



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, Yükseköğretim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu “CDICAE-Animasyon Eğitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliği Projesi”



Türkiye Animasyon Stüdyoları Durum / İhtiyaç / Beklenti Verileri

(O1. Bir Çerçeve: İş Piyasası ve Akademi Arasındaki İhtiyaç ve Beklentilerin Tanımlanması)

"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."

Türkiye Animasyon Stüdyoları Durum/İhtiyaç/Beklenti Verileri

Proje kapsamında yurt içi ve yurtdışında bulunan animasyon stüdyolarından anket ve görüşme yolu ile veri toplanmıştır. Stüdyolara ziyaretler gerçekleştirilmiş olup bu kuruluşların durum, ihtiyaç ve beklentileri araştırılmıştır. Bu başlıkta Türkiye’de ziyaret edilen animasyon stüdyolarından elde edilen veriler araştırmanın yöntem ve bulgularıyla aktarılmaya çalışılmaktadır.

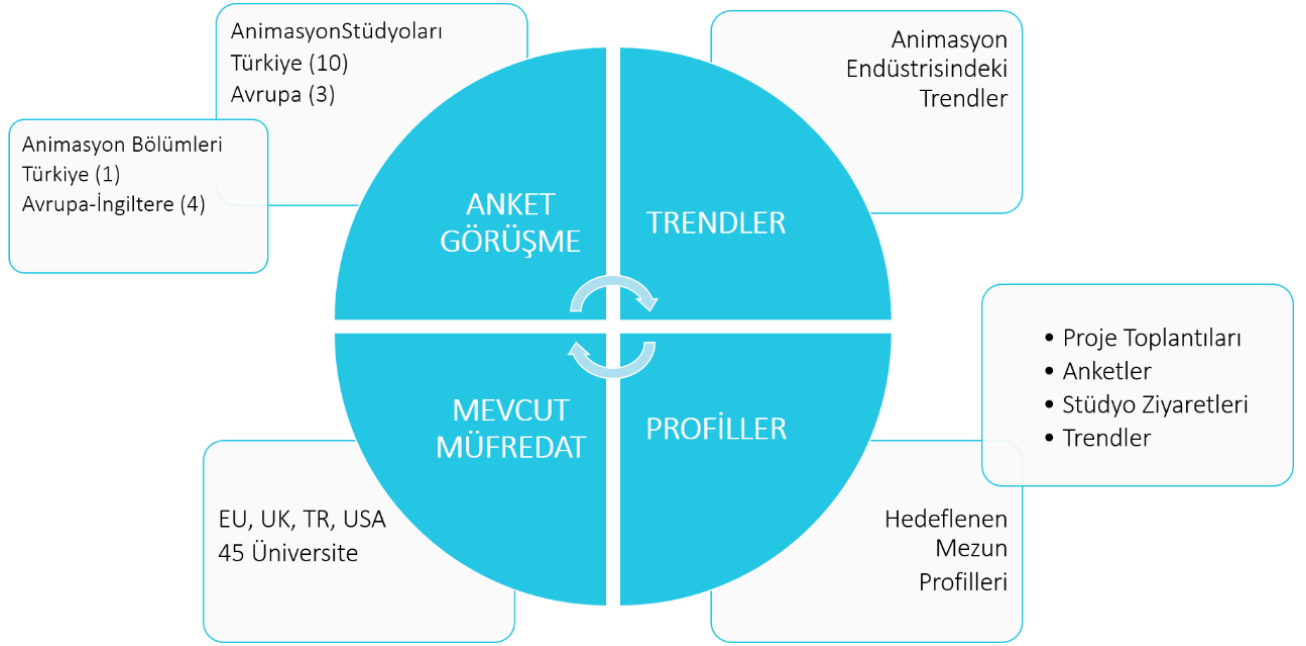
Yöntem

Proje uygulamalarını desteklemek için benimsenen ADDIE yöntemi, Mesleki Eğitim ve Öğretimde Avrupa Kalite Güvencesi (EQAVET) ile tam anlamıyla örtüşmekte ve Avrupa Mesleki Eğitim Geliştirme Merkezi (CEDEFOP) tarafından desteklenmektedir. Bu yöntem şu aşamalardan oluşmaktadır; Analiz Aşaması (Analiz aşaması, öğretim problemlerini ve amaçlarını netleştirir ve öğrenme ortamını ve mevcut bilgi ve becerileri tanımlar.), Tasarım Aşaması (Tasarım aşaması, öğrenme hedefleri, değerlendirme araçları, alıştırmalar, içerik, konu analizi, ders planlama ve medya seçimi ile ilgilidir. Tasarım aşaması sistematik ve spesifik olmalıdır.), Geliştirme Aşaması (eğitim tasarımcıları ve geliştiricileri, tasarım aşamasında tasarlanan içerik varlıklarını yaratır ve birleştirir.), Uygulama Aşaması (Uygulama aşaması, eğitim kolaylaştırıcıları ve öğrencileri için prosedürler geliştirmektedir. Eğitim kolaylaştırıcıları kurs müfredatını, öğrenme çıktılarını, teslim yöntemini ve test prosedürlerini kapsar. Uygulama tasarımının değerlendirilmesini içerir.) Değerlendirme ve Değiştirme Aşaması (Değerlendirme aşaması iki yönden oluşur: biçimlendirici ve özetleyici. Biçimlendirici değerlendirme ADDIE sürecinin her aşamasında bulunurken, nihai değerlendirme bitmiş öğretim programları veya ürünlerinde özet değerlendirme yapılır.)

Analiz aşamasında, animasyon endüstrisi trendleri, stüdyoların mevcut durumları ve beklentilerinin analiz edilmesi, animasyon sektöründeki iş profillerinin belirlenmesi, mevcut animasyon müfredatlarının karşılaştırmalı analizi gibi proje kapsamındaki çalışmalara dayanak olacak veriler toplanarak analiz edilmiştir. Analiz aşamasına ait çalışmalar Şema 1’de verilmiştir.

Projenin 1 numaralı fikri çıktısında iş piyasası ve akademi arasındaki ihtiyaç ve beklentilerin tanımlanması amaçlanmaktadır. Araştırma modeli olarak nitel araştırma yönteminde tarama araştırması kullanılmıştır. Çalışma gurubu Türkiye’de faaliyet gösteren 10 animasyon stüdyosu ve yurtdışında faaliyetlerini sürdüren 3 animasyon stüdyosu olmak üzere toplam 13 stüdyodan oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak anket formu (Ek.1) ve gözlem kullanılmıştır. Anket geliştirilmesi adı geçen proje kapsamında alan uzmanları ile yapılan ulus ötesi toplantılar, internet üzerinden görüntülü görüşmeler ve yazışmalar yolu ile uzman görüşleri alınarak yapılmıştır. Geliştirme sürecinde koordinatör kurum öğretim elemanları tarafından geliştirilen anket formu için proje ortakları ve diğer alan uzmanları görüşleri alınmış ve revizyonlar sonrası son halini almıştır.

Bu anket formu Türkiye’de çizgi film ve canlandırma alanında faaliyet gösteren ve aşağıda listesi verilen 10 animasyon stüdyosuna uygulanmış; stüdyoların faaliyet alanları, sahip oldukları departmanlar ve departmanlara göre sanatçı/tasarımcı dağılımları, proje yönetim yaklaşımları açısından durumları ve istihdam edecekleri kişilerin eğitim seviyeleri ve sosyal-mesleki yeterliklerine dair görüşleri, beklentileri ve ihtiyaçları sorgulanmıştır.



Şema 1. Analiz aşamasında gerçekleştirilen çalışmalar.

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

Anket uygulanan yurt içi animasyon stüdyoları;

1. Anima İstanbul Film Yapım A.Ş.,
2. İSF Film Prodüksiyon Ltd. Şti.,
3. Kelebek Animasyon (Koza Yayın Dağıtım A.Ş.),
4. Muzip Peri Reklam Tanıtım Hiz. A.Ş.,
5. NeherCordobaDocumentary,
6. Netco Animasyon Prodüksiyon Ltd. Şti.,
7. Akko Organizasyon (Outline Ajans),
8. R Ajans,
9. Siyah Martı,
10. YOYO Film Yapım Ltd. Şti.

Ziyaret edilen yurt dışı animasyon stüdyoları;

1. ZVVIKS Institute for Film and Audiovisual Production, Slovenya,
2. Fintal Institute of Contemporary Arts, Slovenya,
3. WalkingTheDog Animasyon Stüdyosu, Belçika.

Araştırmanın problem cümlesi “Türkiye animasyon stüdyolarının durumu üniversitelerde verilen animasyon eğitimi ve mezun yeterliklerine dair görüşleri, beklentileri ve ihtiyaçları nelerdir?” şeklinde

belirlenmiş bu ana problem doğrultusunda aşağıdaki problemlere cevap aranmış ve elde edilen bulgular sırasıyla verilmiştir.

1. Stüdyo'nun faaliyet alanları nasıldır?
2. Stüdyoda hangi departmanlar faaliyet göstermektedir?
3. Stüdyoda çalışan/işbirliği yapan sanatçı/tasarımcıların eğitim seviyeleri nasıldır?
4. Stüdyoda çalışan sanatçı/tasarımcı sayısı ve departmanlara göre dağılımı nasıldır?
5. Stüdyoda ne çok bulmakta 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?

Bulgular

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

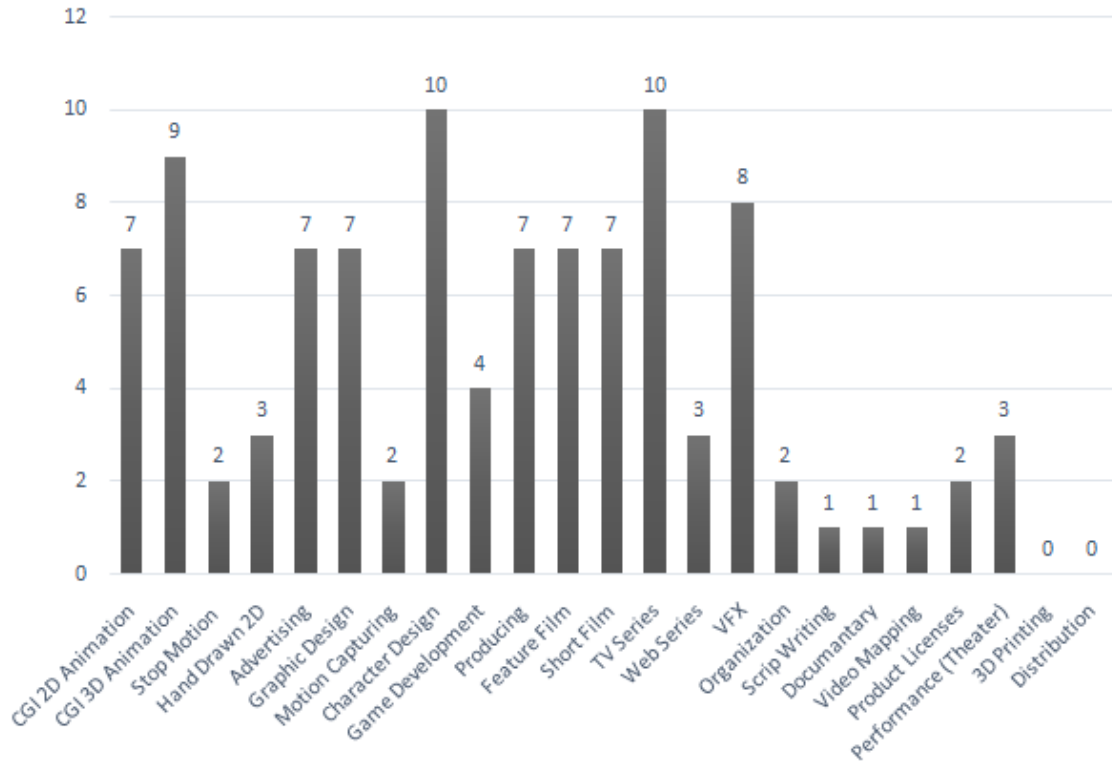
a. Stüdyoların Faaliyet Alanları

Araştırmanın 1 numaralı alt problemi doğrultusunda stüdyoların faaliyet alanları araştırılmıştır. Grafik 8, Türkiye'nin önde gelen 11 animasyon stüdyosundaki faaliyet alanları ve her faaliyet alanında yer alan stüdyoların frekansları ile ilgili bilgi vermektedir.

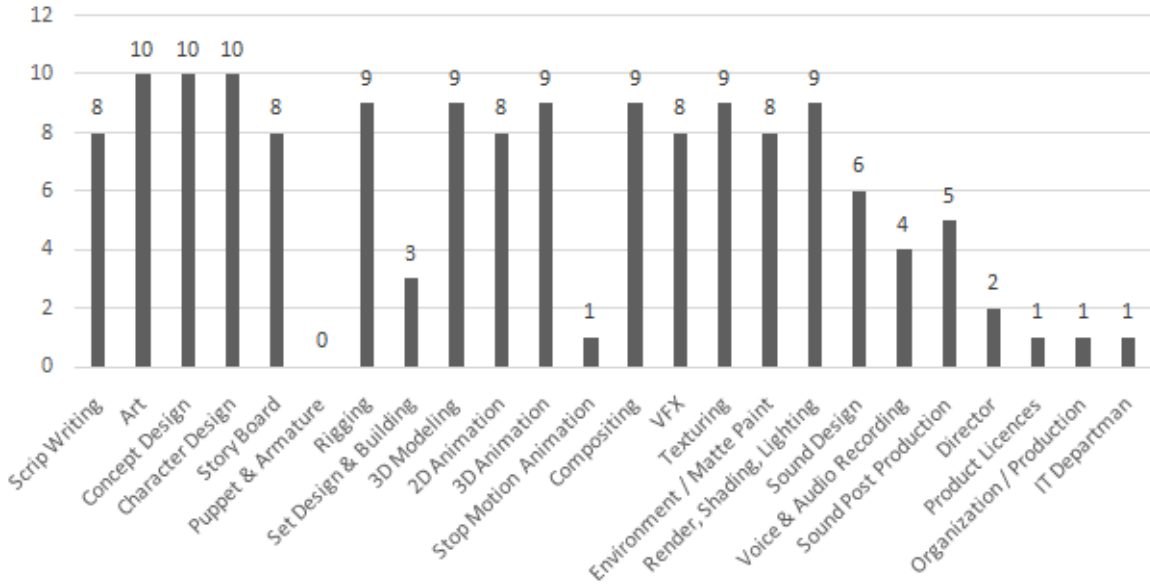
Grafik incelendiğinde, faaliyet alanları içinde üç yüksek trend olduğu görülmektedir. Karakter tasarımı, TV çizgi dizisi ve bilgisayar üretimi 3-boyutlu animasyon'un stüdyoların faaliyet alanları içinde diğer alanlara nazaran daha fazla stüdyoda olduğu görülmektedir. Buna karşılık 3-boyutlu baskı ve 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.

b. 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 9'da verilmiştir.



Grafik 8. Animasyon Stüdyoları Faaliyet Alanları Özeti.



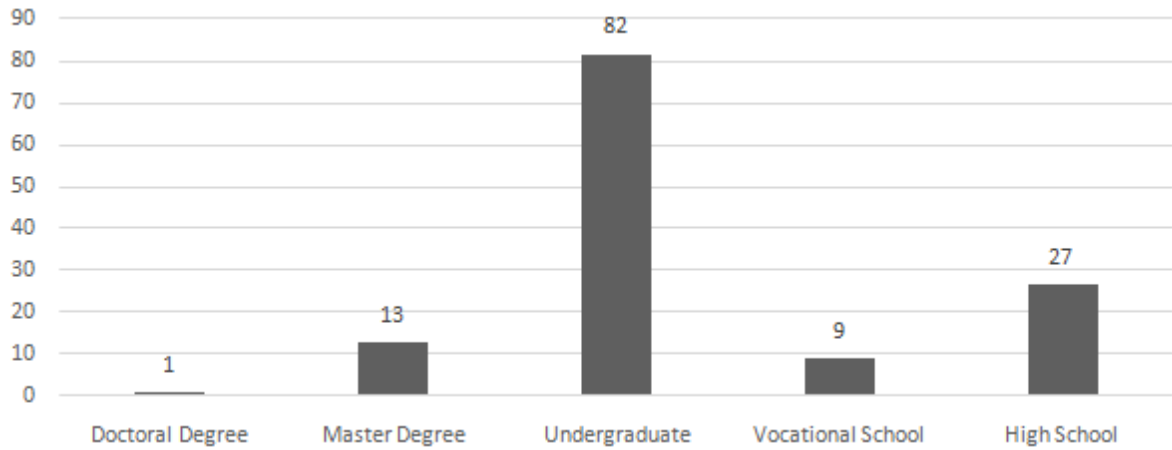
Grafik 9. Animasyon Stüdyolarındaki Departmanlar.

Grafik incelendiğinde, bulunan departmanları açısından stüdyoların genelinin ortaklık gösterdiği söylenebilir. Stüdyoların tamamına yakınında bulunan 14 departmanın (scriptwriting, art, konsept tasarımı, karakter tasarımı, storyboard, rig, 3D modeling, 2D animation, 3D animation, compositing, vfx, texturing, mattepainting, render-shading-lightting) hepsinin 8-10 bandında yer aldığı görülmektedir. Bunun aksine Puppet&Armature ve Set Design &Building gibi storyboard animasyona

yönelik departmanların ve ayrıca Director, Product Licences, Organization / Production, IT gibi departmanların az sayıda stüdyoda mevcut olduğu görülmektedir. Ses tasarımı / kaydı / üretimi ile ilgili departmanların ise stüdyoların yarısında mevcut olduğu görülmektedir.

c. 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 10'da verilmiştir.



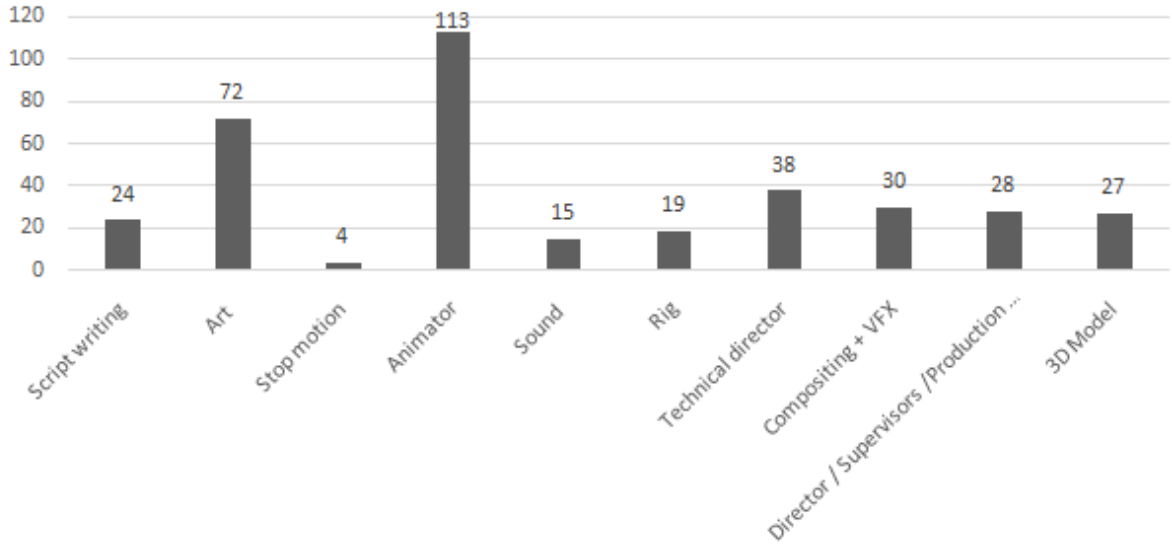
Grafik 10. Sanatçı / Tasarımcıların Eğitim Seviyeleri.

Grafik 10 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.

d. 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 11'de verilmiştir.

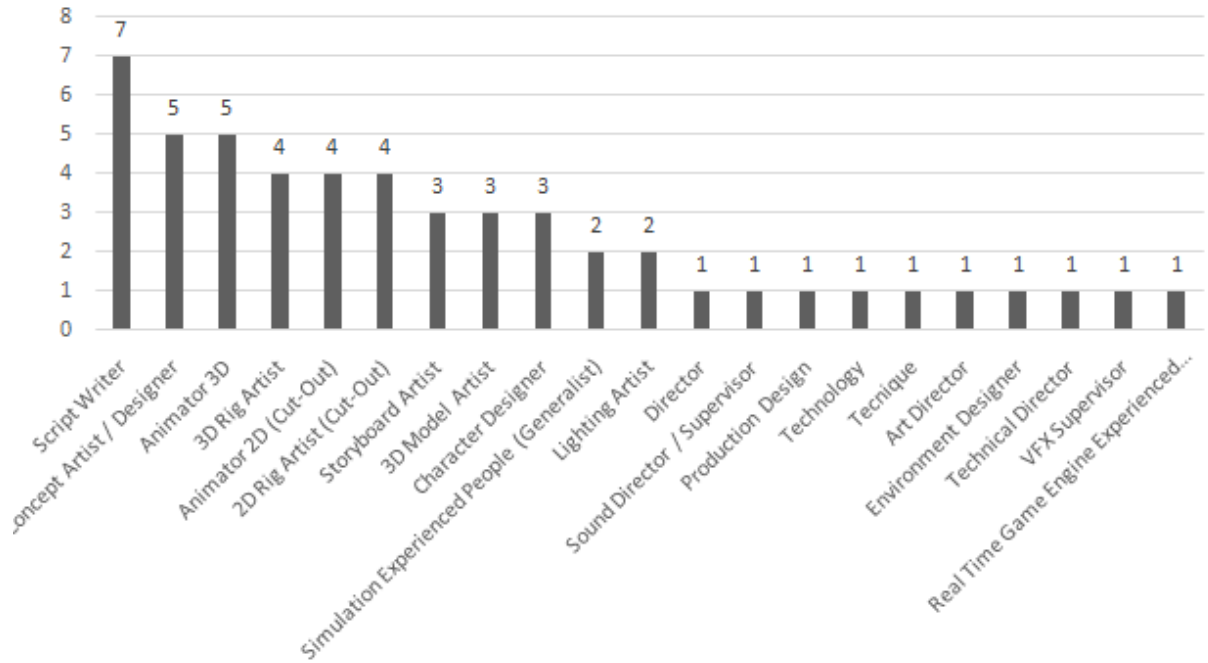
Sanatçı ve tasarımcıların departmanlara göre dağılım grafiği incelendiğinde, animasyon (113) ve sanat (72) departmanlarının toplam çalışan sayısının (185) diğer tüm departmanların toplam çalışan sayısı (185) ile eşit olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan stüdyolar genelinde en az istihdama sahip departmanın 4 kişi ile *Stop Motion* olduğu ve çoğu departman için toplam sayıların 20-40 kişi bandında olduğu görülmektedir.



Grafik 11. Sanatçı / Tasarımcı Sayıları ve Departmanlara Göre Dağılımları.

e. 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 12’de verilmiştir.



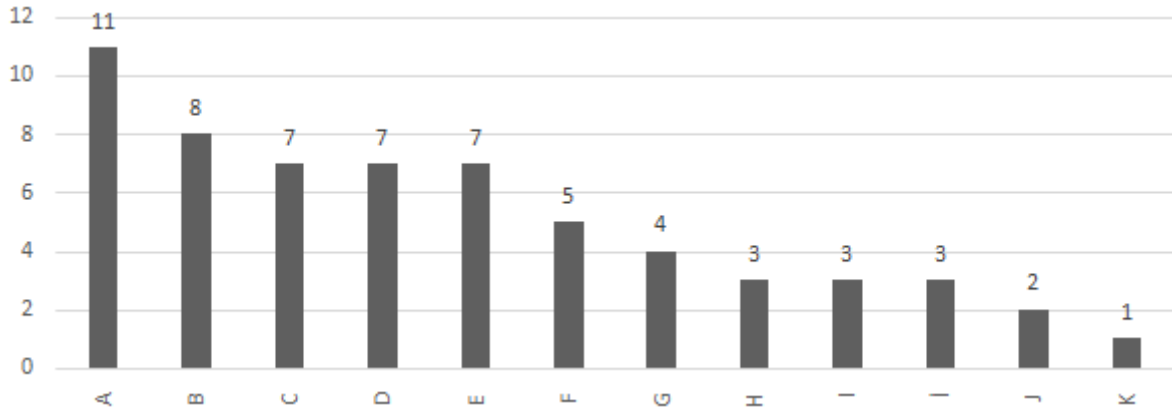
Grafik 12. Stüdyoların Bulmakta En çok Zorlandıkları Sanatçı ve Tasarımcılar.

Grafik 12 incelendiğinde, 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.

f. 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 13’de verilmiştir.



Grafik 13. Mezunlarda sık görülen eksiklikler¹.

Grafik 13 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.

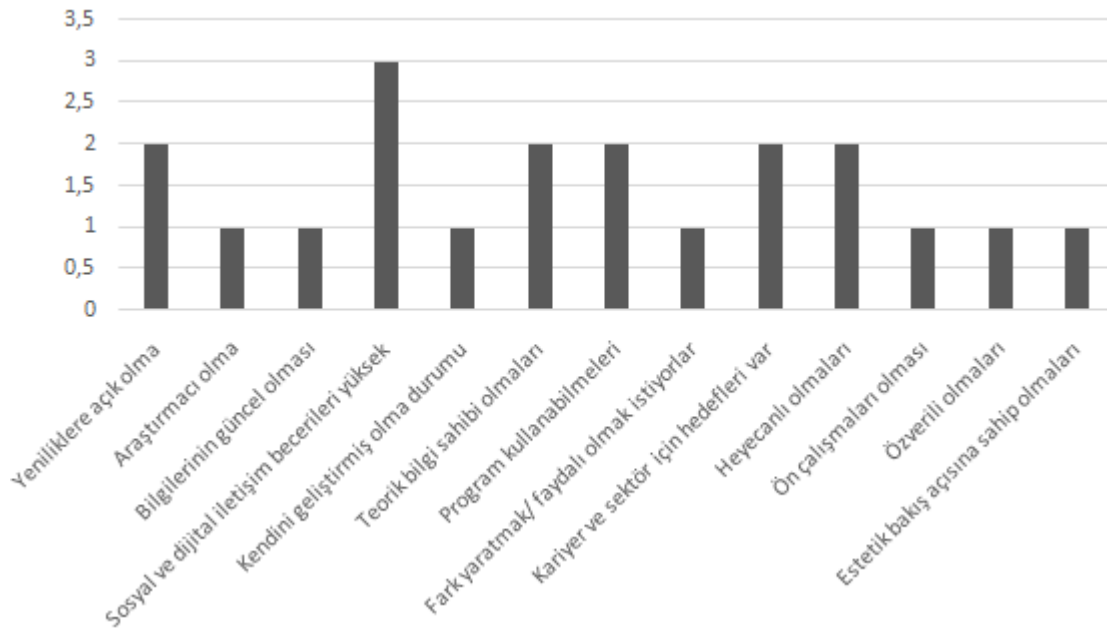
g. Mezunlarda Görülen Asıl Değerler ve Yetkinlikler

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

¹(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.

tespit etmektedir. Araştırma kapsamındaki 11 stüdyodan alınan cevaplar gruplanarak frekans değerleri Grafik 14’de verilmiştir.

Grafik 14 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.



Grafik 14.Mezunlarda Görülen Asıl Değerler Yetkinlikler.

h. 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 cevaplar gruplanarak frekans değerleri Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3. 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

Tablo 3 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.

i. 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 4’de verilmiştir.

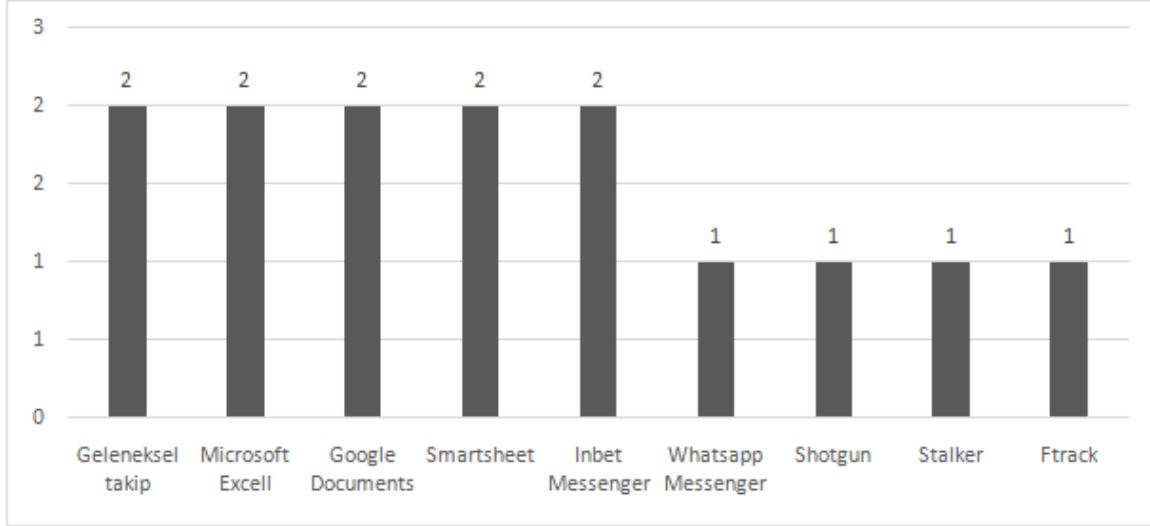
Tablo 4. Animasyon Alanı İçin Sosyal Yeterlikler.

	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

Tablo 4 incelendiğinde 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 en çok içine kapalı ve sosyalliği zayıf bireylerin ekiplere entegrasyonunda zorlanıldığı stüdyoların büyük çoğunluğu tarafından ifade edilmiştir.

j. Proje İş-Akışı Yöntem ve Yazılımları

Araştırmanın 10 numaralı alt problemi doğrultusunda araştırma kapsamına alınan animasyon stüdyolarında kullanılan iş-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 15’de verilmiştir.

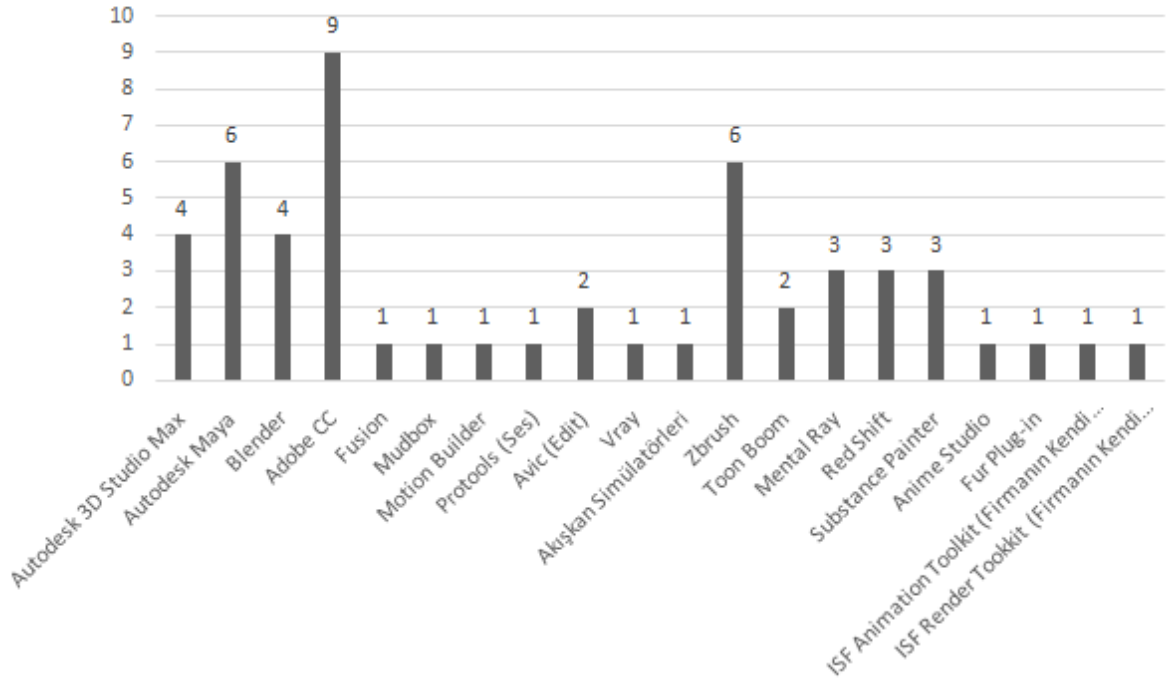


Grafik 15.Stüdyolarda kullanılan proje iş-akış yöntem ve yazılımları.

Grafik 15 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.

k. 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 16'da verilmiştir.



Grafik 16. Stüdyolarda kullanılan tasarım ve animasyon yazılımları.

3 Boyutlu modelleme ve animasyon yazılımı kullanımında stüdyoların 3D StudioMax, 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, AfterEffect 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.

Sonuç ve Öneriler

Araştırma bulguları incelendiğinde stüdyoların sahip oldukları departmanlar ve bu departmanlardaki Sanatçı / Tasarımcı Sayıları ve Departmanlara Göre Dağılımları stüdyoların istihdam potansiyellerine dair fikir vermektedir. Mezunların istihdamına yönelik olarak eğitim programlarındaki 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. Bulmakta en çok zorlanılan sanatçı / tasarımcı tipi için sırasıyla senaryo yazarları, 3B rig sanatçısı, konsept sanatçısı, Cut-out için 2B animatör ve 2B rig sanatçısı, storyboard sanatçısı, 3B model sanatçısı ve karakter tasarımcılar olduğu görülmektedir. Bunun sebebi son dönemde 2D animasyona yönelim olması gibi dönem dönem gelişen trendler olabileceği gibi ve burada adı geçmeyen diğer tür sanatçılar için stüdyolarda doygunluk durumunu düşündürmektedir.

Ders içerikleri hazırlanırken mesleki yeterlikler dışında sosyal yeterlikleri de destekleyecek şekilde hazırlanması gerekliliği görülmüştür. Bu konudaki görüşülen alan uzmanları programa sosyal yeterlikler için ayrı dersler konulmasına karşı çıkmış, bunun yerine diğer mesleki derslerin içeriğine bu sosyal

yeterlikleri kazandıracak etkinliklerin eklenmesi önerilmiştir. Her bir ders başına bir ya da en fazla iki sosyal yeterlik eklenmesi, daha fazla olmaması gerekliliği vurgulanmıştır. Sanatçı / tasarımcıların eğitim seviyeleri ile ilgili olarak ise doktora seviyesinde eğitim almış sanatçı ve tasarımcıların akademik kariyer tercih ettiğini düşündürmektedir. Lisans mezunlarının herşeye rağmen en çok tercih edilen eleman olduğunu söylemek yanlış olmaz, fakat bu lisans mezunu çalışanların tümünün sanat alanından olduğu anlamına gelmemekte birçok farklı alandan da mezunlar iş gücü piyasasında yer almaktadır.

Stüdyolar tarafından tercih edilen animasyon ve tasarım yazılımları ile ilgili olarak ise Sonuçta: stüdyo ziyaretleri ile gerçekleşen görüşmeler sırasında 2B bilgisayar animasyonlarının yükselen trend olmasına karşın ToonboomHarmony veya AdobeAnimate gibi yazılımlara hakim sanatçıların eksikliği ve duyulan ihtiyaç stüdyo yöneticilerince dile getirilmiştir.