretler yapılarak anket ve görüşme uygulanmıştır. Araştırma modeli olarak nitel araştırma yönteminde tarama araştırması, veri analizi için ise betimsel analiz ve içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda Türkiye’de çizgi film ve canlandırma alanında faaliyet gösteren animasyon stüdyolarının faaliyet alanları, sahip olduğu departmanlar ve departmanlara göre sanatçı/tasarımcı dağılımları, proje yönetim yaklaşımları açısından durumları ve istihdam edecekleri kişilerin eğitim seviyeleri ve sosyal-mesleki yeterliklerine dair görüşlerini, beklentilerini ve ihtiyaçlarına dair bilgilere erişilmiştir.

© UGSEAD All rights reserved

Received: 18 February 2020
Accepted: 11.06.2020

Keywords:

Animation Sector, Animation Education, Expectations, Competencies, Higher Education Programs, Labor market needs.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

With this research, it was aimed to realize the first step from three steps (determining sector needs and expectations, analysis of industry trends, analysis of existing curricula), which are the preliminary stages of developing a new and updated curriculum in animation education.

The Purpose of The Study

Create a Framework for Identification of Needs and Expectations Between Labor Market and Academy study.

¹ Bu araştırma Erasmus+ Yüksek Öğretim Alanında Stratejik Ortaklıklar Projeleri başlığı altında Erciyes Üniversitesi adına yürütülmekte olan “*Collaboration to Design an Innovative Curriculum for Animation Education*” başlıklı ve 2017-1-TR01-KA203-046117 numaralı Avrupa Birliği Projesi kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

² This research was carried out within the scope of Erasmus+ Higher Education Strategic Partnerships projects titled “*Collaboration to Design an Innovative Curriculum for Animation Education*” and numbered 2017-1-TR01-KA203-046117 at Erciyes University.

Funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Method

Qualitative research method used as a research model, and descriptive analysis and content analysis were used for data analysis.

Findings

About the animation studios; fields of activity, departments, education levels of employed / collaborating artists / designers, number of working artists / designers and distribution by departments, types of artists / designers having the most difficulties in finding, most common shortcomings in new graduates, major values seen in new graduates or competencies, special (professional) qualifications, general (social / personal) qualifications, software used for animation production, software / approaches used for project management.

Results

As a result, obtained information about animation studios operating in Turkey such their fields of activity, departments, distribution of artists / designers, project management approaches and training levels and social-professional competencies of employees.

© UGSEAD All rights reserved

1. Giriş

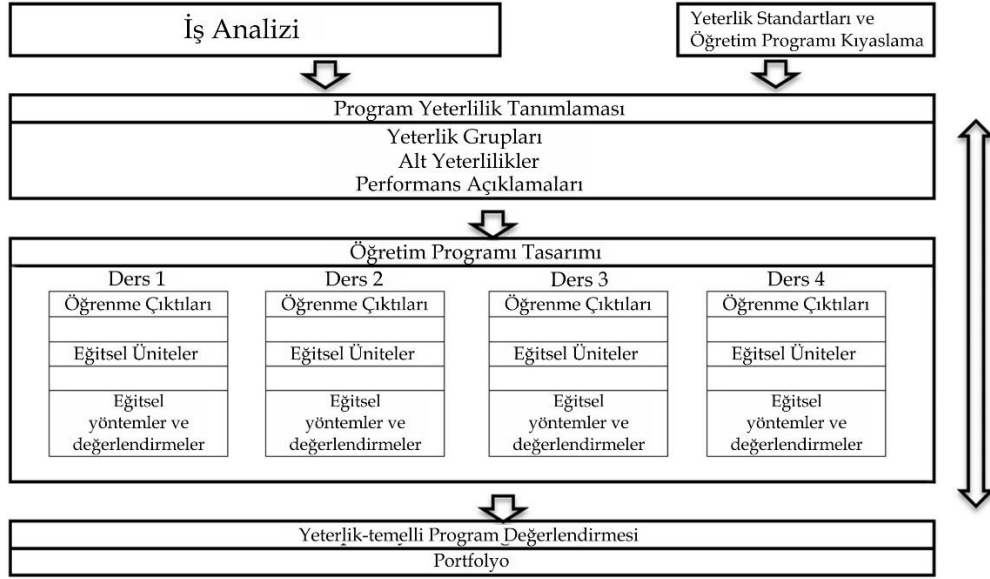
Animasyon eğitimi geleneksel teknikler ve bilgisayar tabanlı teknolojilere dair uzmanlık, ilgili yazılımları (tasarım/çizim/animasyon/video düzenleme vb.) kombine kullanabilme gibi mesleki yeterliklerin yanı sıra yaratıcı ve sanatsal yeterlikler, iletişim / takım çalışması / sosyallik / zaman yönetimi becerileri gibi yeterlikleri (teorik olduğu kadar pratik sonuçlar da elde etmeye yönelik) öğrencilere kazandırmayı hedefleyen bir eğitimidir.

Animasyon gibi iş piyasasında genel yeterlikler ve alana özel yeterliklerin eş öneme sahip olduğu alanlar için öğretim programı geliştirilirken yeterlik temelli yaklaşım, Bologna süreciyle güçlü bir şekilde bağlantılı olan popüler bir kavramdır. Yeterliliğe temelli öğretim programlarını (YTÖP) Hasbún vd. (2016) “Faaliyetlerini, her bir ana dalın lisans profilinde beyan edilen genel ve spesifik yeterliliklerin gelişimine izin verecek şekilde düzenleyen öğretim programı” şeklinde tanımlamaktadır.

YTÖP tasarım aşamalarını Kim (2015) sürekli bir döngü içinde birbirini takip eden üç aşama olarak tanımlamaktadır. Tasarım sürecinin tamamı Şekil 1’de verilmiştir. Bu aşamalar;

1. Yeterliliklerin belirlenmesi;
2. Yeterliliklerin derslerle ilişkilendirilmesi; ve
3. Müfredatta yeterliliklerin değerlendirilmesi.

Frech ve diğerleri (2010) yeterlikleri; “bireylerin piyasadaki gelen teorik taleplerin yanı sıra pratik iş gereksinimlerine cevap verebilmelerini sağlayan bilgi, anlayış, yetenekler ve değerlerin dinamik birleşimi” olarak tanımlamaktadır (s.5).



Şekil 1. Yeterlilik temelli müfredat için teorik çerçeve (Kim, 2015).

İlk aşama olan yeterliklerin belirlenmesi aşaması için kaynak olarak iş analizi, mevcut yeterlik standartları ve mevcut öğretim programlarının karşılaştırmalarını göstermiştir. Bu yeterliklerin belirlenmesi aslında Animasyon Endüstrisinin istihdam için önemsedığı ve Akademinin öğretim programlarına temel olan genel ve özel yeterliklerin eşleştirilmesi anlamına gelmektedir. Fakat animasyon alanı için işgücü piyasası ve yüksek öğretim kurumları arasındaki yeterliliklerin eşleştirilmesi sırasında göz önünde bulundurulması gereken hususları günümüzün hızlı değişim trendleri nedeniyle takip etmek kolay olmamaktadır. Yeterliliklerin ne olduğu ve ne yönde değişiyor olduğuna dair bilgilerin akışını sağlamak için yüksek öğretim kurumları ile endüstri arasında organik bir bağın daimî tutulması hayati önem arz etmektedir. Üniversiteler tarafında sektörden geri bildirimler olmaksızın yapılan müfredat tasarım ve değişiklikleri sektörün güncel ihtiyacı olan yeterlikleri, bunlara özel ne tür ders materyalleri gerektiği ve bu yeterliklerin ne tür sınavlarla ve nasıl ölçülmesi gerektiği bilinemeyeceğinden tam anlamıyla amacına ulaşmaktan uzak kalacaktır.

Türkiye’de animasyon sektörünün son yıllardaki hızlı büyümesine karşın üniversitelerde sınırlı sayıda (3 devlet³, 6 vakıf üniversitesi⁴) animasyon bölümü olması, öğretim programlarının günceli takip edecek kadar hızlı güncellenememesi, yeni animasyon bölümlerinin hızla yeterli ön çalışmalar yapılmaksızın açılması ve mevcut üniversitelerin öğretim programlarının taklit edilmesi ya da olması gereken durum yerine derslerin öğretim kadrosunun yeteneklerine göre programa eklenmesi gibi idealden uzak durumlar nedeniyle akademi ve endüstri arasındaki mesafe gitgide açılmaktadır. Üniversiteler sektörün ihtiyaçlarına cevap vermenin ötesinde sektörü daha ileri götürecek bilgi ve iyi uygulama pratiklerini de üretme misyonuna sahip olsalar da birçok durumda sektördeki firmaların rekabet gücünü artıracak yeni teknolojiler ve yöntemleri deneme konusunda daha istekli ve atik davrandıkları da gerçektir.

Bu bakış açısıyla eğitim programlarının güncelliğini sağlayabilmek için sektör trendlerinin takibi ve stüdyolardaki iç işleyişin bilinmesi önemlidir. Animasyon sektöründeki stüdyolar hakkında bütüncül

³ Eskişehir Anadolu Üniversitesi, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi (Araştırmanın yapıldığı yıl örgün eğitime devam eden üniversiteler temel alınmıştır.)

⁴ İzmir Yaşar Ü., İstanbul Maltepe Ü., Bahçeşehir Ü. İstanbul Aydın Ü., Başkent Ü., İstanbul Kültür Ü.

bir kavrayış⁵ üniversitelerin animasyon eğitim programları geliştirirken vermeleri gereken kararlara olabilecek en ideal dayanakları sağlayacaktır.

Ayrıca salt animasyon eğitimi almış bireyler dışında, resim, heykel, seramik ve grafik tasarım gibi güzel sanatlar, tasarım ve mühendislik alanlarından kişiler de animasyon stüdyolarında yaygın olarak çalışmaktadır. Bu nedenle sektörün beklenti ve ihtiyaçlarına dayalı yeterliklerin belirlenmesi animasyon eğitimi veren yüksek öğretim kurumları kadar diğer ilgili bölümler için de önemlidir.

1.1. Problem Cümlesi

Türkiye animasyon stüdyolarının durumu üniversitelerde verilen animasyon eğitimi ve mezun yeterliklerine dair görüşleri, beklentileri ve ihtiyaçları nelerdir?

Alt Problemler

1. Stüdyo'nun faaliyet alanları nasıldır?
2. Stüdyoda hangi departmanlar faaliyet göstermektedir?
3. Stüdyoda çalışan / iş birliği yapan sanatçı/tasarımcıların eğitim seviyeleri nasıldır?
4. Stüdyoda çalışan sanatçı/tasarımcı sayısı ve departmanlara göre dağılımı nasıldır?
5. Stüdyoda bulmakta en çok zorluk çekilen sanatçı/tasarımcı tipleri nasıldır?
6. Stüdyoda çalışan yeni mezun öğrencilerde en sık görülen eksiklikler nelerdir?
7. Stüdyoda çalışan yeni mezun öğrencilerde görülen asıl değerler ya da yetkinlikler nelerdir?
8. Animasyon alanı için gerekli özel (mesleki) yeterliliklere dair stüdyo yönetiminin görüşleri nasıldır?
9. Animasyon alanı için gerekli genel (sosyal/kişisel) yeterliliklere dair stüdyo yönetiminin görüşleri nasıldır?
10. Stüdyoda animasyon üretimi için kullanılan yazılımlar hangileridir?
11. Stüdyoda proje yönetimi için kullanılan yazılımlar/yaklaşımlar nasıldır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, iş piyasası ve akademi arasındaki ihtiyaç ve beklentilerin bir çerçeve olarak tanımlanmasıdır. Bu doğrultuda Türkiye'de çizgi film ve canlandırma alanında faaliyet gösteren animasyon stüdyolarının faaliyet alanları, sahip olduğu departmanlar ve departmanlara göre sanatçı/tasarımcı dağılımları, proje yönetim yaklaşımları açısından durumları ve istihdam edecekleri kişilerin eğitim seviyeleri ve sosyal-mesleki yeterliklerine dair görüşlerini, beklentilerini ve ihtiyaçlarını belirlemektir. Bu genel amaca ulaşmak için yukarıdaki ana probleme ve alt problemlere cevap aranmıştır.

⁵ Faaliyet alanı, hiyerarşik yapı, mevcut departmanlar, istihdam edilen kişilerin uzmanlık alanları (sanatçı, tasarımcı, yazar, mühendis), bu grupların stüdyo içindeki sayısal dağılımları, sosyal ve mesleki yeterlikler, üniversite mezunu elemanların olmayanlara göre zayıf ve güçlü yanları, tasarım ve proje yönetim yazılımları, vb.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Modeli

Çalışmanın doğası araştırmanın farklı bileşenlerine yönelik verilere erişmek için farklı yöntemler kullanılmasını gerektirmektedir. Bu nedenle Greene vd. (1989) ve Giannakaki (2005)'in yaptığı amaçsal sınıflandırmasındaki beşinci madde olan *Genişletme (Expansion)* amacıyla araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Çalışmada nicel ve nitel veriler eş zamanlı olarak toplanmış ve nitel veriler nicel verilere nazaran baskın statüdedir. Çalışmada Leech ve Onwuegbuzie (2009) 'un tasarımına göre *Tamamen karma Eşzamanlı Baskın Statülü Tasarımı (Fully mixed concurrent dominant status design)* tercih edilmiştir. Bu tip karma araştırma tasarımları Baki ve Gökçek (2012)'nin ifade ettiği gibi “araştırmada nitel ve nicel aşamaların çalışmanın yukarıda değinilen bir ya da birden fazla bileşeninde veya bu bileşenler arasında (yani amaç, veri toplama araçları, veri analizi ve yorumlanması) karma yapıldığı tasarımıdır.” (s.15). Araştırmada nicel araştırma desenlerinden tarama deseni ve nitel araştırma için içerik analizi kullanılmıştır.

2.2. Evren ve örneklem

Araştırmanın evrenini yurtiçi ve yurtdışı animasyon stüdyoları, örneklemini ise Türkiye’de faaliyet gösteren 10 animasyon stüdyosu ve yurtdışında faaliyetlerini sürdüren 3 animasyon stüdyosu olmak üzere toplam 13 animasyon stüdyosu oluşturmaktadır.

Örnekleme Ait Bilgiler

Araştırmaya Türkiye’den dahil edilen animasyon stüdyoları Anima İstanbul Film Yapım A.Ş., İSF Film Prodüksiyon Ltd. Şti., Kelebek Animasyon (Koza Yayın Dağıtım A.Ş.), Muzip Peri Reklam Tanıtım Hiz. A.Ş., Neher Cordoba Documentary, Netco Animasyon Prodüksiyon Ltd. Şti., Akko Organizasyon (Outline Ajans), R Ajans, Siyah Martı, YOYO Film Yapım Ltd. Şti.’dir. Araştırmaya yurtdışından dahil edilen animasyon stüdyoları ise ZVVIKS Institute for Film and Audiovisual Production (Slovenya), Finta Institute of Contemporary Arts (Slovenya), Walking The Dog Animasyon Stüdyosu (Belçika)’dır. Türkiye’den ve Belçika’dan veri toplanan animasyon stüdyoları genel olarak dijital teknolojileri kullanarak animasyon üretirken, Slovenya’da faaliyet gösteren stüdyolar geleneksel kukla ve cam stop motion tekniği ile üretim yapan stüdyolardır.

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Verilerin toplanması, proje ekibi tarafından stüdyolar fiilen ziyaret edilerek anket ve görüşme yolu ile yapılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak anket/görüşme formu (Ek.1) ve gözlem kullanılmıştır. Anket geliştirilmesi adı geçen proje kapsamında uluslararası iş birliği (alan uzmanları ile yapılan ulus ötesi toplantılar, internet üzerinden görüntülü görüşmeler ve yazışmalar) ile uzman görüşleri alınarak yapılmıştır. Anket sayısal veriler (nicel) ve görüşme soruları (nitel) şeklinde iki kısımdan oluşmaktadır. Anketin ilk 2 sorusunda stüdyoların faaliyet alanları ve var olan departmanlar için önceden tanımlı seçeneklerden var/yok (0/1) şeklinde işaretlemeleri istenmiş, listede olmayan kategoriler için “diğer faaliyet alanı” ve “diğer departman” alanları eklenmiştir. Anketin 3. ve 4. sorularında “eğitim seviyeleri” ve “departman başına çalışan sanatçı sayısı” alanlarına sayısal değerler girilmesi istenmiştir. Formun devamındaki 5-11 arası sorularda açık uçlu görüşme soruları sorulmuştur. Anket / görüşme formu

içeriğindeki tüm soruların uzman görüşü alınarak araştırmanın alt problemlerine en iyi cevap verecek biçim ve türde hazırlanmasına özen gösterilmiştir. Anket soruları araştırmanın alt problem sıra numaraları ile eşlenik olarak dizilmiştir.

Verilerin Analizi

Nitel veri analizi için betimsel analiz ve içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi nitel materyal üzerinden temel tutarlılıkları ve anlamları belirlemeye yönelik herhangi bir veri indirgeme ve anlamlandırma girişimlerini ifade eder (Patton, 2016, s. 453).

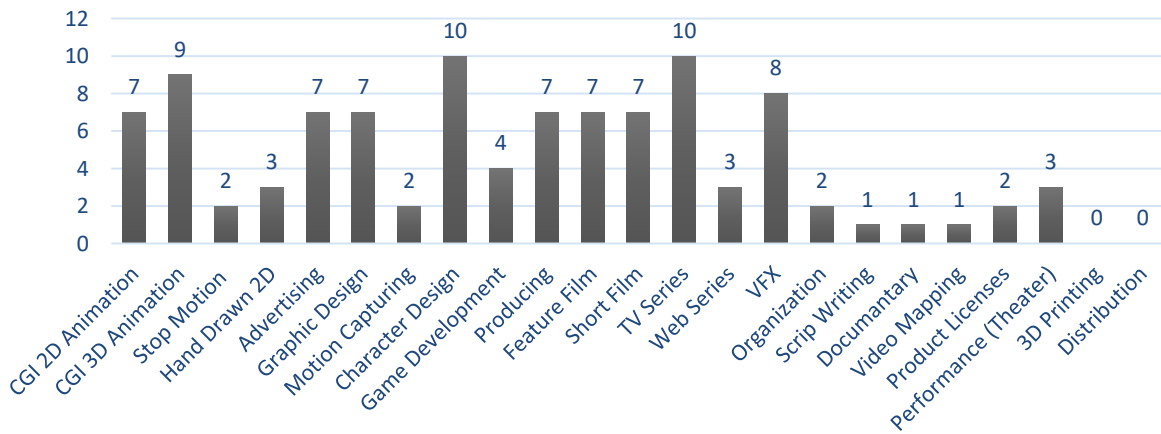
Veri toplama araçlarından elde edilen veriler bilgisayar ortamına geçirilerek dijital hale getirilmiştir. Nicel verilerin frekans değerleri çıkarılmış ve grafikler halinde sunulmuştur. Nitel verilerin ise betimsel ve içerik analizleri yapılmıştır. Nitel veriler için bütün transkripsiyonlar okunarak üzerinden geçilmiş ve ilk izlenim notları alınmıştır. Tüm veriler tekrar detaylı taranmış, birbiri ile ve cevabı aranan soru ile ilişkili parçalar belirlenerek kodlama yapılmıştır. Ardından araştırma alt problemleri ile ilişkili / önemli kodlar belirlenerek kodlar bir araya getirilmiş ve gruplar (kategoriler) oluşturulmuştur. Kategoriler kodlanmış ve kodların konu ile en ilgili olanlarına ve birbirleri ile nasıl bir bağlantılı olduklarına dair kararlar verilmiş, temalar elde edilmiştir. Elde edilen temalar önceden varsayılan temalarla birleştirilmiş ve analiz sürecinin sonunda bulgular elde edilmiştir. Nicel verilerin ise frekans analizi yapılmış, bu değerlerin ortaya konması ile stüdyoların faaliyet alanları, departmanları, sanatçı tipine göre istihdam oran ve eğilimlerinin yorumlanmasına olanak sağlanmıştır.

3. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde araştırmanın alt problemleri doğrultusunda veri toplama araçları ile elde edilen bulgular ve yorumları yer almaktadır.

3.1. Stüdyoların Faaliyet Alanları

Araştırmanın 1 numaralı alt problemi doğrultusunda stüdyoların faaliyet alanları araştırılmıştır. Grafik 1, Türkiye'nin önde gelen 11 animasyon stüdyosundaki faaliyet alanları ve her faaliyet alanında yer alan stüdyoların frekansları ile ilgili bilgi vermektedir.



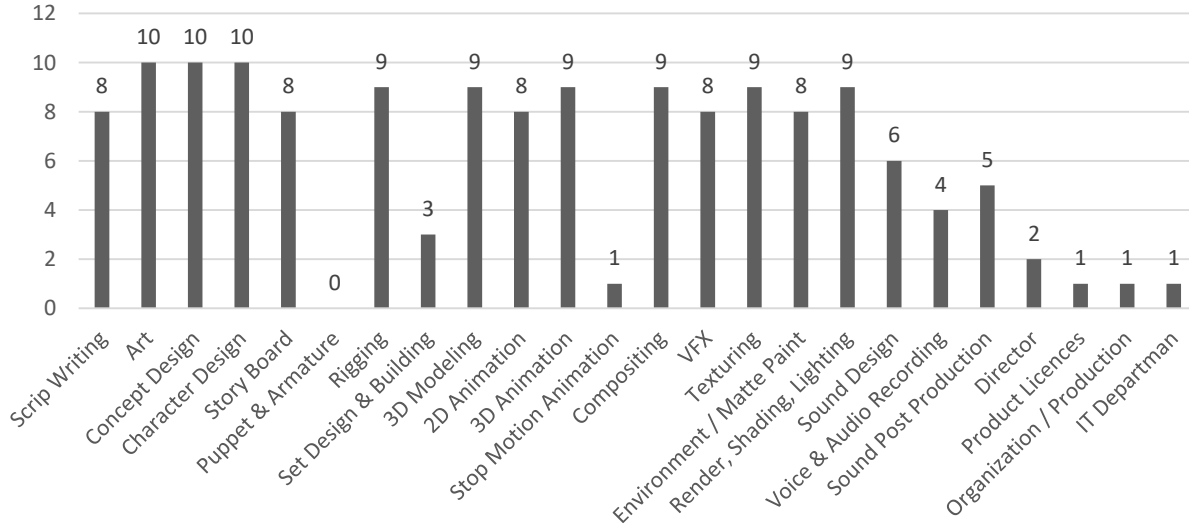
Grafik 1. Animasyon Stüdyoları Faaliyet Alanları Özeti.

Grafik incelendiğinde, faaliyet alanları içinde üç yüksek trend olduğu görülmektedir. Karakter tasarımı, TV çizgi dizisi ve bilgisayar üretimi 3 boyutlu animasyonun stüdyoların faaliyet alanları içinde

diğer alanlara nazaran daha fazla stüdyoda olduğu görülmektedir. Buna karşılık 3 boyutlu baskı ve dağıtım alanlarında faaliyet gösteren hiç stüdyo bulunmadığı, senaryo yazımı, belgesel, video mapping gibi faaliyet alanları da nadir görülmektedir. Bilgisayar üretimi 2-boyutlu animasyon, reklamcılık, grafik tasarımı, yapımcılık, uzun ve kısa metrajlı film ve görsel efekt alanlarının ise ikincil yüksek trend olduğu görülmektedir.

3.2. Stüdyodaki Departmanlar

Araştırmanın 2 numaralı alt problemi doğrultusunda stüdyolarda faaliyet gösteren departmanlar araştırılmıştır. Türkiye'nin önde gelen 11 animasyon stüdyosunda faaliyet gösteren departmanların isimleri ve frekansları Grafik 2'de verilmiştir.

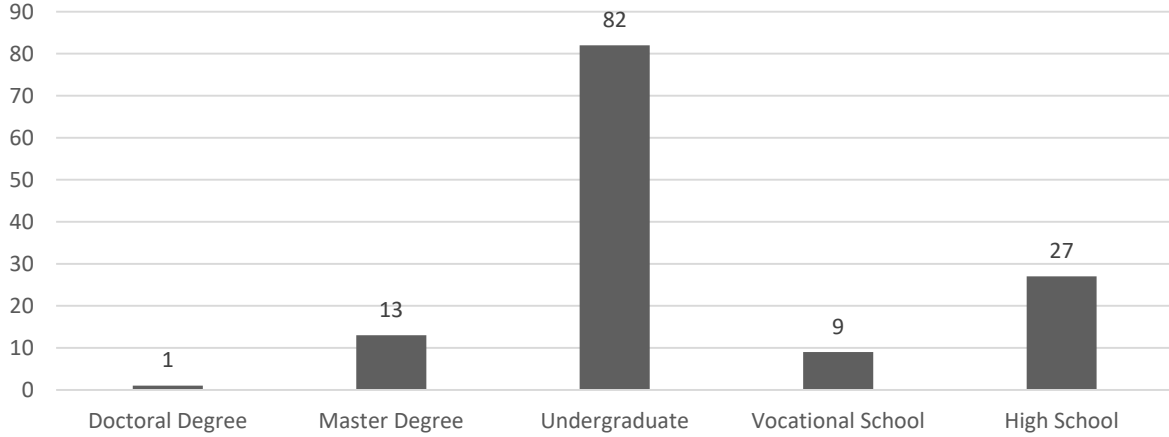


Grafik 2. Animasyon Stüdyolarındaki Departmanlar.

Grafik incelendiğinde, bulunan departmanları açısından stüdyoların genelinin ortaklık gösterdiği söylenebilir. Stüdyoların tamamına yakınında bulunan 14 departmanın (senaryo yazarlığı, sanat, konsept tasarımı, karakter tasarımı, storyboard, iskeletlendirme (rig), 3 boyutu modelleme, 2 boyutlu animasyon, 3 boyutlu animasyon, compositing, görsel efekt, dokulandırma, arkaplan boyama (matte painting), render-gölgeleme-aydınlatma) hepsinin 8-10 bandında yer aldığı görülmektedir. Bunun aksine Kukla - Armatür ve Set Tasarımı - İnşası gibi storyboard animasyona yönelik departmanların ve ayrıca Yönetmen, Lisanslı Ürün, Organizasyon / Yapım, Bilişim departmanı gibi departmanların az sayıda stüdyoda mevcut olduğu görülmektedir. Ses tasarımı / kaydı / üretimi ile ilgili departmanların ise stüdyoların yarısında mevcut olduğu görülmektedir.

3.3. Sanatçı / Tasarımcıların Eğitim Seviyeleri

Araştırmanın 3 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarında çalışan sanatçı ve tasarımcıların eğitim seviyeleri araştırılmıştır. Buradaki amaç eğitim seviyelerine göre istihdam durumlarını tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyoda çalışan sanatçıların eğitim seviyelerine göre dağılımları Grafik 3'te verilmiştir.

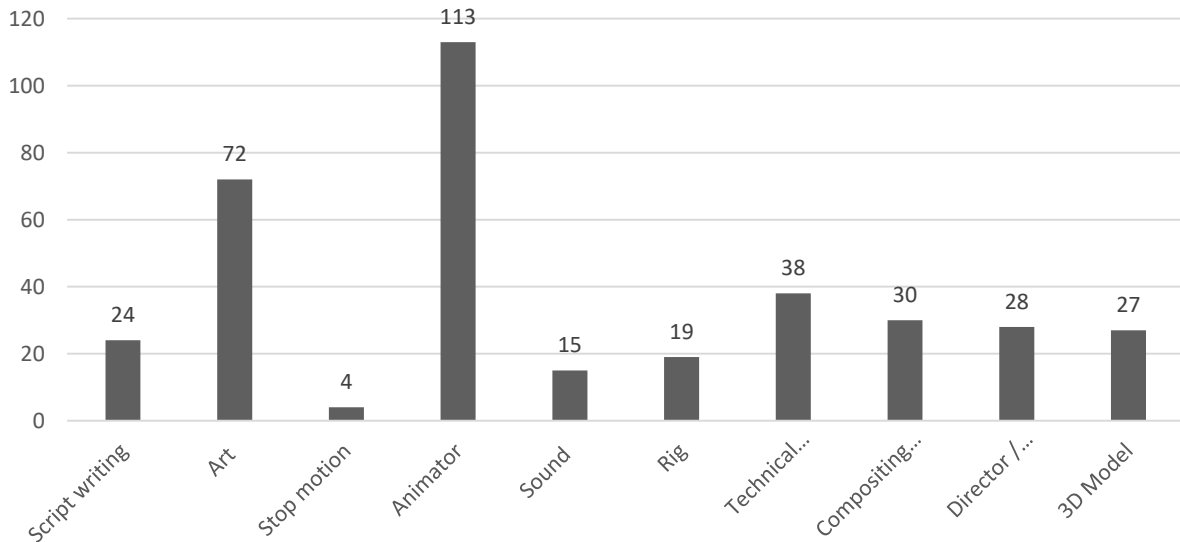


Grafik 3. Sanatçı / Tasarımcıların Eğitim Seviyeleri.

Grafik 3 incelendiğinde, 11 stüdyonun toplam 132 sanatçısı içinde 82 kişi ile lisans mezunlarının en kalabalık grubu oluşturduğu, ardından gelen sırasıyla lise (27), yüksek lisans (13) ve ön lisans (9) mezunlarının 10-30 kişi bandında yer aldığı görülmektedir. Son sıradaki doktora eğitim seviyesindeki sanatçı sayısı ise 1 kişi ile yok denecek kadar azdır.

3.4. Sanatçı / Tasarımcı Sayıları ve Departmanlara Göre Dağılımları

Araştırmanın 4 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarındaki departmanlara göre sanatçı ve tasarımcıların dağılımları araştırılmıştır. Buradaki amaç departmanlara göre istihdam oranlarını tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyoda çalışan sanatçıların stüdyolarındaki departmanlara göre dağılımları Grafik 4'te verilmiştir.



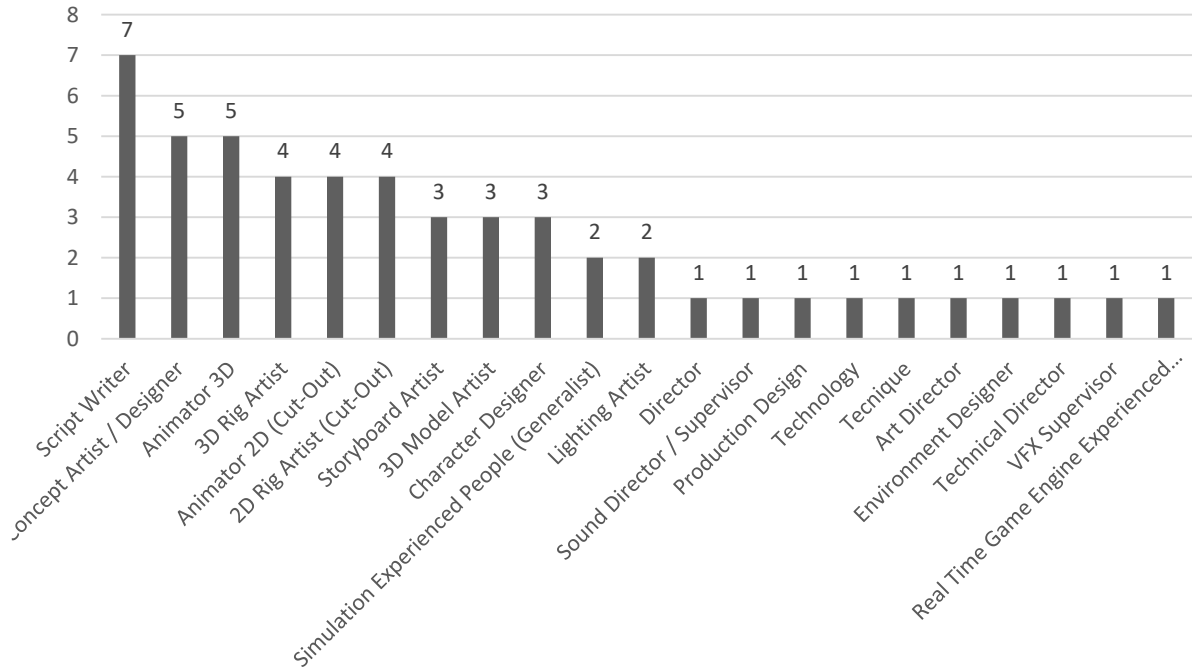
Grafik 4. Sanatçı / Tasarımcı Sayıları ve Departmanlara Göre Dağılımları.

Sanatçı ve tasarımcıların departmanlara göre dağılım grafiği incelendiğinde, animasyon (113) ve sanat (72) departmanlarının toplam çalışan sayısının (185) diğer tüm departmanların toplam çalışan sayısı

(185) ile eşit olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan stüdyolar genelinde en az istihdama sahip departmanın 4 kişi ile Stop Motion olduğu ve çoğu departman için toplam sayıların 20-40 kişi bandında olduğu görülmektedir.

3.5. Bulmakta En çok Zorlanılan Sanatçı / Tasarımcı Tipi

Araştırmanın 5 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarının bulmakta en çok zorlandıkları sanatçı ve tasarımcılar araştırılmıştır. Buradaki amaç sektörde ihtiyaç duyulan fakat yetişmiş eleman sıkıntısı yaşanan alt alanları tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar sanatçı uzmanlık alanlarına göre gruplanarak frekansları Grafik 5'te verilmiştir.

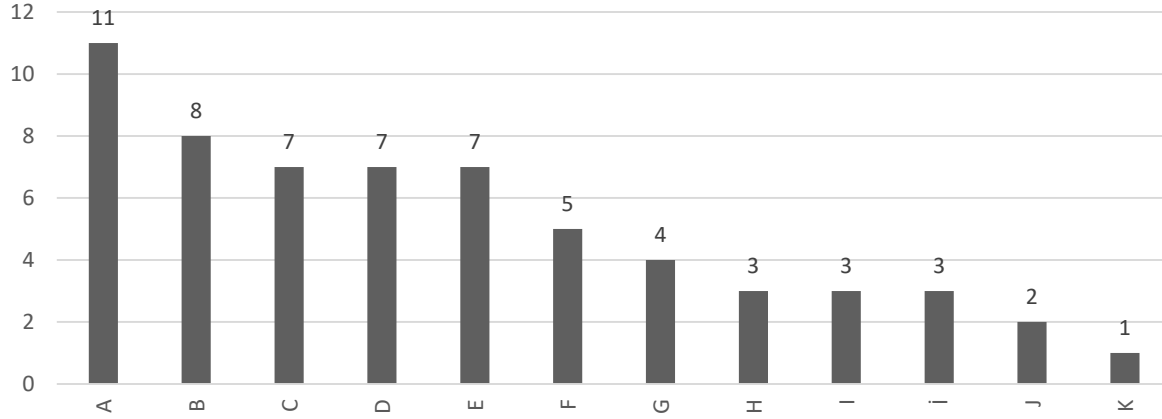


Grafik 5. Stüdyoların Bulmakta En çok Zorlandıkları Sanatçı ve Tasarımcılar.

Stüdyoların bulmakta en zorlandığı sanatçıların senaryo yazarları olduğu, bunun ardından sırasıyla 3B rig sanatçısı, konsept sanatçısı, Cut-out için 2B animatör ve 2B rig sanatçısı olduğu görülmektedir. Üçüncü grup ise storyboard sanatçısı, 3B model sanatçısı ve karakter tasarımcılarıdır.

3.6. Mezunlarda Sık Görülen Eksiklikler

Araştırmanın 6 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarında çalışan yeni mezunlarda en sık görülen eksiklikler araştırılmıştır. Buradaki amaç mezunların eksik yönlerinin stüdyoların bakış açısından tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar gruplanarak frekans değerleri Grafik 6'da verilmiştir.



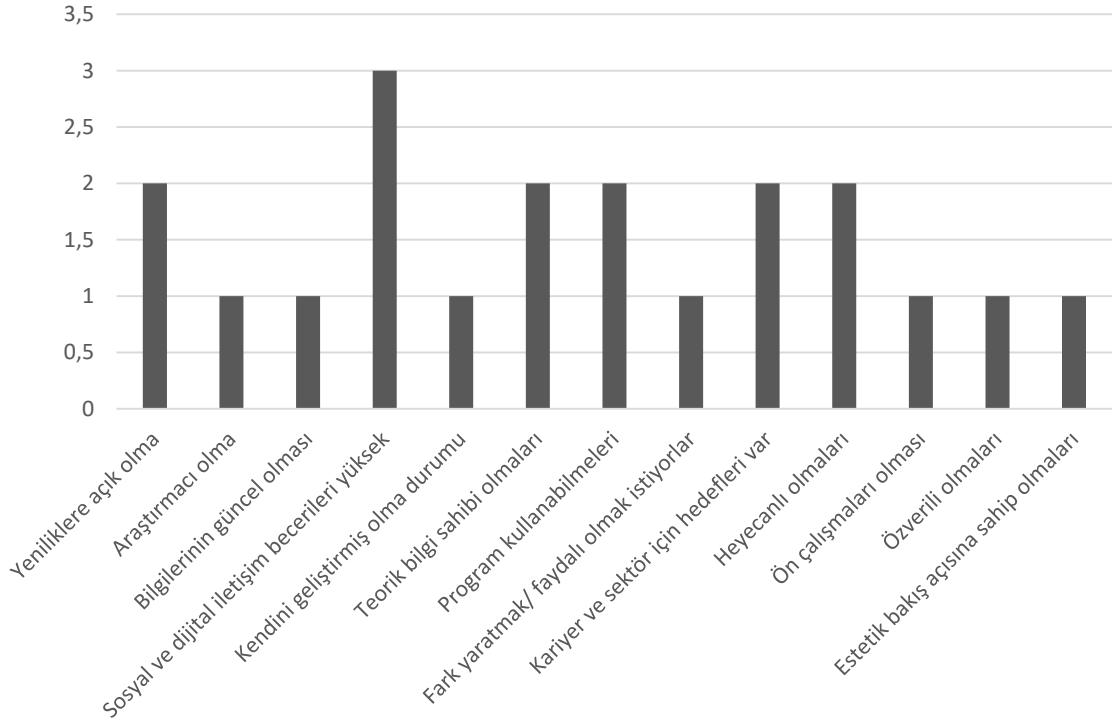
Grafik 6. Mezunlarda sık görülen eksiklikler⁶.

Grafik 6 incelendiğinde, mezunlarda en sık görülen eksikliğin tüm stüdyolar tarafından ifade edilen; Rig, kodlama, teknik terimler ve teorik konular gibi alt alanlarda uzmanlaşma eksikliği olduğu görülmektedir. Bu durumu kendi bilgi seviyesi ve nerede kullanacağını farkında olmamak (8), birden fazla tasarım yazılımını etkili ve kombine kullanabilme eksikliği (7), animasyon pratiklerine dair deneyim ve süratli çalışma eksikliği (7) ve iş hayatına uyum sorunları (yüksek maaş ve hızlı yükselme beklentisi) (7) takip etmektedir. İş disiplini ve zaman yönetimi eksikliği (5) ise üçüncü sırada gelen ve stüdyoların yarısına yakınında görülen bir eksiklik olarak ifade edilmiştir.

3.7. Mezunlarda Görülen Asıl Değerler ve Yetkinlikler

Araştırmanın 7 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarında çalışan yeni mezunlarda görülen asıl değerler ve yetkinlikleri araştırılmıştır. Buradaki amaç mezunların değerleri ve yetkinlikleri açısından olumlu yönlerinin stüdyoların bakış açısından tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar gruplanarak frekans değerleri Grafik 7'de verilmiştir.

⁶ (A) Alt alanlarda uzmanlaşma eksikliği (Rig, kodlama, teknik terimler ve teorik konular); (B) Kendi bilgi seviyesi ve nerede kullanacağını farkında olmamak; (C) Birden fazla tasarım yazılımını etkili ve kombine kullanabilme eksikliği; (D) Animasyon pratiklerine dair deneyim ve süratli çalışma eksikliği; (E) İş hayatına uyum sorunları (Yüksek maaş ve hızlı yükselme beklentisi); (F) İş disiplini ve zaman yönetimi eksikliği; (G) Stüdyo iş akışı ve görev tanımları bilgi eksikliği; (H) Düşük sektör farkındalığı ve salt sanatsal kaygı; (I) Kariyer planlama / portfolyo kültürü eksikliği; (İ) Doğrudan (salt) animasyon eğitimi almamış olmak; (J) Mesleki gelişmeye açık/istekli olmama; (K) Özgünlük eksikliği.



Grafik 7. Mezunlarda Görülen Asıl Değerler Yetkinlikler.

Grafik 7 incelendiğinde, mezunlarda görülen yetkinliklerin başında Sosyal ve dijital iletişim becerisi geldiği görülmektedir. Mezunların bu özelliğini yeniliklere açık olma, heyecanlı olmaları, kariyerleri ve sektör için hedefleri olması, fark yaratmak / faydalı olmak istemeleri, özverili olmaları gibi değerleri ve alanda güncel bilgilere sahip olmaları, araştırmacı olma, kendini mesleki anlamda geliştirmiş olmaları, teorik bilgiye sahip olmaları, animasyon, çizim, boyama, tasarım ve proje yönetimine yönelik çeşitli programları kullanabilmeleri, meslekleri ile ilgili ön çalışma yapmış belli bir deneyime ulaşmış olmaları, estetik bakış açısına sahip olmaları gibi yetkinlikleri takip etmektedir. Ayrıca stüdyo temsilcileri kendi stüdyolarında çekirdekten yetişen kişilere nazaran akademik eğitimin fark yarattığını vurgulamışlardır.

3.8. Animasyon Alanı İçin Gerekli Özel (Mesleki) Yeterlilikler

Araştırmanın 8 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon alanı için ne tür özel (mesleki) yeterlilikler gerektiği araştırılmıştır. Buradaki amaç animasyon alanında kariyer planlayan mezunlarda ne tür mesleki yeterlilikler gerektiğini stüdyoların bakış açısından tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevapların içerik analizi sonucu gruplanarak frekans değerleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1.

Animasyon Alanı İçin Mesleki Yeterlilikler

	Mesleki Yeterlilikler	(f)
A.	Rol yapma / dramaturji / kamera oyunculuğu / jest mimik ve hareketin duygusunu bilmek	8
B.	Görselleştirme / çizim yeteneğine sahip olmak	4
C.	Özel bir alanda uzmanlaşmak	4

D.	Tasarım bilgisi / modelleme becerisine sahip olmak	2
E.	Yazılımlara çoklu hakimiyeti bulunmak	2
F.	Gözlem yeteneğine sahip olmak	2
G.	Estetik / sanatsal bir bakışa sahip olmak	2
H.	Script (kod) bilgisi / fizik bilgisine sahip olmak	2
I.	Pedagojik eğitim almış olmak / bilgiye sahip olmak	1
İ.	Işık bilgisine sahip olmak (ışıklandırma, ışıkla atmosfer oluşturma)	1
J.	Kurgu ve senaryo yazarlığı eğitimi almış olmak	1
K.	Projenin üslubuna uyum sağlayabilmek	1
L.	Sanata dair temel kavramları bilmek	1
M.	Hareket analizi yapabiliyor olmak	1
	Toplam (f)	32

Tablo 1. İncelendiğinde stüdyo görüşlerine göre animasyon alanında çalışacak kişilerde aranan özel yeterliklerin başında (A) dramaturji bilgisi geldiği görülmektedir. Animatörün rol yapmayı, kamera oyunculuğunu, canlandıracağı karakter için jest ve mimik hareketlerini ve örneğin bir banka memurunun veya ikincil karakterin hayatıyla ilgili hareketin duygusunu bilmesi beklenmektedir.

İkinci sırada (B) çizim ve görselleştirme yeteneği ve (C) animasyon alanındaki karakter tasarımı, kukla yapımı, sahne tasarımı, canlandırma, modelleme, rig (iskelet/donatı), storyboard, rendering, video düzenleme / kompozit gibi spesifik görevlerden en az birinde uzmanlaşmış olması beklenmektedir. Stüdyo temsilcileri çalışanlarının birkaç alanda uzmanlaşmasına ihtiyaç duyduklarını vurgulamışlardır.

Bunların haricinde (G) estetik ve sanatsal bir bakışa sahip olmak, (F) Gözlem yeteneğine sahip olmak, (M) Hareket analizi yapabiliyor olmak, maddeleri sanatsal bir gözlem yeteneğinin gerekliliğine vurgu niteliğindedir. Hareket, çevre, mimik, jest ve mekâna dair gözlem yeteneğinin ve estetik bakış açısının gerekliliği stüdyo temsilcileri tarafından birbirinden farklı cümlelerle ifade edilmiş olsa da önemi vurgulanmıştır.

Bahsi geçen bazı yeterlikler ise teorik bilgiler, uygulama pratikleri ve dijital becerilerin bir karışımı biçimindeki yeterlikler olarak tanımlanabilir. Bu tür yeterliklere örnek olarak; animasyon, çizim, boyama, fotografik görüntü işleme, video vb yazılımları kombine ederek kullanabilme ve bu yazılımlar ile tasarım (modelleme, sahne tasarımı vb) yapabilmek verilebilir. Benzer şekilde ışık, renk teorisi, renk armonisi, renk uzayları, gibi sanata dair temel kavramları bilmek ve bu bilgiyi sanal çevrelerde ışıklandırma ve ışıkla atmosfer oluşturma gibi amaçlarla kullanmak veya fizik için teorik bilgiye sahip olmak ve bu bilgiyi kullanarak canlandırma mekanizmaları için script (kod) yazımı da bilgi, uygulama pratiği ve dijital becerilerin birleşiminden oluşan yeterliklere örnek sayılabilir.

3.9. Animasyon Alanı İçin Gerekli Genel (Sosyal) Yeterlilikler

Araştırmanın 9 numaralı alt problemi doğrultusunda animasyon alanında çalışmak için iletişim becerileri, takım çalışması gibi ne tür genel (sosyal) yeterlikler gerektiği araştırılmıştır. Buradaki amaç animasyon alanında kariyer planlayan mezunlarda ne tür sosyal yeterlikler gerektiğini stüdyoların bakış açısından tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar gruplanarak frekans değerleri Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2.

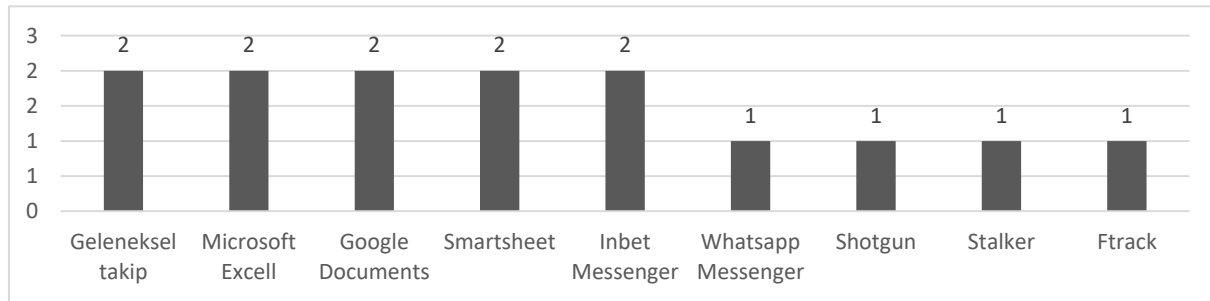
Animasyon Alanı İçin Sosyal Yeterlikler.

	Sosyal Yeterlikler	(f)
A.	Profesyonellik / iş disiplini (stüdyo hiyerarşik yapısı, mesai süreleri ve kurallara riayet etmek)	8
B.	Takım çalışmasına uygunluk / takım motivasyonuna katkı	6
C.	Alana ilgili / araştırmacı / güncelden beslenen	6
D.	Yüksek iletişim becerisi / sosyallik (stüdyo içi ve sektör çapında)	5
E.	Sabır, istek ve özveri ile çalışmak	5
F.	Eleştiriye açık olmak / revizyon talepleri / yönetmene uyum	3
G.	Bilgiye/Öğrenmeye/Gelişime açık olması	3
H.	Öz farkındalık (Kabiliyetini-haddini bilmek, kibir ve yüksek ego olmaması)	2
I.	Dürüstlük	2
İ.	Zaman yönetimi becerisi	2
J.	Yaratıcı olmak / kendinden estetik şeyler katmak	1
K.	Bütünün hangi parçası olduğunun farkında olmak	1
L.	İş tecrübesi	1
M.	Liderlik özelliği	1
N.	Sorumluk ve yetki alabilir olmak	1
O.	Farkındalığı yüksek (dikkatli açık bir algı olmalı)	1
Ö.	Analitik bir kafa yapısı	1
P.	Sanatsal kısım hariç işleri de kabul etmeli (Teknik işler / operatörlük)	1
	Toplam (f)	50

Tablo 2. İncelendiğinde stüdyoların görüşlerine göre animasyon alanında çalışacak kişilerde aranan sosyal yeterliklerin başında stüdyonun hiyerarşik yapısına, mesai sürelerine ve stüdyo kurallarına uygun hareket etmek geldiği görülmektedir. Sosyal yeterliklere dair ikinci önemli görüş ise takım çalışmasına uygunluk olarak verilmiştir. Bireyin stüdyo ekibine uyumlanma yeteneğinin yanı sıra kendi üzerine düşen işleri yaptıktan sonra takımdaki diğer kişilerin problemlerine katkı sağlama ve takım motivasyonuna katkı sağlaması da beklenen yeterliklerdendir. Stüdyo temsilcileri ile yapılan görüşmeler esnasında

3.10. Proje İş-Akışı Yöntem ve Yazılımları

Araştırmanın 10 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarında kullanılan İş-akışı yönetim yazılımları ve yöntemleri araştırılmıştır. Buradaki amaç mezunların animasyon stüdyolarında ne tür proje yönetim ve takip sistemlerine entegre olmaları gerektiğini araştırmaya katılan stüdyoların kullandığı sistemler üzerinden tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar gruplanarak frekans değerleri Grafik 8’de verilmiştir.

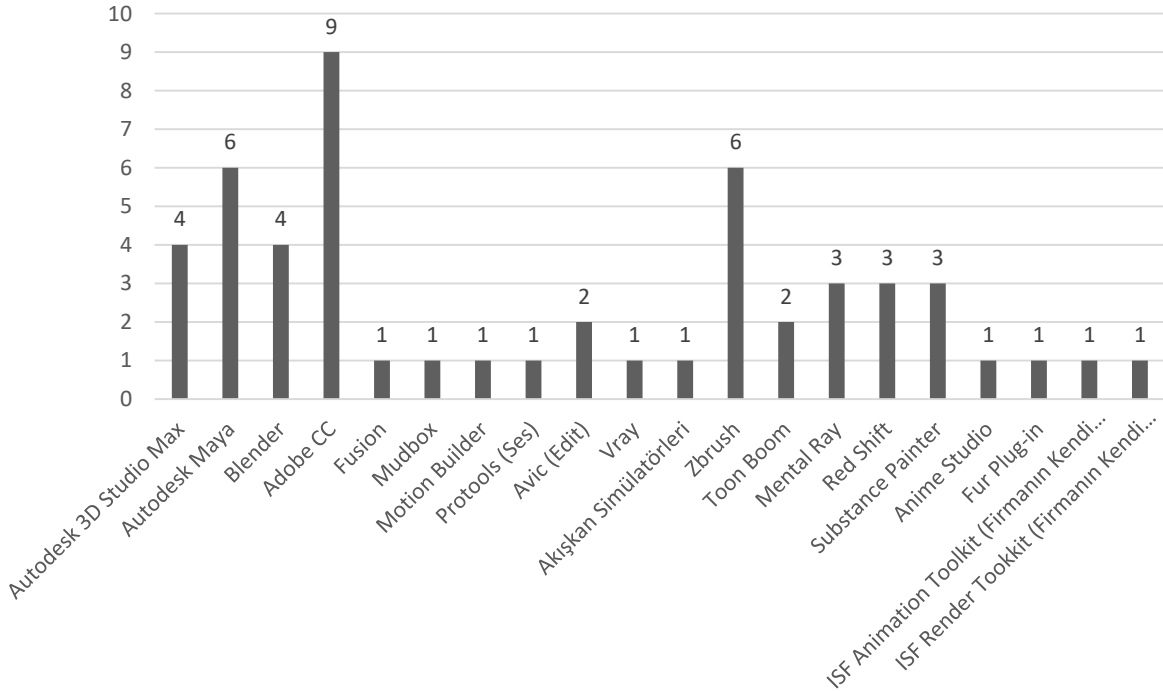


Grafik 8. Stüdyolarda kullanılan proje iş-akış yöntem ve yazılımları.

Grafik incelendiğinde, proje iş akışının takibi ve yönetimi açılarından stüdyolar arasında bir birlik olmadığı ve birbirlerinden oldukça farklı yaklaşımları benimsedikleri görülmektedir. Bu yaklaşımlar; Ftrack, Shotgun ve Stalker gibi profesyonel ve dijital tabanlı proje yönetim yazılımları; Whatsapp ve Inbet Messenger gibi mesajlaşma uygulamaları; yönetmen ve teknik yönetmen marifetiyle manuel takip; Google Documents doküman paylaşım platformu; spreadsheet (tablolama) yazılımı Microsoft Excell gibi çok geniş bir yelpazededir. Ayrıca stüdyoların projesine göre birden farklı yöntem kullandığı da görülmektedir.

3.11. Animasyon ve Tasarım Yazılımları

Araştırmanın 11 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarında kullanılan animasyon ve tasarım yazılımları araştırılmıştır. Buradaki amaç mezunların animasyon stüdyolarında ne tür tasarım yazılımları kullanmaları gerektiğini araştırmaya katılan stüdyoların yazılım tercihleri üzerinden tespit etmektir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar gruplanarak frekans değerleri Grafik 9’da verilmiştir.



Grafik 9. Stüdyolarda kullanılan tasarım ve animasyon yazılımları.

3 Boyutlu modelleme ve animasyon yazılımı kullanımında stüdyoların 3D Studio Max, Maya ve Blender arasında (Maya'nın biraz daha büyük bir dilim almasıyla) pastanın üçe bölündüğü görülmekte, stüdyoların tamamına yakınının Adobe Creative Cloud paketi içindeki yazılımları (Photoshop, Premiere, After Effect vb.) kullanma konusunda hemfikir olduğu görülmektedir.

3D animasyonlar için render motoru olarak ise Mental Ray (3) ve RedShift (3)'in Vray'a göre üçer kat daha fazla tercih edildikleri, dijital heykel yapma yazılımı olan Zbrush'un kendine alternatif Mudbox yazılımından altı kat daha fazla tercih edildiği görülmektedir.

Sonuçlar ve Öneriler

Sonuçlar

Animasyon stüdyo ziyaretleri ile gerçekleşen görüşmeler sırasında 2B bilgisayar animasyonlarının yükselen trend olmasına karşın Toonboom Harmony veya Adobe Animate gibi yazılımlara hâkim sanatçıların eksikliği ve duyulan ihtiyaç stüdyo yöneticilerince dile getirilmiştir. Animasyon endüstrisindeki eğilimlere rağmen stüdyoların çoğunluğunda halen bilgisayar ortamında 3D animasyon üretimi faaliyet alanı en yaygındır. Stüdyoların diğer en yaygın faaliyetlerinin ise TV çizgi dizisi ve karakter tasarımı olduğu görülmüştür. Stüdyolardaki departmanların da aynı anlayış ile şekillendiği görülmektedir. Sanatçı / tasarımcıların eğitim seviyelerine dair elde edilen bulgular, doktora mezunu kişilerin sayısının yok denecek kadar az olması bu kişilerin animasyon sektörü yerine akademik kariyer tercih ettiğini düşündürmektedir. Lisans mezunlarının her şeye rağmen en çok tercih edilen eleman olduğunu söylemek ise yanlış olmaz, fakat bu durum çalışan lisans mezunlarının tamamının sanat alanından mezun olduğu anlamına gelmemekte birçok farklı alandan da mezunlar stüdyolarda yer almaktadır. Sanatçı ve tasarımcıların departmanlara göre dağılım verileri sırasıyla animasyon ve sanat departmanlarında diğer alanlara göre istihdamın daha yoğun olduğunu göstermektedir. Stop motion gibi geleneksel üretim yöntemleriyle çalışan stüdyoların azlığı dolayısıyla kukla animatörü, kukla ve set tasarımcısı gibi sanatçıların istihdam oranları düşük çıkmıştır. Rig tasarımcıları ve konsept sanatçıların stüdyolardaki istihdam oranları düşüktür. Senaryo yazarlarının ise aynı anda birden fazla stüdyo ile çalışma potansiyeli bulunmaktadır. Bu farklı iş imkânları ve istihdam durumlarına rağmen bu üç kategoride bulunan sanatçılar / tasarımcılar stüdyoların bulmakta en zorlandığı çalışanlarıdır.

Mezunlarda en sık görülen eksikliklerin başında ise uzmanlaşma eksikliği, bilgi seviyesinin ve nerede kullanacağı konusundaki farkındalık eksikliği, ardından da yazılımları kombine kullanma beceri eksikliği, iş hayatına uyum sorunları, saf animasyon eğitimi yerine yakın alanlardan mezun olmaları listelenmiştir. Buna karşın mezunların yeniliklere açık olması, araştırmacı, güncel bilgilere sahip, iletişim becerilerinin yüksek olması, özverili, fark yaratma / faydalı olma istekleri, estetik bakış açısına sahip olmaları asıl değerleri olarak belirlenmiştir. Çalışanlarda olması gereken mesleki yetkinliklerin başında ise dramaturji bilgisi gelmekte, ardından çizim yeteneği, uzmanlaşma, modelleme ve tasarım bilgisi, yazılım hakimiyeti, gözlem yeteneği, sanatsal bakış, pedagoji eğitimi almış olmak, ışıklandırma / atmosfer oluşturma, kurgu, senaryo yazarlığı eğitimi, sanata dair temel kavramları biliyor olmak, proje üslubuna uyum sağlayabilme becerisi gibi yeterlikler beklenmektedir.

Stüdyo ortamında tercih edilmek için mesleki yeterliklerin yanı sıra sosyal yeterliklere de sahip olunması gerektiği vurgulanmıştır. Bu yeterlikler; iş disiplini, takım çalışmasına uygunluk, takım motivasyonuna katkı sağlayabilir olmak, güncelden beslenen / alana ilgili olmak, yüksek iletişim becerisi, sabır / istek / özveri sahibi, eleştiriye açık, dürüst, zaman yönetimi becerisine sahip, yaratıcı, lider özellikleri (sorumluluk ve yetki alabilme), sanatsal kısım hariç diğer teknik işleri de kabul etmek, farkındalığı yüksek olmak şeklinde sıralanmaktadır. Stüdyolarda iş akışını takip etmek için kullanılan profesyonel yazılımlar Shotgun gibi ticari yazılımlar yurtiçi ve yurtdışındaki büyük ölçekli stüdyolar tarafından tercih edilirken az sayıda çalışanı olan daha küçük ölçekli stüdyoların geleneksel yöntemlerle ve basit kelime işlemci yazılımlarla hatta WhatsApp veya Inbet Messenger gibi mesajlaşma uygulamaları ile proje takibi yaptıkları görülmüştür. Bunların dışında az sayıda stüdyonun Stalker gibi yazılımları animasyon üretiminde kullandıkları tasarım yazılımlarına entegre çalışacak biçimde kendi bünyelerinde geliştirmiş oldukları görülmüştür.

Öneriler

Eğitim programlarında mezun profilleri açısından mezun sayılarına etki edebilecek ders ağırlıkları, seçmeli ders kontenjanları vb. durumlarda verilecek kararlarda animatör ve çizim / boyama sanatçıların stüdyolardaki yüksek istihdam oranları gözetilmelidir. Diğer yandan teknik olarak ülkemizde popüler

olmayan stop motion animasyonları yaygınlaşması için mezun profillerinde bu alana da yer verilmesi ve öğrencilerin teşvik edilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Baki, A., & Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(42), 01-21. 06 01, 2020 tarihinde <http://static.dergipark.org.tr/article-download/imported/5000068527/5000063589.pdf> adresinden alındı
- Frech, B., Buitrago, B. D., Wenzel, R., Beinhauer, R., Azevedo, A., & Minovski, R. (2010, December). COMPETENCE – Manual to Matching Competences in Higher Education and the Labour Market. *From competence catalogue to strategy and curriculum development*. (B. Frech, & R. Beinhauer, Dü) Graz. <http://wbc-inco.net/object/project/12954.html> ; https://www.wus-austria.org/files/docs/competenceIII_end_kl.pdf ; https://www.wus-austria.org/files/docs/Competence_Manual%204_%20Strategy%20and%20Curriculum%20Development.pdf adresinden alındı
- Giannakaki, M.-S. (2005). Using mixed-methods to examine teachers' attitudes to educational change: The case of the Skills for Life strategy for improving adult literacy and numeracy skills in England. *Educational Research and Evaluation*, 11(4), 323-348. doi:10.1080/13803610500110687
- Greene, J. C., Caracelli, V. J., & Graham, W. F. (1989). Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation designs. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11(3), 255-274. https://www.jstor.org/stable/1163620?seq=1#metadata_info_tab_contents adresinden alındı
- Hasbún , B. A., Pizarro, V., González , T. I., & Yañez , O. J. (2016). Service learning in higher education: results of an economics and business school experience in chile. R. F. Katia González içinde, *Handbook of Research on Effective Communication in Culturally Diverse Classrooms*. IGI Global Publishing. doi:10.4018/978-1-4666-9953-3.ch020
- Kim, J. (2015). Competency-based curriculum: an effective approach to digital curation education. *Journal Of Education For Library And Information Science*, 283-297. doi:10.12783/ISSN.2328-2967/56/4/2
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2009). A typology of mixed methods research designs. *Quality & Quantity*, 43, 265-275. doi:10.1007/s11135-007-9105-3
- Patton, M. Q. (2016). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri* (3 baskı). (M. Bütün, & S. B. Demir, Dü) Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Ek.1 Anket Formu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ERASMUS+ STRATEGIC PARTNERSHIPS IN THE FIELD OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS PROJECT

Company Name:

Contact Person:

Date:

1. Company's field of activity
You can select multiple options.

- | | | | |
|--|---|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> CGI 2D Animation | <input type="checkbox"/> Advertising | <input type="checkbox"/> Character Design | <input type="checkbox"/> Feature Film |
| <input type="checkbox"/> CGI 3D Animation | <input type="checkbox"/> Graphic Design | <input type="checkbox"/> Game Development | <input type="checkbox"/> Short Film |
| <input type="checkbox"/> Stop Motion Animation | <input type="checkbox"/> Motion capturing | <input type="checkbox"/> VFX | <input type="checkbox"/> TV Series |
| <input type="checkbox"/> Hand Drawn 2D Anim. | <input type="checkbox"/> 3D Printing | <input type="checkbox"/> Producing | <input type="checkbox"/> Web Series |
| <input type="checkbox"/> Distribution | | | |

Other

2. Departments in the Company

Please select all of the department in the company.

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Script writing | <input type="checkbox"/> Rigging | <input type="checkbox"/> Compositing | <input type="checkbox"/> Sound Design |
| <input type="checkbox"/> Art | <input type="checkbox"/> Set Design & Building | <input type="checkbox"/> VFX | <input type="checkbox"/> Voice/Audio Recording |
| <input type="checkbox"/> Concept Design | <input type="checkbox"/> 3D Modelling | <input type="checkbox"/> Texturing | <input type="checkbox"/> Sound Postproduction |
| <input type="checkbox"/> Character Design | <input type="checkbox"/> 2D Animating | <input type="checkbox"/> Environment / Matte Painting | |
| <input type="checkbox"/> Storyboard | <input type="checkbox"/> 3D Animating | <input type="checkbox"/> Render, Shading, Lighting | |
| <input type="checkbox"/> Puppet/Armature | <input type="checkbox"/> Stop motion Animating | | |

Other

3. Education Levels of Artist/Designer Collaborating with the Company

Please fill in the table below with the number of artist/designers according to the education levels.

Education Levels	Number	Department Name	Field of study
Doctoral Degree			
Master Degree			
Undergraduate			
Vocational School			
High School			

4. Number of Artist/Designer in the Company

Please fill in the table below with the number of artist/designers according to the departments.

Department Name	Number of Designers Employed/Fee based	Department Name	Number of Designers Employed/Fee based
Script writing		Environment / Matte Painting	
Art		Render, Shading, Lighting	
Concept Design		Sound Design	
Character Design		Voice/Audio Recording	
Storyboard		Sound Postproduction	
Puppet/Armature		Technical Director	
Rigging			
Set Design & Building			
3D Modelling			
2D Animating			
3D Animating			
Stop motion Animating			
Compositing			
VFX			
Texturing			

5. What type of artist/designer is the most difficult to find for you?

En çok hangi tip sanatçı/tasarımcı bulmakta zorlanıyorsunuz?

.....

.....

.....

.....

.....

6. What are the shortcomings you see frequently in fresh graduates who have started to work with you?

Sizinle çalışan yeni mezun öğrencilerde en sık gördüğünüz eksiklikler nelerdir?
(Yukarıda adı geçen tüm kategoriler için ayrı ayrı sorulmalı.)

.....

.....

.....

.....

.....

7. What are the major values or competences you see well developed in fresh graduates who have started to work with you?

Sizinle çalışan yeni mezun öğrencilerde gördüğünüz asıl değerler ya da yetkinlikler nelerdir?

.....

.....

.....

.....
.....

8. What kind of specific competences are needed in animation in your opinion?

Sizce animasyon alanı için ne tür özel yeterlilikler gerekli?

.....
...
.....
...
.....
...
.....
...
.....
...

**9. What kind of generic competences are needed in animation in your opinion?
(communication, values, teamworking etc.)**

Sizce animasyon alanı için ne tür genel yeterlilikler gerekli? (iletişim becerileri, takım çalışması vb.)

.....
...
.....
...
.....
...
.....
...
.....
...

10. What software do you use for work positions such as design and project management?

Tasarım ve proje yönetim gibi işler için hangi yazılımları kullanıyorsunuz?

.....
...

.....
...

.....
...

.....
...

11. Optional - Artist / Designer Salaries (according to the departments).

Sanatçı / Tasarımcı Maaş Miktarları (çalıştıkları bölümlere göre).

.....
...

.....
...

.....
.