



**GÖRSEL TASARIMCI
(POST PRODÜKSİYON)
SEVİYE 5**

**REFERANS KODU
RESMİ GAZETE TARİH-SAYI
17.03.2021 - 31426**



Meslek:	GÖRSEL TASARIMCI (POST PRODÜKSİYON)
Seviye:	5¹
Referans Kodu:	20UMS0758-5
Standardı Hazırlayan Kuruluş(lar):	Sinema Televizyon Sendikası (STS)
Standardı Doğrulayan Sektör Komitesi:	MYK Kültür, Sanat ve Tasarım Sektör Komitesi
MYK Yönetim Kurulu Onay Tarih/Sayı:	25.11.2020 Tarih ve 2020/147 Sayılı Karar
Resmî Gazete Tarih/Sayı:	17.03.2021 - 31426
Revizyon No:	00

¹ Mesleğin yeterlilik seviyesi, 8 seviyeli Türkiye Yeterlilikler Çerçevesine göre seviye 5 olarak belirlenmiştir.

TERİMLER, SİMGELER VE KISALTMALAR

ACİL DURUM PLANI: İşyerlerinde meydana gelebilecek acil durumlarda yapılacak iş ve işlemlere dair bilgilerin ve uygulamaya yönelik eylemlerin yer aldığı planı,

ACİL DURUM: İşyerinin tamamında veya bir kısmında meydana gelebilecek yangın, patlama, tehlikeli kimyasal maddelerden kaynaklanan yayılım, doğal afet gibi acil müdahale, mücadele, ilkyardım veya tahliye gerektiren olayları,

ANA KARAKTER: Öyküye yön veren, öyküyü belirleyici ve öykünün temelini oluşturan karakterlerin her birini,

ANİMASYON FİLM: Canlandırma teknikleriyle yapılan filmi,

CANLANDIRMA: Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işini, animasyonu,

ÇEKİM: Projenin fiilen gerçekleştirildiği aşama; kayıt kayda hazırlık ve kayıt aralarının toplamından oluşan zaman dilimini,

ÇAPRAZ GEÇİŞ: Kurguda bir görüntü kaybolurken bir sonraki görüntünün görünür hale gelmesi şeklinde yapılan planlar arası geçişleri,

ÇEVRE ÖGELERİ: Sahnenin geçtiği ortamı oluşturan yalınç parçaların her birini,

ÇIKTI ÖZELLİĞİ: Filmin ikil (bit) derinliği, çözünürlüğü, saniye başına düşen kare sayısı gibi verileri,

ÇÖZÜNÜRLÜK: Görüntü alanını oluşturan yatay ve dikey gözek (piksel) sayısını,

DİJİTAL BOYAMA: 3B programda modellenmiş bir modelin yüzeyine yine dijital ortamda renk, doku, yansıma ve efekt kazandırma işini,

DİKEY KURGU: Dijital görüntü üzerinde birden fazla kaynağı katmanlar oluşturarak birleştirmeyi,

DOKU: Üç boyutlu programda modellenmiş bir modelin yüzeyinin özelliklerini,

DOSYA BİÇİMİ: Sayısal (dijital) görüntüleri taşımak için kullanılan bilgisayar dosyası çeşitlerinin her birini,

EKLEMLEME: Canlandırması yapılacak modelin hareket düzeneğinin oluşturulmasını,

EKİPMAN: Film hazırlık ve çekim aşamalarında kullanılan makine, cihaz, araç, gereç, teknik aksesuar ve aparatları,

ERİME: Kurguda bir görüntünün siyah ya da beyaza doğru kaybolması şeklinde yapılan geçişleri,

ESKİZ: Çizimlerle yapılan ön çalışma taslağını,

ETKİLEŞİMLİ ÖGE: Ana ya da figüran karakterlerin temas etmesi ile hareketlenen öğelerin her birini,

FİGÜRAN KARAKTER: Yan karakteri; anlatıyı destekleyen, olayın akışında yardımcı ve gösterilmesi gerekli başkarakterler dışındaki karakterlerin her birini,

FİLM TEMELLERİ: Çekilmiş ve/veya hazırlanmış görüntülerin oluşturulması sırasında belirlenmiş yöntem ve tekniklerin tamamını,

FİLM: Klip, reklâm, dizi ve sinema gibi, belli bir senaryodan hareketle, çekim ve iş programına göre kamera ile kaydedilen, bilgisayar ortamında kurgulanan imgelerin/ görüntülerin tümünü,

FOTOMONTAJ: Fotoğraf parçalarının bir araya getirilmesi ile oluşturulan, görsel eklemeli fotoğraf birleştirme tekniğini,

GÖRSEL AKIŞ CANLANDIRMASI (ANİMATİK): Görsel akış çizimlerinin kurgu şeridi üzerinde, ses ve basit hareketler eklenmiş, uygun zamanlamalar gözetilerek hazırlanmış görüntü dosyasını,

GÖRSEL AKIŞ ÇİZİMİ (STORYBOARD): Filmde anlatılan hikâyenin tamamının ya da bir bölümünün, tanımlayıcı karelerinin çizimlerini,

GÖRSEL EFEKT: Bilgisayar ortamında yapılan efekti,

GÜNLÜK İŞ PROGRAMI (CALL SHEET): Çekim gününden önce hazırlanan, çekim günü ile bir sonraki günü kapsayan; projenin günlük iş programını, künyesini, yemek saatlerini, hava durumunu, sete en yakın hastaneyi, acil durum numaralarını, çekim yapılacak mekanların açık adreslerini, karakter/oyuncuların ve ekibin sette olacakları zamanı, motor/kayıt saatini, gün içinde ihtiyaç duyulacak figüran – dekor/aksesuar – kostüm/aksesuar – saç/makyaj – prodüksiyon ve ekstra/özel teknik malzemenin listesini, sürücü kontak bilgilerini, telsiz kanal numaralarını, güncel tarih/çekim gününü ve önemli notları içeren programı,

ISCO: Uluslararası Standart Meslek Sınıflamasını,

IŞIK SENARYOSU: Projelerin ışık tasarımının her bir sahne ve plan için ayrı ayrı bir tabloda bir araya getirildiği resimleme çalışmasını,

İSG: İş Sağlığı ve Güvenliğini,

İŞ KAZASI: İşyerinde veya işin yürütümü nedeniyle meydana gelen, ölüme sebebiyet veren veya vücut bütünlüğünü ruhen ya da bedenen engelli hâle getiren olayı,

KADRAJ: Çözünürlük çerçevesi içerisinde gösterilen düzlemin tamamını,

KADRAJ ORANI: Çerçevenin en boy arasındaki oranını,

KALIP: Görüntü üzerinde belirli bir alanı,

KALIP ÇIKARTMA: Dijital görüntülerde istenilen bir alanı, dış hatlarını temsili çizgilerle belirleyerek ayrıştırma işini,

KAMERA İZİ: Kameranın çekim sırasında yaptığı hareketin bilgisayar ortamında üretilen kopyasını,

KARAKTER: Duygu, düşünce ve hareketleri ile öyküde önem taşıyan ve öyküye yön veren, oluşturulmuş ve tasarlanmış kişilerin her birini,

KARAKTER KÂĞIDI: Karakterlerin fiziki özelliklerini belirlemek ve aktarmak amacıyla görsel tasarımcı tarafından hazırlanan; önden, yandan ve diğer gerekli açılardan çizimlerini şematik bir biçimde barındıran ve ifade ve duruşlarını anlatan çizimlerin bir arada olduğu belgeyi,

KARE: Hareket algısını oluşturan sıralı görsellerin her birini,

KARE SIKLIĞI: Bir saniyede tekrarlanan kare sayısını,

KATMAN: Sayısal (dijital) resim yazılımlarında, kompozisyona birbirinden bağımsız müdahaleler ve eklemeler yapabilmek için eklenen tabakaların her birini,

KİŞİSEL KORUYUCU DONANIM (KKD): Çalışanı, yürütülen işten kaynaklanan, sağlık ve güvenliği etkileyen bir veya birden fazla riske karşı koruyan, çalışan tarafından giyilen, takılan veya tutulan tüm alet, araç, gereç ve cihazları,

KURGU ŞERİDİ: Sahne dizilimlerini sıralı biçimde gösteren zaman çizelgesini,

MAT BOYAMA: Film çekiminde gerçekleştirilemeyen, (gerçekte olmayan) bir yerin, çevrenin, ortamın ya da bir objenin gerçekmiş gibi çizilip, renklendirilmesini ve boyut katılarak yansıtılmasını,

MİMARİ ÖGE: Tasarlanmış yapıları,

MİZANSEN: Belirli bir sahnenin çekimi sırasında oyuncuların nasıl ve ne şekilde hareket edeceklerinin, nerede duracaklarının, ne yapacaklarının, zamanlama ve tempolarının, hal ve tavırlarının, ses tonlarının ve bunların tümünün kameraya göre ve kamerayla ilişkilerinin belirlenmesini,

MODELLEME: Tasarlanan modeli dijital ortamda 3 boyutlu üretmeyi,

ÖGE: Bir bütünü oluşturan, bütünden ayrıştırıldığında da kendi başına anlam taşıyan parçayı,

PERSPEKTİF: Görsel derinlik ve bir nesnenin en ve boy dışındaki üçüncü boyutunu,

PLAN: Senaryodaki bir sahnenin yaratılmak istenen etkiye göre çekim için önceden bölümlenmesiyle oluşan her bir parçayı,

POST PRODÜKSİYON: Çekim sonrası filmi gösterime vermeden önce, filmde yapılan tüm değişiklik ve ilavelerin yapıldığı süreci,

PROJE: Sinema, tiyatro, televizyon, medya ve benzeri değişik alanlarda önceden plan ve programa alınmış, maliyeti hesaplanmış, kurum ve kuruluşların yönetim organları tarafından onaylanmış, kısa ve uzun vadeye bağlanarak özel kurum veya devlet adına gerçekleştirilmesi kabul edilmiş çalışma tasarısını,

RAMAK KALA OLAY: İşyerinde meydana gelen; çalışan, işyeri ya da iş ekipmanını zarara uğratma potansiyeli olduğu halde zarara uğratmayan olayı,

RENK DOĞRULUK TESTİ: Görüntü dosyalarının yayın mecrasında beklenen renklerde gözükmesini amaçlayan testlerin tamamını,

RENK GAMI: Bir renk uzayından alınan sınırları belirlenmiş hacimleri (sRGB, AdobeRGB, rec709 ve benzeri renk gamları),

RENK SENARYOSU: Filmin bütünlüğünü sağlayacak şekilde hazırlanmış, renk bilgisi tanımlayan görselleri,

RİSK DEĞERLENDİRMESİ: İşyerinde var olan ya da dışarıdan gelebilecek tehlikelerin belirlenmesi, bu tehlikelerin riske dönüşmesine yol açan faktörler ile tehlikelerden kaynaklanan risklerin analiz edilerek derecelendirilmesi ve kontrol tedbirlerinin kararlaştırılması amacıyla yapılması gerekli çalışmaları,

RİSK: Tehlikeden kaynaklanacak kayıp, yaralanma ya da başka zararlı sonuç meydana gelme ihtimalini,

SABİT ÖGELER: Ana ya da figüran karakterlerin temas etmediği öğelerin her birini,

SAĞLIK VE GÜVENLİK İŞARETLERİ: Özel bir nesne, faaliyet veya durumu işaret eden levha, renk, sesli veya ışıklı sinyal, sözlü iletişim ya da el-kol işareti yoluyla iş sağlığı ve güvenliği hakkında bilgi ya da talimat veren veya tehlikelere karşı uyarıcı işaretleri,

SAHNE: Senaryoda belirli bir mekânda geçen veya kendi içinde bir hareket bütünlüğü olan; çekimde tek plandan veya planlar dizisinden oluşan, numaralandırılmış anlatı bölümünü,

STOK GÖRÜNTÜ: Belirli bir proje göz önünde bulundurulmadan oluşturulan genel fotoğraflar, resimler ve simgeleri,

SEKANS: Bir planı oluşturan kare dizisini,

SİMÜLASYON: Gerçek dünyadaki bir durumun bilgisayar ortamında sanal olarak yaratılmasını,

TEHLİKE: İşyerinde var olan ya da dışarıdan gelebilecek, çalışanı veya işyerini etkileyebilecek zarar veya hasar verme potansiyelini,

ÜÇ BOYUTLU ORTAM: Bilgisayar uygulamalarında en, boy ve yükseklik barındıran sanal mekânı,

YAYIN TESTİ: Görüntü dosyalarının yayın mecrasında beklenen şekilde gözükmesini amaçlayan testlerin tamamını

ifade eder.

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ	8
2. MESLEK TANITIMI.....	9
2.1. Meslek Tanımı.....	9
2.2. Mesleğin Meslek Sınıflandırma Sistemlerindeki Yeri.....	9
2.3. Mesleğe Yönelik Özel Düzenlemeler	9
2.4. Çalışma Ortamı ve Koşulları.....	9
3. MESLEK PROFİLİ.....	10
3.1. Görevler, İşlemler, Başarım Ölçütleri, Mesleki Bilgi ve Uygulama Becerileri.....	10
3.2. Kullanılan Araç, Gereç ve Ekipmanlar	20
3.3. Tutum ve Davranışlar	20

Ek: Meslek Standardı Hazırlama ve Doğrulama Sürecinde Görev Alanlar .. Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

1. GİRİŞ

Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon) (Seviye 5) Ulusal Meslek Standardı, 19/10/2015 tarihli ve 29507 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Ulusal Meslek Standartlarının ve Ulusal Yeterliliklerin Hazırlanması Hakkında Yönetmelik ve 27/11/2007 tarihli ve 26713 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Mesleki Yeterlilik Kurumu Sektör Komitelerinin Kuruluş, Görev, Çalışma Usul ve Esasları Hakkında Yönetmelik hükümlerine göre MYK’nın görevlendirdiği Sinema Televizyon Sendikası (STS) tarafından hazırlanmış, sektördeki ilgili kurum ve kuruluşların görüşleri alınarak değerlendirilmiş ve MYK Kültür, Sanat ve Tasarım Sektör Komitesi tarafından incelendikten sonra MYK Yönetim Kurulunca onaylanmıştır.

2. MESLEK TANITIMI

2.1. Meslek Tanımı

Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), iş sağlığı ve güvenliği ile çevre koruma önlemlerini uygulayarak kalite gereklilikleri çerçevesinde film projelerinin post prodüksiyon aşamasında iş organizasyonu yapan; dijital ortamda gerçekleştirilen içerikleri tasarlayan ve mesleki gelişime ilişkin faaliyetlerde bulunan nitelikli kişidir.

Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), eskizler oluşturarak dijital ortam, karakter ve öğelerini tasarlar; bu tasarımlara uygun renk ve ışık senaryosunu hazırlar; mat boyama (resimleme) yaparak dijital tasarım işlemlerini sonlandırır. İlgili birimlerle görüşerek Görsel akışı (storyboard) çizer, kurgular ve plan içi canlandırmalar yapar; dijital mizansen hazırlığı yaparak projenin dijital ortam mizansenini oluşturur.

Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), Canlandırma Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6)'ya karşı sorumludur.

2.2. Mesleğin Meslek Sınıflandırma Sistemlerindeki Yeri

ISCO 08: 2166 (Grafik ve çoklu ortam (multimedya) tasarımcıları)

2.3. Mesleğe Yönelik Özel Düzenlemeler

5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve yürürlükteki alt mevzuatı.

**Mesleğin icrasına yönelik İSG, çevre ve diğer konulardaki mevzuata uyulması esastır.*

2.4. Çalışma Ortamı ve Koşulları

Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), film projelerinin post prodüksiyon aşamasında genellikle mesleğe uygun donanımına sahip ofis ortamlarında çalışır. Hafta sonu veya resmi tatil günlerinde ve seyahat gerektiğinde önceden belirlenmiş çalışma koşulları, sözleşme, iş akdi ve ilgili kanunlar doğrultusunda çalışır. Yönetmen (Film), Görsel Efekt Yönetmeni (Post Prodüksiyon), Canlandırma Yönetmeni (Post Prodüksiyon), Görsel Efekt Uzmanı (Post Prodüksiyon), Dikey Kurgucu (Post Prodüksiyon), Dijital Görüntüleme Operatörü ve post prodüksiyonda görevli diğer ekiplerle birlikte çalışır.

Mesleğin icrası esnasında, çalıştığı mekân ve yoğun elektromanyetik alan oluşturan cihazların kullanımı nedeniyle iş sağlığı ve güvenliği önlemlerinin alınmasını gerektiren iş kazası ve meslek hastalığı oluşma riskleri bulunmaktadır. Mesleğe yönelik olarak ortaya çıkabilecek risklerle kaynağında mücadele edilir. Risklerin tamamen bertaraf edilmesi ve önlenmesi için işveren tarafından gerekli önlemler alınır. Risklerin tamamen ortadan kaldırılamadığı durumlarda işveren tarafından sağlanan uygun kişisel koruyucu donanımı kullanarak çalışır. Bu kapsamda işveren tarafından risklerin değerlendirilmesi ve bertaraf edilmesi sağlanır.

Öte yandan mesleğin icra edildiği koşullar, stres altında çalışma nedeni ile psikososyal risk faktörlerini, uzun süreli aynı veya uygun olmayan pozisyonda çalışma nedeni ile fiziksel ve ergonomik risk faktörlerini de içerir.

3. MESLEK PROFİLİ

3.1. Görevler, İşlemler, Başarım Ölçütleri, Mesleki Bilgi ve Uygulama Becerileri

Görev		A. İSG, çevre koruma ve kalite önlemlerini uygulamak (Devamı var)		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
A.1	İş sağlığı ve güvenliği talimatlarını uygulamak	A.1.1	İSG ile ilgili önlemleri göz önünde bulundurarak kendisini ve çevresindekileri riske atmayacak şekilde çalışır.	
		A.1.2	İşyerindeki makine, araç ve gereçleri ve ilgili donanımları; sağlık ve güvenlik işaretlerine ve talimatlarına göre kullanır.	
		A.1.3	Çalışma ortamında iş süreçlerine göre uygun ve işveren tarafından sağlanan KKD'leri talimatlara uygun kullanarak çalışır.	
		A.1.4	Kendisini ve çevresini etkileyeceğini gözlemlediği tehlike, risk ve ramak kala olayları yazılı ve/veya sözlü olarak ilgililere raporlar.	
		A.1.5	Acil durumlarda, acil durum planında yer alan önlemleri uygular.	
		A.1.6	İşyerinde İSG ile ilgili karşılaştığı acil durumları ilgili kişilere iletir.	
A.2	İş süreçlerinde çevre koruma önlemlerini uygulamak	A.2.1	İş süreçlerinde olası çevresel tehlike ve risklere karşı gerekli önlemleri uygular.	
		A.2.2	İş süreçlerinde ortaya çıkan atık malzemelerin tasnifini ve bertarafını talimatlara göre gerçekleştirir.	
		A.2.3	Çalıştığı ortamdaki geri kazanılabilir materyallerin toplanmasını, muhafazasını ve teslimini talimatlara göre gerçekleştirir.	

Görev		A. İSG, çevre koruma ve kalite önlemlerini uygulamak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
A.3	Kalite gerekliliklerini uygulamak	A.3.1	Gerçekleştirdiği işlerde belirlenmiş kalite gerekliliklerine uygun olarak çalışır.	
		A.3.2	İş süreçlerinin iyileştirilmesine yönelik görüş ve önerilerini ilgililere iletir.	

Görev		B. İş organizasyonu yapmak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
B.1	Proje hakkında Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'dan bilgi almak	B.1.1	Proje süresi ve çalışma ekibi hakkında bilgi alır.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proje hakkında bilgi temin edilecek konular 2. Proje analizi yapma 3. Karakter, mekân ve öge nitelikleri 4. Bit derinliği 5. Çözünürlük 6. Kare sayısı 7. Kadraj ve objektif 8. Mimari ve çevresel ögeler 9. Senaryoyu analiz ederek okuma 10. Zaman yönetimi 11. Ekip yönetimi ve ekip içinde çalışma 12. Farklı ekipler ile koordineli çalışabilme 13. İş planlama süreci 14. Ekipman ve yazılımların projeye uygunluğunu kontrol etme 15. Ekipman ve yazılımların projeye uygunluğunun devamını sağlama 16. Mesleğe ilişkin bilgisayar donanımlarını ve yazılımları kullanma 17. Yazılımlar arası çalışma 18. Mesleki terminoloji
		B.1.2	Projenin çıktı özellikleri (filmin bit derinliği, çözünürlüğü, saniye başına düşen kare sayısı gibi veriler) hakkında bilgi alır.	
		B.1.3	Projenin ulaşılmaması istenilen görsel sonuçları, kullanılacak kadraj ve objektif modeli hakkında bilgi alır.	
		B.1.4	Karakterlerin, mekânların (mimari ve çevresel ögeler) ve ögelerin nitelikleri hakkında bilgi alır.	
		B.1.5	Kullanılacak yazılımlar hakkında bilgi alır.	
B.2	İş programı yapmak	B.2.1	Proje hakkında elde ettiği bilgileri gözeterek senaryo okuması yapar.	
		B.2.2	Edindiği bilgilere ve senaryo incelemesine göre gerçekleştirilecek görsel tasarım işlemlerini ve yapılma sürelerini Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6) ile belirler.	
		B.2.3	Belirlenen işlem süreleri kapsamında iş programını yapar.	
B.3	Yazılım ve ekipman kontrolü yapmak	B.3.1	Proje kapsamında kullanacağı bilgisayar ve programların uygunluğunu (güncel ve lisanslı olduğunu, kapasitesini, işlemci gücünü ve benzeri) kontrol ederek Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'ya bilgi verir.	
		B.3.2	Proje kapsamında kullanacağı bilgisayarın ve programların uygunluğunun devamlılığını sağlar.	

Görev		C. Film için görsel tasarlamak (Devamı var)		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
C.1	Tasarım için eskiz oluşturmak	C.1.1	Sanat Yönetmeni (Seviye 6) tarafından hazırlanan tasarım örneklerini alarak tasarım fikri oluşturma açısından inceler.	
		C.1.2	Eskiz oluşturmak için görsel kaynak araştırması yapar.	
		C.1.3	Aldığı tasarım örnekleri ve yaptığı araştırmalar sonucunda eskizler oluşturur.	
C.2	Karakter tasarımı yapmak	C.2.1	Karakterleri (ana karakterler, figüran karakterler ve benzeri) gruplara ayırır.	
		C.2.2	Hazırladığı karakter eskizlerini temel alarak karakterlerin tasarımlarını çizim, modelleme ve benzeri yöntemlerle yapar.	
		C.2.3	Karakter tasarımlarını kullanarak karakterlerin vücut hareketlerini (anatomiyi), mimiklerini, kostümlerini, renklerini ve diğer fiziksel özelliklerini açıklayan karakter kâğıtlarını hazırlar.	
C.3	Öge tasarımı yapmak	C.3.1	Sahnedeki hazırlanacak öğelerin listesini alır.	
		C.3.2	Ögeleri gruplara (mimari öğeler, çevre öğeleri, sabit ve etkileşimli öğeler ve benzeri) ayırır.	
		C.3.3	Ögelerin tasarımlarını çizim, fotomontaj, modelleme ve benzeri yöntemlerle yapar.	
		C.3.4	Etkileşimli öğelerin tasarımlarını karakter tasarımlarına uyumlu olacak şekilde yapar.	

Görev		C. Film için görsel tasarlamak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
C.4	Renk ve ışık senaryosu hazırlamak	C.4.1	Filmin bütünlüğünü sağlayacak şekilde her sekans için renk ve ışık bilgisini tanımlayan görseller oluşturur.	
		C.4.2	Oluşturduğu görselleri temel alarak karakter ve öge tasarımları için renk ve ışık bilgisi tanımlar.	
		C.4.3	Oluşturduğu görselleri sıraya dizerek renk ve ışık senaryosunu hazırlar.	
C.5	Mat boyama yapmak	C.5.1	Mat boyama yöntemine (sahne dokularına uygun ek görsel malzemeler kullanma ve/veya dijital boyama yapma) karar verir.	
		C.5.2	Ek görsel malzeme kullanarak yapacağı mat boyama için alanların dokularına uygun ek görsel malzemeler seçer.	
		C.5.3	Seçtiği ek görsel malzemeler ile çeşitli dijital araçlar (doku kopyalama, eğip/bükme, yerleştirme/hizalama ve benzeri) kullanarak mat boyamayı sahnenin renk, ışık, ölçek ve perspektif niteliklerine uygun olarak yapar.	
		C.5.4	Dijital boyama tekniklerini kullanarak mat boyamayı sahnenin renk, ışık, ölçek ve perspektif niteliklerine uygun olarak yapar.	
C.6	Tasarım sonrası işlemleri yapmak	C.6.1	Tasarım yapma süreçleri (eskiz oluşturma, karakter ve öge tasarımı yapma, renk ve ışık senaryosu hazırlama, mat boyama yapma) kapsamında ortaya çıkan tüm sonuçları işin niteliğine göre Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6) ve/veya Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6)'nın onayına sunar.	
		C.6.2	Onaylanan tasarımları projede yer alan diğer birimlerin kullanımına uygun dosya biçimlerinde kaydeder.	

Görev		D. Görsel akış çizimi (storyboard) yapmak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
D.1	Görsel akış çizimi için eskiz oluşturmak	D.1.1	Karelerin en boy oranına göre sayfa düzenini belirler.	
		D.1.2	Senaryo, tasarımlar ve proje hakkında edindiği bilgilerden faydalanarak görsel akış eskizlerini çizer.	
		D.1.3	Çizim esnasında kadraj ve kompozisyonları belirler.	
		D.1.4	Sekansların ve planların numaralarını karelerin yanlarına yazar.	
		D.1.5	Tamamladığı eskizleri Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'nın onayına sunar.	
D.2	Görsel akış çizimlerini tamamlamak	D.2.1	Görsel akış çizimlerinde yer alan karakter ve öğelerin konumlarını ve hareketlerini belirler.	
		D.2.2	Onaylanan eskizlerdeki karakterleri, mekânları ve öğeleri en tanımlayıcı hatlarıyla çizerek temize çeker.	
		D.2.3	Karelerin altlarına gerekli diyalog, metin, kamera - lens bilgisi, ses ve benzeri notları yazar.	
		D.2.4	Işık bilgisinin gerektirdiği gölgelendirmeleri yapar.	
		D.2.5	Renkli görsel akış çizimi talep edildiğinde renklendirme yapar.	
		D.2.6	Tamamladığı görsel akış çizimlerini Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'nın onayına sunar.	
		D.2.7	Onaylanan çizimleri görsel akış canlandırmasında kullanılmak üzere bölümlendirerek kaydeder.	

Görev		E. Görsel akış canlandırması (animatik) yapmak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
E.1	Görsel akış canlandırması için hazırlık yapmak	E.1.1	Görsel akış çizimlerini ve ses dosyalarını kurgu şeridine ekler.	
		E.1.2	Çalışma çözünürlüğünü ve kadraj oranını belirler.	
		E.1.3	Yayın mecrasına göre kare sıklığını ayarlar.	
E.2	Görsel akışı kurgulamak	E.2.1	Kurgu şeridine eklediği görselleri planlar halinde zamanlama, kadraj ve ölçek kriterlerine uygun olarak çeşitli araçlarla (kesme, erime, çapraz geçiş ve benzeri) kurgular.	
		E.2.2	Çizimin hareketlendirilecek kısımlarını maskeleyerek katmanlar oluşturur.	
		E.2.3	Katmanları kullanarak görsel akışı güçlendirmek için plan içi canlandırmalar yapar.	
		E.2.4	Kurgu şeridine eklediği ses dosyalarını görsel akış çiziminde belirlediği diyalog, metin ve ses notlarına göre planlarla eşleştirir.	
E.3	Görsel akış canlandırmasını sonlandırmak	E.3.1	Tamamladığı görsel akış canlandırmasını Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'nın onayına sunar.	
		E.3.2	Onaylanmış görsel akış canlandırmasını içeren dijital görüntü dosyası oluşturur.	

Görev		F. Dijital ortamda mizansen yapmak (Devamı var)		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
F.1	Mizansen için hazırlık yapmak	F.1.1	Mizansen için görsel akış çizimini, görsel akış canlandırmasını, modelleri ve eklemeleri alarak uygunluğunu kontrol eder.	
		F.1.2	Kontrol sonucuna göre uygun olmayan unsurlar ile ilgili olarak Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'ya bilgi vererek düzeltilmesini sağlar.	
		F.1.3	Sekansları senaryoya ve görsel akış canlandırmasına göre üç boyutlu ortama taşıyarak bölümlendirir.	
		F.1.4	Planların sürelerini görsel akış canlandırmasına bağlı kalarak oluşturur.	
F.2	Mizansen oluşturmak	F.2.1	Planlara uygun üç boyutlu sanal ortamda kamera - lens seçimlerini uygular.	
		F.2.2	Plan içerisinde yer alan karakter ve öğelerin konumlarını ve hareketlerini uygular.	
		F.2.3	Planlara uygun kadrajlamaları uygular.	
		F.2.4	Planlara uygun kamera hareketleri yapar.	
		F.2.5	Işık senaryosunda yer alan bilgilere göre planlara ışıklandırma yapar.	
		F.2.6	Sekansları oluşturan plan dizilimlerinin film temellerine (lens, hareket, kadraj ve benzeri) uygunluğunu kontrol eder.	
		F.2.7	Kontrol sonucuna göre uygun olmayan planları uygun hale getirir.	

Görev		F. Dijital ortamda mizansen yapmak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
F.3	Mizansenin sonlandırmak	F.3.1	Oluşturduğu planları ardışık olarak seyredilmeye hazır dijital görüntü dosyası oluşturur.	
		F.3.2	Dijital görüntü dosyasını Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6)'nın onayına sunar.	
		F.3.3	Onaylanan mizansenleri bölümlendirerek Canlandırma Yönetmeni (Seviye 6) ve/veya Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6) tarafından belirtilen dosya biçimine çevirir.	

Görev		G. Mesleki gelişim çalışmalarında bulunmak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
G.1	Kişisel mesleki gelişimini sağlamak	G.1.1	Sinema, TV ve diğer mecralardaki yapımları, yayınları ve teknolojik gelişmeleri takip eder.	
		G.1.2	Mesleki ve kişisel gelişimine katkı sağlamak amacıyla mesleği ile ilgili etkinlikleri, konferans, atölye çalışması ve benzeri faaliyetleri takip eder.	
		G.1.3	Ekipman, yazılım ve uygulama yöntemlerindeki gelişmeleri takip eder.	
G.2	Mesleki bilgi ve deneyimlerini paylaşmak	G.2.1	Mesleğe yeni başlayan kişilerin mesleki gelişimine katkıda bulunur.	
		G.2.2	Mesleğine ilişkin dokümanları, bilgi ve deneyimlerini birlikte çalıştığı kişilere aktarır.	

3.2. Kullanılan Araç, Gereç ve Ekipmanlar

1. Bilgisayar çizim kalemi
2. Bilgisayar ve bilgisayar ekipmanları
3. Bilgisayar yazılımları
4. Çizim tableti
5. Kesintisiz güç kaynağı
6. Ofis ve kırtasiye malzemeleri
7. Sabit depolama üniteleri
8. Taşınabilir depolama üniteleri
9. Yazılım programları ve uygulamalar
10. Yüksek çözünürlüklü monitörler
11. Yüksek kapasiteli bilgisayar bellek aygıtları

3.3. Tutum ve Davranışlar

1. Acil durum türleri ve acil durum talimatlarına uygun davranmak
2. Bilgi, tecrübe ve yetkisi dâhilinde karar vermek
3. Çalışma ortamında iş disiplini sağlamada etkili tutum ve davranışlara sahip olmak
4. Çalışma zamanını iş emrine uygun şekilde etkili ve verimli kullanmak
5. Çalışmalarında planlı ve organize olmak
6. Projenin gizlilik kurallarına uymak
7. Çevre korumaya karşı duyarlı olmak
8. Çevre, kalite ve İSG mevzuatında yer alan düzenlemeleri benimsemek
9. Deneyimlerini iş arkadaşlarına aktarmak
10. Görevi ile ilgili talimatları ve sorumluluklarını zamanında ve eksiksiz yerine getirmek
11. Güvenli çalışma şartlarına uygun davranmak
12. İş süreçlerinin iyileştirilmesine katkı sağlamak
13. İşyeri çalışma prensiplerine uygun davranmak
14. İşyerinde ilgili kişilerden, zamanında bilgi almak ve aktarmak
15. İşyerine ait araç, gereç ve malzemelerin kullanımına özen göstermek
16. Kaynakların verimli kullanılmasına özen göstermek
17. Mesleki gelişimine önem vermek
18. Mesleğine ilişkin yeniliklere ve yeni fikirlere açık olmak
19. Meslek etiğine uygun davranmak
20. Sorumlu olduğu çalışanların mesleki ve kişisel gelişimlerini teşvik etmek
21. Tehlike durumlarını dikkatle algılayıp ilgilileri bilgilendirmek
22. Temizlik, düzen ve işyeri tertibine özen göstermek

Ek: Meslek Standardı Hazırlama ve Doğrulama Sürecinde Görev Alanlar

1. Meslek Standardı Hazırlama Ekibi ve Teknik Çalışma Grubu Üyeleri:

No	Adı - Soyadı	Eğitim Bilgileri* (Tarih - Eğitim Kurumu/Bölüm Adı)	Deneyim Bilgileri* (Tarih – İş Yeri – Unvan)
1.	Haluk Ünlü: Sanat Yönetmeni, Sinema-TV Sendikası Meslek Standartları Birim Koordinatörü, Sanat Yönetmenleri Derneği üyesi	1982 Boğaziçi Üniversitesi Yöneticilik Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 1990 yılından beri serbest olarak film projelerinde Sanat Yönetmenliği yapmakta
2	Tuba ATAÇ: Kostüm Tasarımcısı, Sinema-TV Sendikası Genel Başkanı	2000 Marmara Üniversitesi	<ul style="list-style-type: none">• 2001 yılından beri film projelerinde serbest olarak Kostüm Tasarımcısı olarak çalışıyor.
3	Gökhan ÖZGÜL: Işık Şefi, Sinema-TV Sendikası üyesi	1988 Yakacık Teknik Meslek Lisesi	<ul style="list-style-type: none">• 2005 yılından beri serbest olarak film projelerinde Işık Şefliği yapmakta.• 2000- 2005 Orion Işık• 1992 -1999 Film Sokağı Stüdyoları
4	Fatma GÖKÇE: 1.Yönetmen Yardımcısı, Sinema-TV Sendikası üyesi	2015 Mimar Sinan Üniversitesi Sinema-TV Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2005 yılından beri serbest olarak 1.Yönetmen Yardımcılığı ve Yönetmenlik yapmakta
5	Gamze ÖĞÜT: 1.Yönetmen Yardımcısı, Sinema-TV Sendikası üyesi	2001 ECAL - Ecole Cantonale d'art de Lausanne 2016 Mimar Sinan Üniversitesi Sinema-TV Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2006 yılından beri serbest olarak 1. Yönetmen Yardımcılığı ve Yönetmenlik yapmakta
6	Özgür Atilla ERMUTLU: Canlandırma Yönetmeni, Sinema-TV Sendikası üyesi	2006 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon	<ul style="list-style-type: none">• 2006 yılından beri serbest Canlandırma Yönetmeni olarak çalışıyor
7	Altuğ DEMİRCİOĞLU: Canlandırma Yönetmeni	2010 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2019 devam ediyor Anima İstanbul• 2010- 2018 çeşitli firmalarda proje bazlı çalışmalar

8	Hüseyin GÜLGEN: Canlandırma Yönetmeni	2009 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2018 devam ediyor Stüdyo Gamebit• 2009- 2017 çeşitli firmalarda proje bazlı çalışmalar
9	Uğur Levent KAVCIOĞLU: Dikey Kurgucu		<ul style="list-style-type: none">• 2014 yılından beri serbest Dikey Kurgucu olarak çalışıyor
10	Çağrı Yenen: Görsel Efekt Yönetmeni	2011 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2011 devam ediyor Anima İstanbul
11	Melis Şeylan: Canlandırma Yönetmeni	2006 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon	<ul style="list-style-type: none">• 2011 devam ediyor Anima İstanbul
12	Özgür Erman: Görsel Tasarımcı	2006 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon	<ul style="list-style-type: none">• 2011 devam ediyor Anima İstanbul
13	Tamer Demiralp: Görsel Tasarımcı	2013 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2019 devam ediyor Logic Artists
14	Arda Evin: Görsel Efekt Yönetmeni	2006 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2016 devam ediyor Anima İstanbul
15	Erkan Özgür Yılmaz: Görsel Efekt Yönetmeni		<ul style="list-style-type: none">• 2012 yılından beri serbest Görsel Efekt Yönetmeni olarak çalışıyor
16	Tolga ÇULHA: Meslek Standardı Moderatörü	Lisans: 20.06.2000 – Orta Doğu Teknik Üniversitesi / Jeoloji Mühendisliği Yüksek Lisans: 15.06.2002 – Başkent Üniversitesi / MBA	<ul style="list-style-type: none">• Proviz Danışmanlık

**Yalnızca meslekle ilgili olan eğitim/deneyim bilgilerine yer verilecektir.*

2. Görüş İstenen Kişi, Kurum ve Kuruluşlar:

KURUMLAR 1

1. AİLE, ÇALIŞMA VE SOSYAL HİZMETLER BAKANLIĞI (İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ)
2. ANKARA SANAYİ ODASI (ASO)
3. ANKARA TİCARET ODASI (ATO)
4. DEVLET PERSONEL BAŞKANLIĞI
5. DEVRİMCİ İŞÇİ SENDİKALARI KONFEDERASYONU (DİSK)
6. EGE BÖLGESİ SANAYİ ODASI (EBSO)
7. HAK-İŞ KONFEDERASYONU
8. İSTANBUL TİCARET ODASI (İTO)
9. KÜÇÜK VE ORTA ÖLÇEKLİ İŞLETMELERİ GELİŞTİRME VE DESTEKLEME İDARESİ BAŞKANLIĞI (KOSGEB)
10. MEB HAYAT BOYU ÖĞRENME GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
11. MEB MESLEKİ VE TEKNİK EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
12. MEB YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
13. TÜKETİCİ HAKLARI DERNEĞİ (THD)
14. TÜKETİCİ YARARINA ARAŞTIRMA DERNEĞİ (TÜYADER)
15. TÜRKİYE ESNAF VE SANATKÂRLARI KONFEDERASYONU (TESK)
16. TÜRKİYE İHRACATÇILAR MECLİSİ (TİM)
17. TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU (TÜİK)
18. TÜRKİYE İŞ KURUMU -İŞ VE MESLEK DANIŞMANLIĞI DAİRESİ BAŞKANLIĞI
19. TÜRKİYE İŞÇİ SENDİKALARI KONFEDERASYONU (TURK-İŞ)
20. TÜRKİYE İŞVEREN SENDİKALARI KONFEDERASYONU (TİSK)
21. TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ (TOBB)
22. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU BAŞKANLIĞI (YÖK)

KURUMLAR 2

23. BELGESEL SİNEMACILAR BİRLİĞİ (BSB)
24. BOĞAZIÇI MİTHAT ALAM FİLM MERKEZİ
25. FİLM YAPIMCILARI MESLEK BİRLİĞİ (FİYAB)
26. FİLM YÖNETMENLERİ DERNEĞİ
27. GÖRÜNTÜ YÖNETMENLERİ DERNEĞİ
28. İSTANBUL KISA FİLMCİLER DERNEĞİ
29. KAMERA ASİSTANLARI DERNEĞİ
30. KÜLTÜR SANAT SENDİKASI
31. POST PRODUKSİYON ÇALIŞANLARI DERNEĞİ
32. SANAT YÖNETMENLERİ DERNEĞİ
33. SİNEMA YAPIMCILARI MESLEK BİRLİĞİ (SEYAP)
34. SİNE-SEN (SİNEMA EMEKÇİLERİ SENDİKASI)
35. T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI (SİNEMA GENEL MÜDÜRLÜĞÜ)
36. TELEVİZYON VE SİNEMA FİLMİ YAPIMCILARI MESLEK BİRLİĞİ (TESİYAP)
37. TÜRK KÜLTÜR SANAT SENDİKASI

38. TÜRKİYE SİNEMA ESERİ SAHİPLERİ MESLEK BİRLİĞİ (SESAM)

ÜNİVERSİTELER

39. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ GSF-ÇİZGİ FİLM/ANİMASYON BL.
40. BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BL.
41. DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ-CANLANDIRMA FİLMİ TASARIM VE YÖNETİMİ
42. HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ -BİLGİSAYAR GRAFİĞİ ANABİLİM DALI
43. KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ - SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ -ÇİZGİ FİLM/ANİMASYON BL.
44. KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ GSF-ÇİZGİ FİLM/ANİMASYON BL.
45. MALTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ - ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BL.
46. MARMARA ÜNİVERSİTESİ GSF- CANLANDIRMA FİLM
47. MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ ENFORMATİK BÖLÜMÜ
48. ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ- OYUN TEKNOLOJİLERİ PROGRAMI
49. YAŞAR ÜNİVERSİTESİ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ -ÇİZGİ FİLM /ANİMASYON BL.

POST PRODÜKSİYON ŞİRKETLERİ

50. 1000 VOLT POST PRODÜKSİYON
51. 35MM STÜDYO HİZMETLERİ
52. 8MM POST PRODÜKSİYON
53. ABT İSTANBUL
54. ALFAVİZYON
55. ANİBERA
56. ANİMA İSTANBUL
57. ANİMTR
58. ATLAS POST PRODÜKSİYON
59. CHERRY CHERRY VFX
60. COLOR-İST
61. DİĞİFLAME PRODÜKSİYON
62. EFEKTURK
63. FİLM İŞLERİ
64. FONO FİLM
65. GENİUSPARK
66. GRADİENT EFFECTS
67. IPD
68. İMAJ
69. İNSERT STUDIO
70. LİGHTHOUSE VFX
71. LUNAPARK
72. MATTEPOST
73. METAFOKUS
74. MGA POST PRODÜKSİYON

75. MOJOFX
76. NETCO ANİMATİONS STUDIO
77. PERİ İSTANBUL
78. PİXONOM
79. PORTAKAL ANİMATİON
80. POSTLAB
81. POZİTİF LİFE
82. PPR İSTANBUL
83. SARAN DİGİTAL STUDIO
84. SAYDAM TASARIM
85. SİNEFEKT POST PRODÜKSİYON
86. SİYAH MARTI
87. STUDIO 5
88. STUDIO İSTANBUL
89. STUDIO MAÇKA
90. STÜDYO PİYANO
91. TER FİLM PRODÜKSİYON
92. VİPSAŞ POST PRODÜKSİYON
110. VSG PRODÜKSİYON

FİLM YAPIM ŞİRKETLERİ

111. 1001FİLM YAPIM
112. 2012
113. 25 FİLM
114. 4 FİLM
115. A.F.S. FILM
116. AC FILM
117. AKSOY FİLM PRODÜKSİYON
118. ANA FILM
119. ANKA FİLM YAPIM
120. ANS PRODUCTION
121. ASI FILM
122. ASLANYUREK FILM
123. ASTEROS
124. AT PRODUCTION
125. ATLANTİK FİLM
126. AUTONOMY YAPIM
127. AVŞAR FİLM ve SİNEMA İŞLETMELERİ TİC. ve SAN. LTD. ŞTİ.
128. AY YAPIM
129. AZ CELTİC FİLM
130. BALKON FILM
131. BİR FİLM - YENİ BİR FİLM LTD.

132. BKM FİLM
133. BOYUT FİLM
134. BÖCEK YAPIM
135. CMYLMZ FİKİR SANAT
136. ÇAMAŞIRHANE FİLM
137. D PRODÜKSİYON
138. DEPO FİLM
139. DİNAMO İSTANBUL
140. EKIP FILM
141. ELEMENT YAPIM
142. ERLER FILM
143. ERMAN FILM
144. ES FİLM
145. EVCI FILM
146. FIKIRTEPE FILM
147. FİLM EVİ
148. FİLM PARK
149. FİLMA-CASS
150. GALATA FİLM
151. GEZİCİ FILM
152. GİYOTİN FILM
153. GOGO PROJECT
154. GOLD FİLM
155. HACİYATMAZ
156. İKİ FİLM
157. İNTERFİLM İSTANBUL
158. İSTANBUL FİLM ORODUKSİYON
159. JEK FILM
160. KALA FİLM
161. KAPLAN FİLM
162. KARMA FİLM
163. KILIC FİLM
164. KOLİBA FİLM MÜZİK LTD. ŞTİ.
165. KUTU FİLM
166. LACIVERT FILM
167. LİMON PRODUCTION
168. MAYA FİLM
169. MED YAPIM
170. MENTAL FİLM
171. MF YAPIM
172. MİNT
173. MOST PRODUCTION

174. MOTIVA F FİLM
175. MUHTESEM FILM PRODUCTION
176. NAR FİLM
177. NBC FİLM
178. NIS PRODUCTIONS
179. NTC MEDYA
180. PANA FİLM
181. PANDA FİLM
182. PASTEL FİLM
183. PERİ İSTANBUL
184. POZİTİF FİLM
185. PTOT FİLM
186. SİNE FİLM
187. SİNEGRAF FİLM
188. SPARK FİLM COLLECTİVE
189. SÜREÇ FİLM
190. TAFF PİCTURES
191. TİM'S PRODUCTION
192. TMC FİLM
193. TÜKENMEZ KALEM FİLM
194. USTAOĞLU FİLM
195. YEDİ FILM
196. YENİ NESİL FILM
197. YENİ YAPIM FILM
198. Z1 FILM
199. ZEYNO FILM
200. ZİHİN AÇIKLIĞI FİLM
201. ZUZİ FILM

3. MYK Sektör Komitesi Üyeleri ve Uzmanlar

Ömer Ümran ÖZDENÖREN	Üye (Kültür ve Turizm Bakanlığı)
Aygül GÜREL	Üye (Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı)
Yasemin KOZAK	Üye (Milli Eğitim Bakanlığı)
Aysun SERTİÇ	Üye (Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı)
Ayfer ŞAHİN	Üye (Türkiye Esnaf ve Sanatkarları Konfederasyonu)
Göksu ALEMDAR	Üye (Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği)
Hasan AKTAŞ	Üye (Türkiye Devrimci İşçi Sendikaları Konfederasyonu)
Duygu KARACA	Üye (Mesleki Yeterlilik Kurumu)
Yaprak AKÇAY ZİLELİ	Daire Başkanı (Mesleki Yeterlilik Kurumu)

4. MYK Yönetim Kurulu

Adem CEYLAN	Başkan (Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı Temsilcisi)
Prof. Dr. Mehmet SARIBIYIK	Üye (Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Temsilcisi)
Dr. Recep ALTIN	Üye (Milli Eğitim Bakanlığı Temsilcisi)
Bendevi PALANDÖKEN	Üye (Kamu kurumu Niteliğindeki Meslek Kuruluşları Temsilcisi)
Dr. Osman YILDIZ	Üye (İşçi Sendikaları Konfederasyonları Temsilcisi)
Celal KOLOĞLU	Üye (İşveren Sendikaları Konfederasyonu Temsilcisi)