



T.C. Avrupa Birliği Bakanlığı AB Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Değişimi için İş birliği kapsamında, Yükseköğrenim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eğitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliği Projesi"



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

(01.)

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

"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."

Tanıtım

İşgücü piyasası anlayışı, üniversiteleri çalışma programlarının daha da geliştirilmesi ile desteklemek için kritik önem arz eder. Yüksek öğrenim hizmetinin işgücü piyasasında ihtiyaç duyulan kalite ve becerileri sunmasını sağlamak yapısal bir mekanizmadır.

Eğitim bağımsız bir şekilde çalışabilecek, yeni bilgi edinebilecek ve yeni sorunlara çözüm bulabilecek konumda olmalıdır. Yükseköğretim, öğrencilerin işgücü piyasasında başarılı olmak için bu tür yetenekleri geliştirmelerine yardımcı olma görevine sahip olmalıdır.

Yeterlilik çerçevelerinin geliştirilmesi, işgücü piyasası ihtiyaçlarını ve yüksek öğrenim hizmetlerini birbirine bağlamak için tanınan bir yoldur. Bu çerçeveler, işverenlerin beceri ihtiyaçlarını, bu becerilere sahip öğrencileri hazırlamak için eğitim programlarını ve verilen meslekler için gerekli yeterlilikler hakkında bilgileri bir araya getirme potansiyeline sahiptir.

Birçok ülkede yeterlilik çerçeveleri işlevseldir, çoğunlukla işverenler ve / veya profesyonel kuruluşlarla yakın işbirliği içinde kurulur. Bu bilgileri vermek, öğrencilerin daha bilinçli kararlar vermelerine ve yükselen kaliteye katkıda bulunmalarını sağlayacaktır.

Yeterlilik çerçevesi aşağıdakileri içerir;

- işgücü piyasası ihtiyaçları / beklentileri
- kurs bilgisi
- istihdam ve kazanç sonuçları / maaş verileri
- akademilerin mali bilgileri (ücretler, konaklama, vb.)
- akademi teklifleri
- öğrenci memnuniyeti

Bu bilgileri tanımlamak için CDICAE, ortak ülkelerindeki paydaşlar ile anketler, araştırmalar ve Belçika, Slovenya, İspanya ve Türkiye’de olmak üzere toplantılar gerçekleştirecektir. Proje hayatı boyunca geliştirilecek ve pilot uygulama yapılacak lisans programının, Türkiye'deki lisans mezunu animasyon öğrencilerine, özellikle Kayseri Erciyes Üniversitesi'nde verilen işgücü piyasası fırsatlarını hedeflemesi nedeniyle ana odak noktası Türkiye'dir. Proje kapsamında özel olarak Türkiye Kayseri’de seçilen Erciyes Üniversitesi'dir.

İşgücü Piyasası İhtiyaçları ve Beklentileri

Filmin kendisi kadar geçmişe sahip olan Animasyon endüstrisi, halk arasında bu konudaki yanlış anlamalarla mücadele etmeye devam etmektedir. Animasyon, bir komedi, drama ya da belgesel olsun, bir hikâye anlatmak için sanatsal bir araçtır. Animasyon, ortalama üretim sürelerinin ve ortalama yatırımın üzerinde anlamına gelir. Başlamak için, geliştirme aşamasında üç yıldan fazla zaman harcamak olağandışı değildir. Buna ek olarak, animasyon olmayan filmlere göre prodüksiyon daha uzun sürer ve daha büyük bir ekip gerektirir. Bu nedenle, ilk telafileri görmenin genellikle on yıldan fazla sürmesi şaşırtıcı değildir.

Ülkeden ülkeye olan muazzam farklılıklara rağmen, genel bir kural olarak, Avrupa yayıncıları tarafından animasyona yapılan yatırımın azalmasının üreticileri yeni finansman kaynaklarını keşfetmeye zorladığı söylenebilir. Lisanslama ve internet hizmetleri sektör için giderek daha gerekliliğe gelmiştir. Yapımcılar, yayıncılar ve distribütörler artık tek başlıkları kullanmak yerine IP ve Markaların iş ortaklarıdır. Başarılı programlar dizi haline gelmek üzere genişletilir ve takip eden bölümler mülklere piyasa değeri katar. Çevrimiçi hizmetlerin çarpan etkisi, markanın dijital varlığını geliştirmek ve böylece ticari değerini artırmak için gereklidir.

Avrupa'da Animasyon Üretimi ve Dağıtımı

- Avrupa yatırımlarının %14,7'si animasyon filmlerine harcanmaktadır.
- Avrupa animasyonu Avrupa'daki animasyon pazarının sadece %20'sini alır.
- Avrupa'da yılda ortalama 50 animasyon filmi üretiliyor.
- Rusya, İngiltere ve Fransa, 2010-2014 yılları arasında Avrupa'da animasyona yıllık ortalama kabullerin yarısından fazlasını oluşturuyor.
- 2014 yılında Avrupa Birliği'nde gösterime giren 188 yeni animasyon filminden 107'si AB'de üretildi. Ancak, piyasaya sürülen 44 Amerikan filmi o yılki animasyon için gişenin çoğunu oluşturdu.
- İngiltere animasyonu - yurtdışında 53,5 milyon kabul ile yurtdışında kabul söz konusu olduğunda listenin başında yer alıyor.
- Toplam 301 (ayrıca 40 HD ek simülten) çocuk kanalıdan 217'si, Avrupa Birliği'nde ABD menşeli kuruluşlar tarafından kuruldu.
- TV yapım hacmi bakımından Fransa, 2015 yılında 285 saat ile en fazla TV animasyon saatinin üretildiği ilk Avrupa ülkesi konumundadır.
- Avrupalı çocuk kanalları tarafından yayınlanan Avrupa eserlerinin oranı, her ulusal animasyon endüstrisinin dinamikleriyle bağlantılı görünmektedir. İngiltere veya Fransa'daki çocuk kanalları ulusal animasyonun büyük bir bölümünü önermektedir.
- Avrupa animasyonunun oranı da Avrupa VOD platformları arasında büyük ölçüde değişiklik göstermektedir. ABD (ve bazen Japonya) genellikle ilk programlama kaynağıdır.

Piyasa Analizi

Kablolu ve uydu TV ile hedeflenen yayın saatlerindeki artış, düşük maliyetli internet erişiminin kullanılabilirliği, kesintisiz videoların popülerliğinin artmasıyla birlikte mobil cihazların yayılması animasyon, VFX ve oyun talebini arttırdı. Buna ek olarak, Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik gibi sürükleyici deneyimlere güç vermek için Animasyon ve VFX içeriğine olan talep katlanarak artıyor. Teknolojinin hızla ilerlemesi animasyon, VFX ve oyunları kitlelerin kullanımına açtı ve bu endüstri küresel medya ve eğlence pazarında en hızlı büyüyen segmentlerden biri haline geldi. Küresel animasyon, VFX ve oyun prodüksiyonunun daha çok küresel olarak dağıtılmış bir moda geçtiğini giderek daha fazla görüyoruz. Vergi teşvikleri, bölgesel düşük işgücü maliyetleri ve düşük bilgisayar maliyetleri ile üretim çalışmaları küreselleşiyor ve bu da şirketlere maliyetleri düşürme ve vergi avantajlı veya düşük maliyetli bölgelerde tesisler kurma konusunda baskı yapıyor. Bu, içerik üreticileri tarafından giderek daha fazla incelenen bir modeldir.

Avrupa animasyon stüdyoları, Televizyon için animasyon içeriği üretmek üzere dünya çapında oyuncularla ortaklık kurmaya başladı. Bu ortaklıklar yerel halk için uygunlukla sonuçlandı. Bu, özellikle Fransa, İngiltere, Almanya ve İspanya gibi ülkelerde görülmektedir. Avrupa animasyon filmi sinema

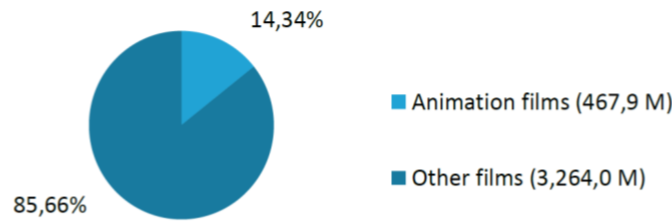
endüstrisi hala Amerikalı meslektaşlarının popülaritesini ve küresel çekiciliğini elde edemedi. Uluslararası pazarlama, Avrupa animasyon stüdyolarının geliştirilmesi için önemli bir alandır. Ulus-ötesi başarısı olan çok az sayıda Avrupa filmi vardır. Bu, kısmen çeşitli kültürel geçmişlerden kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte, Avrupa ve küresel başarıdan faydalanan az sayıdaki yerel Avrupa üretimi ile bu durum değişmektedir.

Pazar Hacmi

2017 yılında Avrupa animasyon endüstrisinin toplam değeri 45,4 milyar ABD doları olup, 2020 yılına kadar 46,2 milyar ABD dolarına ulaşması öngörülmektedir. 2017 yılında Avrupa video oyunu endüstrisinin büyüklüğü 18 milyar ABD dolarıydı ve 2020 yılında 19,5 milyar ABD dolarına ulaşması beklenmektedir. Küresel animasyon endüstrisinin toplam değeri 2017 yılında 254 milyar dolardı ve 2020 yılına kadar 270 milyar dolara ulaşması bekleniyor. Üretim maliyetinin yüzdesi olarak özel efektlere yapılan harcama yaklaşık %20-25 civarında. Geleneksel içerik görüntüleme biçimi, video akışında çok net bir artışa sebebiyet vermektedir.

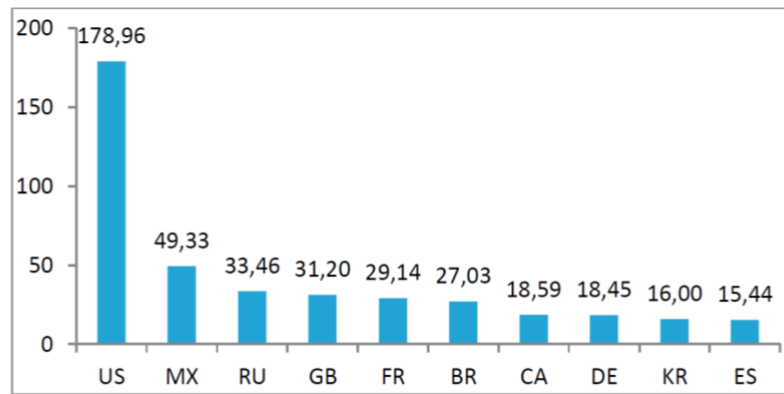
Dünya genelinde animasyon pazar payı, "Avrupa'da Animasyon Endüstrisinin Haritalanması" çalışması¹ da dahil olmak üzere Grafik 1'de temsil edilmektedir.

1 Animation market share 2014



RENTRAK, OBS LUMIERE

2 Top 10 markets by admissions to animation films • 2010-2014 average, in millions²



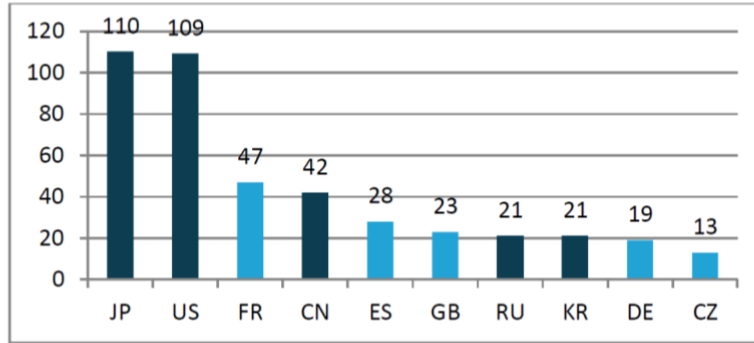
RENTRAK, OBS LUMIERE

Grafik.1. Dünya Çapında Animasyon Pazar payı.

¹AVRUPA'DA ANİMASYON ENDÜSTRİSİNİN HARİTALANMASI. Avrupa Görsel-İşitsel Gözlemevi (Avrupa Konseyi), Strazburg, 2015

Grafik 2, animasyon hacmine göre en iyi üretim yapan ülkeleri temsil etmektedir:

3 Top production countries by volume of animation³ • 2010-2014 average



RENTRAX, OBS LUMIERE

Grafik.2. Animasyon hacmine göre en iyi üretim yapan ülkeler.

European key figures

Europe				
Population 2014 ^e	726	million		
Gross box office 2014 all films	6 407,2	M EUR	8 517,0	M USD
Admissions 2014 all films	1 147	million		
Gross box office 2014 animation	943,5	M EUR	1 254,2	M USD
Admissions 2014 animation	168,4	million		
Average admissions 2010-2014 animation	179,8			
Screens 2014 (digital screen penetration)	34 773	84,65%		
EU				
Population 2014 ^e	507	million		
Gross box office 2014 all films	5 327,7	M EUR	7 067	M USD
Admissions 2014 all films	909	million		
Gross box office 2014 animation	754,3	M EUR	1 003,2	M USD
Admissions 2014 animation	128,7	million		
Average admissions 2010-2014 animation	142,1	million		
Screens 2014 (digital screen penetration)	29 395	85%		

OBS LUMIERE

Grafik.3. Avrupa kilit rakamları.

Şaşırtıcı olmayan bir şekilde, en büyük Avrupa pazarları Rusya, İngiltere ve Fransa ile birlikte aynı zamanda Avrupa'daki en büyük animasyon pazarlarıydı ve 2010-2014 yılları arasında Avrupa'daki animasyona yıllık kabullerin yarısından fazlasını oluşturuyordu (179.8 milyon). Bununla birlikte, her ülkede animasyon pazar payı söz konusu olduğunda, üç Baltık devleti, Slovakya ve Slovenya gibi daha küçük bölgeler aynı dönemde göze çarpıyordu (bkz. Sayfa 13). 2014 yılında, tüm Avrupa kabullerinin %14,7'si animasyon filmlerine gitti.

Avrupa animasyon filmleri, girişlerinin çoğunu ulusal pazarlar dışında gerçekleştirdi. Avrupa'da üretilen tüm türlerin %50'si ile karşılaştırıldığında, ana üretim ülkesinde sadece %36.3 üretildi. Avrupa animasyonuna toplam kabullerin %29'unu (tüm türlerin filmlerine bakarsak sadece %23.7) hesaplandığında, ulusal olmayan Avrupa pazarlarındaki performanslar açıklanmaktadır. Bununla

birlikte, farkın daha belirgin hale geldiği Avrupa dışı bölgelerde, Avrupa animasyonuna yapılan girişlerin %34,8'i, tüm Avrupa filmlerin türlerine oranla sadece %26,3'üne denk gelmektedir.

Bu, animasyon filmlerinin piyasaya sürüldüğü çok sayıda bölge ile birlikte, genel olarak Avrupa animasyonunun, animasyonlu olmayan filmlerden daha iyi performans gösterdiğini ve yabancı bölgelerde daha geniş bir tiraja sahip olduğunu kanıtıyor. Bununla birlikte, animasyon dünyasında ortalamanın üzerinde bir kabul konsantrasyonunun olduğu da doğrudur; ulusal olmayan pazarlar söz konusu olduğunda, 2010 ve 2014 arasındaki en iyi 20 Avrupa animasyon filmi kabullerin %84'üne sahipti (sadece üç GB'lık iç yatırım üretimleri üçte birinden biraz daha fazladır).

Tek bir Avrupa prodüksiyonu bile, Amerikan yapımları tarafından tamamen tekelleştirilen kabullerle Avrupa'nın en iyi 30 animasyon filmi listesine giremedi. Buna karşılık, sadece 8 Avrupa ülkesi, Avrupa'daki filmler tarafından ilk 30 Avrupa animasyon filmi listesinde ana yapımcılar olarak temsil edildi ve sadece altı film beş milyondan fazla kabul aldı. Sadece *Arthur Christmas* ve *Paddington*, sekiz milyona yakın kabulle sıralamayı geçen iki film oldu.²

Trendleri ve Yeni Biçimleri Görüntüleme

YouTube ve diğerleri gibi OTT kanalları, geleneksel dağıtım kanallarını ciddi şekilde zorluyor. İzleyiciler orada değiştiği için bu kanallarda topluluk ve izleyici oluşturmaya yönelik bir çaba var. Bu kanallar aynı zamanda kullanıcı kalıplarını değiştiriyor ve 90-120 dakikadan uzun ve karmaşık hikaye anlatımından 2-20 dakikalık aralıkta daha kısa bir animasyona geçişin nedeninin bir parçası. Çocukların ve genç yetişkinlerin tüketim kalıpları, kısa biçimli animasyonun önemini arttığını göstermektedir. YouTube tüm içeriğe eşit erişim sağlar ancak biçimleri uyarlamak ve farkındalığı artırmak için ek prodüksiyon, pazarlama ve markalama maliyetleri içerir. Bu nedenle, YouTube'da olmak kolay olsa da, karlı bir iş modeli oluşturmak kolay değildir.

Yetenek ve Beceriler

Avrupa'da yetenek var, ancak sektördeki kilit oyuncular Avrupa dışındayken. Yetenekler Avrupa dışında fırsatlar aramaya mecburdur ve yetenekli Avrupalılar Avrupa'dan ayrıldığında onları geri çekmek daha zordur.

Avrupa ve Avrupa animasyon stüdyoları, yetenekli bireylerin kendi stüdyolarını açmak için geri dönmeleri veya heyecan verici projelerde mevcut stüdyolarla çalışabilmeleri veya projelerini üstlenecek üretim evleri bulabilmeleri için doğru koşulları oluşturacak bir konumda olmaları gerekmektedir.

Ayrıca dikkate alınması gereken bir beceri boşluğu da vardır. Avrupa'daki beceri boşluğu hakkında belirli bir veri yoktur, ancak anekdot niteliğindeki kanıtlara göre, uzmanlık becerilerinde bir hikaye boşluğu gibi bir boşluk olabilir. Endüstriye dayalı kurslar veya yeni mezunları hedef alan rehberlik programları gibi girişimler bu boşluğu kapatmaya yardımcı olabilir.

Hayat boyu öğrenme bugün çoğu endüstride bir zorunluluktur ve animasyon sektörü de bir istisna değildir. Animasyon yapmak için gerekli beceriler aynı kalırken (hikaye anlatımı, film şeridi, karakter tasarımı), profesyonellerin sürekli olarak yeni teknolojilere uyum sağlamak, bunları benimsemek ve bunları yeni yaratıcı içeriklere veya biçimlere dönüştürmek için eğitilmesi gerekir. Bu sadece öğrenciler

²OBS LUMIERE

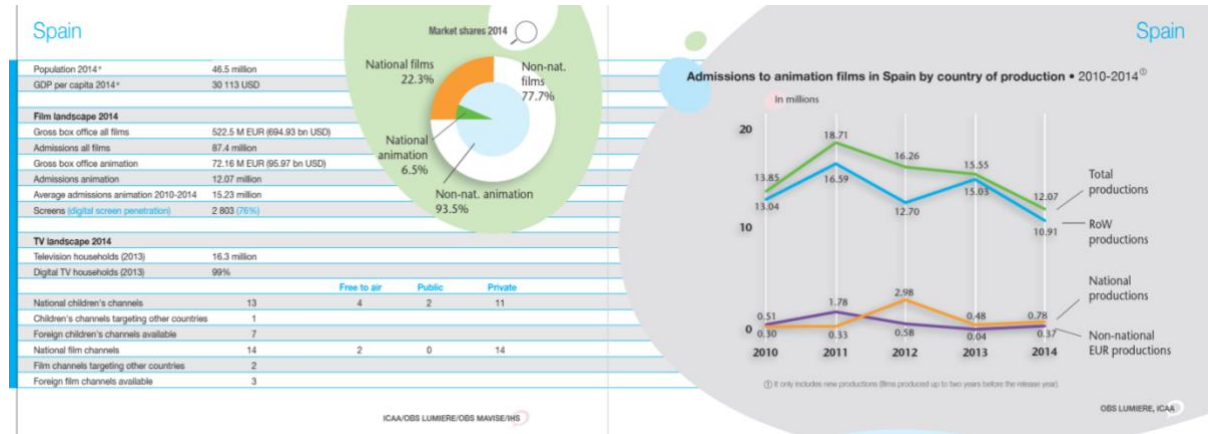
ve profesyoneller için değil, aynı zamanda öğretmenler için de geçerlidir. Dahası, Animasyon SansFrontières, AtelierLudwigsburg-Paris, CartoonMasters ve La Poudrière gibi MEDYA tarafından desteklenen bazı programlar gibi endüstri profesyonellerinin eğitim faaliyetlerine dahil edilmesi esastır.

Kısa Ulusal Raporlar

Bu çıktıda CDICAE ortak ülkelerine odaklandık: Belçika, Slovenya, İspanya ve Türkiye aşağıdaki kısa ulusal raporlarda:

İspanya

İspanya, 2014 yılında Avrupa Birliği'ne kabullerle beşinci en büyük pazardı (87.4m) ve 10 yıllık düşüşün ardından ilk kez bir artış (+% 14) oldu. Toplam brüt kazanç 522,5 milyon Euro idi. Animasyon filmlerinde 12,07 milyon kabul, 2014 yılında toplam pazar payının %13,81'ini temsil ediyor ve bu da 2010-2014 dönemi için ortalama %15,23 pazar payından (% -21) bir düşüş anlamına geliyor. 2011'de 9 filmin zirvesine kıyasla 2012'de (ve 2013'te) 5 film üretildi. Ortalama olarak, İspanya 2010-2014 döneminde, tiyatro ortalaması için 28 animasyon film, yıllık ortalama 5.6 film üretti.



Grafik.4. İspanya’da Animasyon Üretimi.

İspanya'da animasyon sektöründeki şirketlerin ihtiyaç duydukları yeterliliklere ilişkin Kısa Ulusal Rapor

Kamu İstihdam Servisi (SEPE), Meslekler Gözlemevi aracılığıyla, işgücü piyasası üzerinde, ekonomik faaliyetler ve meslekler, eğilimler ve istihdam beklentileri hakkında daha iyi istihdam beklentileri olan ekonomik faaliyetlerin hangileri olduğunu bilmek üzerine kısa ve orta vadeli çalışmalar yürütmektedir.

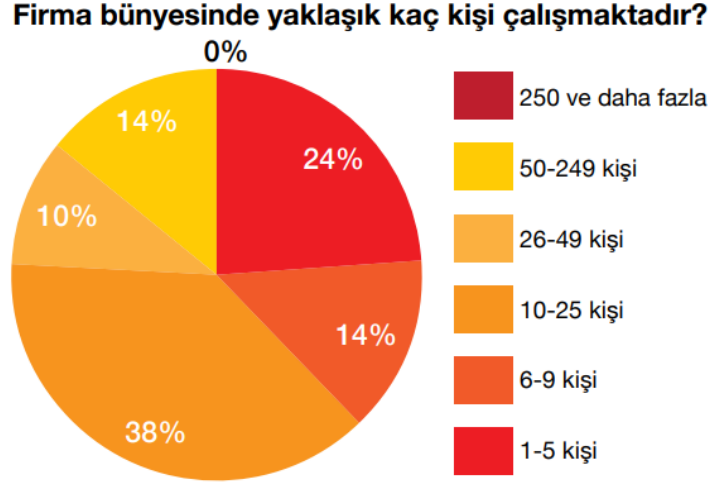
Bu çalışma, bu sektörün İspanyol ekonomisindeki kilit konumunu göz önünde bulundurarak hazırlanmıştır. Çünkü ileri bir toplumun sosyal ve üretken gelişimi, genel olarak toplum için birden fazla iş operasyonunun, endüstrinin ve hizmetin daha etkili ve verimli bir şekilde gerçekleştirilmesine büyük ölçüde katkıda bulunan bilgi ve iletişim teknolojilerinin ortaklığı olmadan artık düşünülmemektedir.

İstihdamla ilgili olarak, bu çalışma mesleklerin evrimini ve bu teknolojilerin giderek artan ilerlemesini ve karmaşıklığını yeni profesyonellerin pazardan gelen gereksinimlere cevap vermesi gerektiği göz önüne alındığında, işçilere gereken yeni becerileri ele almaktadır.

Türkiye

İstihdam ve Kazanç Sonuçları / Maaş Verileri

Proje kapsamında ajanslar ile yapılan görüşmeler sonucu elde edilen anket verilerinin Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı tarafından başta Eskişehir olmak üzere, ülkemizin 41 bölgesinde animasyon sektörünün ulusal ve uluslararası alanda tanınırlığını ve rekabet edebilirliğini artırmak ve bölgedeki sektör potansiyeline dikkat çekmek amacıyla kurulmuş olan BEBKA araştırmalarının 2017 yılında verilen rakamları ile örtüştüğü görülmektedir.



Grafik.5. Firmalar bünyesinde çalışan sayılarının yüzdeleri dağılımları (BEBKA 2017).

Bu veriler ışığında ülkemizde hizmet vermekte olan animasyon sektörünün çalışan sayısı dikkate alındığında büyük çoğunluğunun küçük veya orta ölçekli firmalar olduğu söylenebilir.

Tablo 1. Animasyon Stüdyolarında çalışanların mezun olduğu bölüme sayıları.

Firmanızdaki çalışanlarınızın mezun olduğu bölümlere göre kişi sayısı kaçtır? (Sadece sayı değeri giriniz)	
Seçenekler	Toplam Kişi Sayısı
Animasyon Bölümü	106
Grafik-Tasarım Bölümü	38
Endüstriyel Tasarım Bölümü	14
Mimarlık	
Heykel	9
Diğer Güzel Sanatlar Fakültesi Bölümleri	45
Mühendislik Bölümleri	17
Diğer	111
Toplam	340

* Animasyon Sektörü Raporu (BEBKA, 2017, s.127).

Animasyon firmaları tarafından istihdam edilen üniversite mezunu personellerin büyük bölümünü animasyon ve canlandırma bölümleri mezunu oldukları görülürken, 2. Sırada ise grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı bölümleri mezunları kaplamaktadır. Buna göre, firmalarda istihdam edilen toplam personel sayısının %31,1'ini animasyon bölümü, %68,8'ini ise diğer bölümler oluşturmaktadır.

Firmalar ile yapılan gözlem ve görüşmelerde firmaların en büyük probleminin nitelikli eleman bulma konusunda yaşandığı sonucuna varılmış olup diploma sahibi olan mezunlar dahil piyasaya yeterince hazır ve donanımlı bulunmamaktadır. Zira ajanslar genellikle 3-4 yıllık piyasa deneyimi olan mezun personeller ile çalışmayı tercih etmekte olduklarını ve bu sayıda nitelikli elemanın az olduğunu vurgulamaktadır. Bu noktada animasyon alanında verilen lisans eğitimindeki bazı eksiklikler ya da yetersizliklerden bahsedilebilir.

Maaş Verileri:

BEBKA araştırmalarının 2017 yılında verilen rakamlara bakıldığında, projemiz kapsamında stüdyolarla yapılan anket görüşmeleri ile örtüştüğü gözlemlenmiştir. Araştırma kapsamındaki stüdyo temsilcilerine “Çalıştıkları bölümlere göre sanatçı / tasarımcı maaş miktarları” sorulmuştur. Bazı stüdyolar cevap bilgi vermek istememiş bazıları ise stüdyo ismi ile yayınlanmamak şartıyla bilgi vermeyi kabul etmiştir. Görüşülen firmalar ücret bilgisinin yayınlanmasına izin vermediği için firmalara göre detaylı maaş dağılım tablosu burada verilemiştir.

Tablo 2. Animasyon Stüdyolarında Çalışanların Ortalama Maaş Düzeyleri.

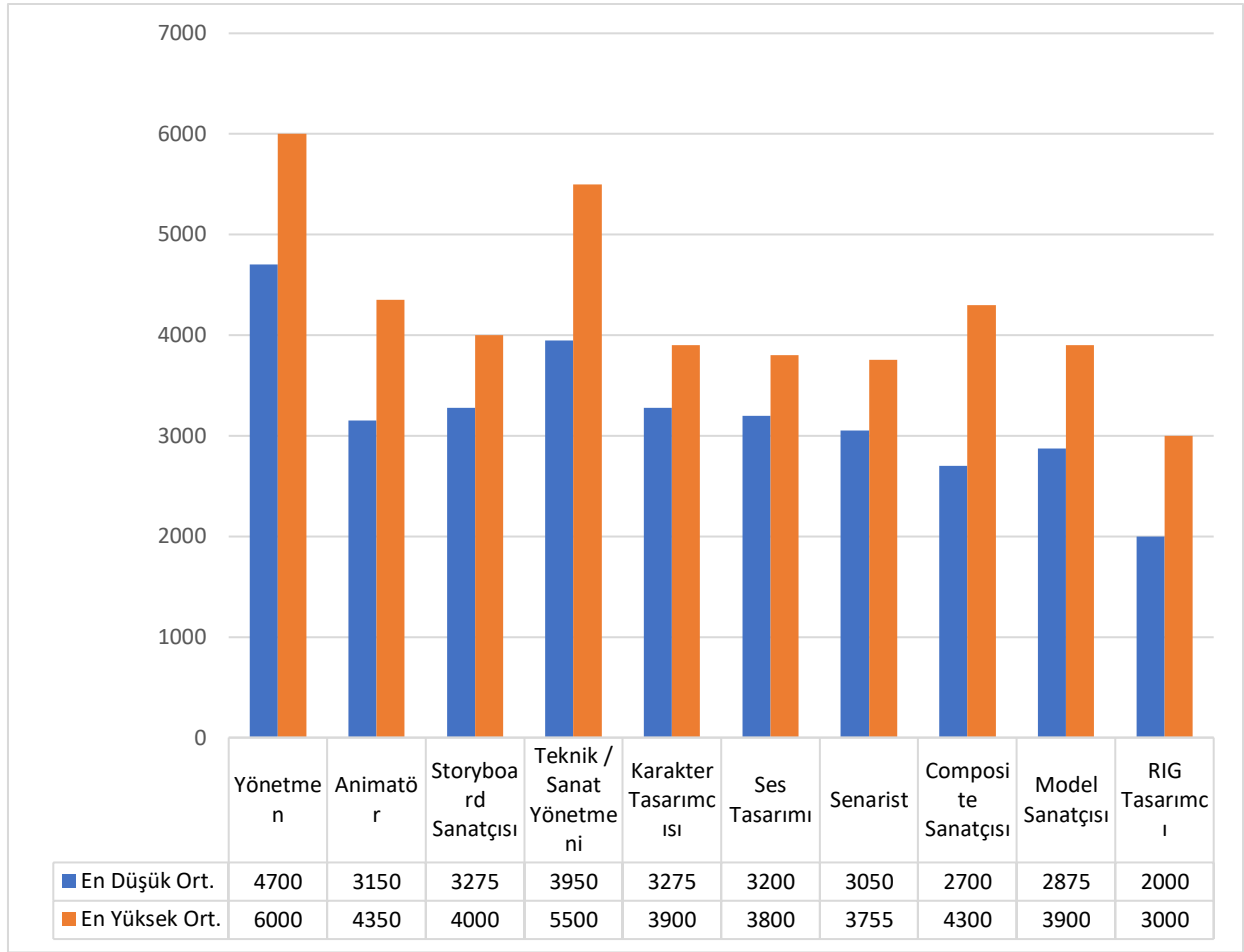
Firmanızda sabit olarak çalışan personelinizin ortalama net maaş düzeyleri nedir? (TL)							
Seçenekler	0-1.000	1.001-2.000	2.001-3.000	3.001-4.000	4.001-5.000	5.000 ve üstü	Frekans
Öğrenci	7	4	1	0	0	0	12
Yeni Mezun (1-3 yıl)	0	8	9	0	0	0	17
Deneyimli (3-5 yıl)	0	2	6	5	3	1	17
Çok deneyimli (5+ yıl)	0	2	2	2	4	4	14
Diğer							1
						Cevap veren firma sayısı	18
						Cevap vermeyen firma sayısı	4

* Animasyon Sektörü Raporu (BEBKA, 2017, s.133).

Firmaların personellerine verdikleri maaşların, çalışanların deneyimlerine ve yeteneklerine göre değiştiği görülmektedir. Buna göre, öğrencilere ortalama 1.000 TL'ye kadar, yeni mezunlara (1-3 yıl) 1.000 TL ile 3.000 TL arasında, deneyimli (3-5 yıl) personellere 2.000 TL ile 5.000 TL arasında, çok deneyimli (5+yıl) personellere ise 3.000 TL ile 5.000 TL üzeri arasında maaş ödedikleri tespit izlenmektedir. Bu verilerin dışında bireysel yetenekleri doğrultusunda özel ücretlendirmeye tabi tutulan elemanlarında olduğundan bahsedilmiştir. Anket verilerine göre, tüm deneyimler göz önüne alındığında ortalama maaş düzeyinin 2.500 TL ile 3.500 TL arasında olduğu anlaşılmaktadır.”

Proje kapsamında uygulanan anket verilerine dayanarak BEBKA verileriyle oransal olarak paralel sonuçlara ulaşıldığı söylenebilir. Ücretlerdeki oransal farklılık için araştırmaların bir yıl arayla yapılması gösterilebilir. Anken araştırmasında sanatçı ve tasarımcıların maaş bilgileri çalıştıkları bölümlere göre sorulmuştur. Yeni mezun veya deneyimli olmasına göre en düşük ve en yüksek miktarlar araştırılmıştır.

Ayrıca Senaristler gibi bölüm başına ücret alan çalışanların durumunu diğer tasarımcılardan farklı tutarak bölüm başına aldıkları miktarlar üzerinden hesaplamak gerekmektedir. Bazı stüdyolar ise animatörlere dakika başı ücret ödemekte dakika ücreti yeni mezun veya deneyimli olmasına göre değişmektedir. Bu uygulamayı yapan stüdyo verilerinin ortalaması alındığında dakika ücretinin 725 – 1250 TL arasında değişmekte olduğu görülmüştür.

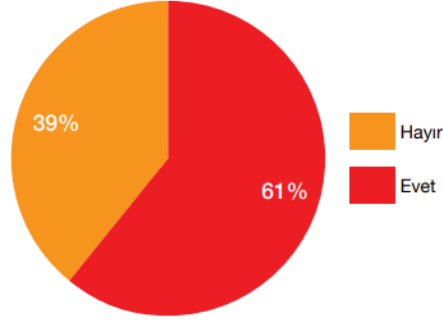


Grafik 6. Departmanlara göre en düşük ve en yüksek maaşların firmalardaki ortalama TL değerleri.

Grafik 6 incelendiğinde az deneyimli ve çok deneyimli çalışanlar arasında farkın en çok olduğu departmanlar sırasıyla kompozit sanatçısı (1600TL), teknik yönetmen (1550TL), yönetmen (1300TL), animatör (1200TL) model sanatçısı (1025TL) ve RIG (1000TL) tasarımcısıdır. Az ve çok deneyimli çalışanların her ikisinde de en yüksek maaş ortalamalarının yönetmen ve teknik yönetmene, en düşük ise RIG tasarımcısına ait olduğu görülmektedir. Animasyon stüdyoları ile gerçekleştirilen anket ve görüşmelerde ücretlendirme konusunda ortaya çıkan bir diğer önemli husus ise, animasyon sektöründe senaryo yazarlığı, rigtasarımcısı, ve modelleme alanında uzmanlaşmış elemanlara ihtiyaç olduğudur. Bu yeterliklere sahip olan kişilerin yüksek maaş ile istihdam edileceği ve sektörde ciddi bir ihtiyaç olduğu stüdyo temsilcileri tarafından ifade edilmiştir. Bununla ilgili detaylı araştırma sonuçlarına ise bu dökümandaki 2.6. numaralı başlıktan ulaşılabilir.

Firma yetkililerine dışarıdan hizmet alımı (freelance) ile ilgili yöneltilen sorulara verilen cevaplarda ise maaşla çalışan personelin yetersiz kalması durumunda zaman zaman dışarıdan hizmet almaya ihtiyaç duyduklarını ifade etmişlerdir. Freelance ücretleri araştırıldığında Freelance ücretlerin kadrolu eleman maaşlarından yaklaşık 1,5 kata kadar daha yüksek olduğu görülmüştür. Stüdyolarda freelance alınan hizmet yüzdesi Grafik 7’de verilmiştir.

Dışarıdan hizmet alıyor musunuz?



Grafik 7. Stüdyolarda freelance alınan hizmet yüzdesi.

Türkiye Vakıf Üniversiteleri Eğitim Ücretleri

Ülkemizde bulunan başlıca vakıf üniversitelerinin 2019 – 2020 Eğitim öğretim yılı için “Güzel Sanatlar Fakültesi” veya “Sanat ve Tasarım Fakültesi” altında bulunan “Animasyon ve Canlandırma Bölümleri” ile “Grafik Tasarım Bölümleri” yıllık ücretler ilgili üniversitelerin web sitelerinden araştırılarak Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Türkiye Vakıf Üniversiteleri 2019 – 2020 yıllık Ücret Tablosu

Vakıf Üniversitesi Adı	Yıllık Eğitim Ücreti
Atılım Üniversitesi, Tüm Fakülteler	36.200 ₺
Bahçeşehir Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	49.500₺
Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	42.000₺
Çankaya Üniversitesi, Tüm Fakülteler	43.900₺
Işık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi	42.816₺
İstanbul Arel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi	39.900₺
İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi	41.250₺
İstanbul Rumeli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi	37.900₺
TOBB Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi	45.300₺
Gedik üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi	40.400₺
Kadir Has Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi	62.500₺
Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi	35.800₺
Bilkent Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi	14.500 ABD Doları

Avrupa Kitasında, Birlik üyesi ülkelerin vatandaşlarına yönelik fiyatlandırmalara bakıldığında bu alanlardaki eğitim ücretlerinin ortalama 3000euro ile 10000euro arasında değişmekte olduğu gözlemlenmekteyken bazı Avrupa ülkelerinde lisans düzeyinde eğitim için ücret ödenmemektedir. <https://www.studyineurope.eu/tuition-fees>

Amerika’ da ise ücretler amerikan vatandaşları için, ulaşım ve diğer yaşam giderleri de hesaba katıldığında tahminen aşağıdaki gibi verilmiştir.

- 25.890 \$ (dört yıllık bir devlet yüksek okulundaki eyalet öğrencileri / ABD vatandaşı)
- 41.950 \$ (dört yıllık bir devlet yüksek okulunda yabancı öğrenciler)
- 52.500 \$ (kar amacı gütmeyen dört yıllık özel üniversite)

<https://www.topuniversities.com/student-info/student-finance/how-much-does-it-cost-study-us>