



DİKEY KURGUCU
(POST PRODÜKSİYON)
SEVİYE 5

REFERANS KODU
RESMİ GAZETE TARİH-SAYI
17.03.2021 - 31426



Meslek:	DİKEY KURGUCU (POST PRODÜKSİYON)
Seviye:	5 ¹
Referans Kodu:	20UMS0756-5
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,

ANİMASYON FİLM: Canlandırma teknikleriyle yapılan filmi,

BİT DERİNLİĞİ (İKİL DERİNLİK): Sayısal (dijital) görüntüyü oluşturan renk kanallarındaki ikinin kuvvetleri şeklinde ifade edilen ton sayısını,

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,

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

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

DESEN: Yüzeylerin üstüne yapılan iki boyutlu biçimlemeleri içeren görselleri,

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

DİSTORSİYON: Görüntülerde oluşan kamera lenslerinden kaynaklı iç veya dış bükey bozulmaları,

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

DOYGUNLUK: Rengin tonunu oluşturan unsurların, renk içinde ne kadar derişik ya da seyreltik bulunduğunu,

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,

EŞLEMEK: Görüntüler arasında uygunluğu sağlamayı,

FİLM TOPLAMAK: Filmi oluşturan içeriklerin derlenerek düzenli bir biçimde kurgu şeridine yerleştirilmesini,

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,

GEÇİŞ EFEKTİ: Kurguda bir plandan bir sonrakine geçerken uygulanan erime, çapraz geçiş ve benzeri geçiş tekniklerini,

GÖRSEL EFEKT: Bilgisayar ortamında yapılan efekti,

GÖRÜNTÜ GÜRÜLTÜSÜ: Çekilmiş görüntü gözetiminde (piksel) rastgele oluşan görüntü bozulmalarını,

GÖRÜNTÜ İŞLEME: Sayısal (dijital) görüntü dosyaları üzerinde bilgisayar uygulamaları kullanılarak yapılan değiştirme ve düzeltme amaçlı müdahale işini,

GÖRÜNTÜLERİ İÇERİ ALMAK: Sayısal (dijital) görüntü dosyalarını yazılım ortamına aktarma işini,

GÖZEK (PIKSEL): Dijital görüntünün elde edilmesini sağlayan ve kontrol edilebilen en küçük birimi,

GRAFİK CANLANDIRMA: Grafikler, yazı karakterleri ve benzeri öğeler kullanılarak yapılan canlandırma işini,

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,

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,

JENERİK: Yapımın adı, yapım yılı, yapımda görev alan kişileri ve aldıkları görevi gösteren bilgilerin bulunduğu bölümü,

KADRAJ: Çözünürlük çerçevesi içerisinde gösterilen düzlemin tamamını,

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

KARE SIKLIĞI: Saniye içerisinde gösterilecek film karelerinin (anlarının) toplam sayısını,

KARŞITLIK: Renk, ışık ve benzeri özellikler bakımından, uç değerlerin birbirlerinden ayrık olma oranını,

KATMAN: Birbiri üzerinde bulunan görsel yüzeylerin her birini,

KİŞİSEL KORUYUCU DONANIM: 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,

KURGU VİDEOSU: Kurgu işlemi sonucu ortaya çıkan görüntü dosyasını,

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

ÖLÇEK: Belirli öğelerin birbiri ile olan boyut ve hareket oranlarını,

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,

RENJE DAYALI AYRIŞTIRMA: Belirli renklerin görüntüden ayrıştırılmasıyla yapılan kalıp çıkarma işlemini,

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

RENK DÜZENLEMESİ: Görüntü öğelerinin renk uyumunun sağlanması işini,

RENK UZAYI: Renklerin tanımlanması için kullanılan, en az 3 parametrelili koordinat sistemlerini (RGB, L*a*b*, YUV, CMYK ve benzeri renk uzayları),

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,

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 uyaran işaretleri,

SAYAÇ: Görüntü dosyasının zaman çizelgesinde eşlenmesini sağlayan numaraları,

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

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

TAKİP İZİ: Görüntü alanı içerisindeki bir noktanın hareketinin yatay ve dikey koordinat bilgisini,

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

TELİF HAKKI: Bir fikir veya sanat eserini yaratan kişinin, bu eserden doğan haklarının hepsini,

TİPOGRAFİ CANLANDIRMASI: Yazı karakterleri kullanılarak yapılan canlandırma işini,

YAPIMCI: Bir işin/projenin gerçekleştirilmesi için gereken bütün olanakları, istihdam ve finansmanı sağlayarak, projeyi gerçekleştirecek oyuncu, teknik ve yaratıcı ekip ile iş sözleşmesi yapan ve bu kişileri, ücret karşılığı çalıştıran gerçek ya da tüzel kişi, kurum ya da kuruluşları

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
3. MESLEK PROFİLİ.....	10
3.1. Görevler, İşlemler, Başarım Ölçütleri, Mesleki Bilgi ve Uygulama Becerileri	10
3.2. Kullanılan Araç, Gereç ve Ekipmanlar	19
3.3. Tutum ve Davranışlar.....	19
Ek: Meslek Standardı Hazırlama ve Doğrulama Sürecinde Görev Alanlar	19

1. GİRİŞ

Dikey Kurgucu (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

Dikey Kurgucu (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), iş sağlığı ve güvenliği ile çevre koruma önlemlerini uygulayarak kalite gereklilikleri çerçevesinde film projelerinin post prodüksiyon aşamasında iş organizasyonu yapan; dikey kurgu sürecini yürüten ve mesleki gelişime ilişkin faaliyetlerde bulunan nitelikli kişidir.

Dikey Kurgucu (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), çalışma ortamında yazılım ve ekipman kontrolü yaparak dikey kurgu için gerekli görüntü materyallerini yazılım ortamına aktarır; aktarılan görüntülerin uygunluk kontrolünü yaptıktan sonra bunları bir düzen içinde kurgu şeridine yerleştirir; ardından görüntüler üzerinde gerekli işlemleri, düzenlemeleri, birleştirme, renk düzeltme, grafik canlandırma ve eşleştirmeleri yaparak dikey kurguyu sonlandırır.

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

Dikey Kurgucu (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), Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon), Dijital Görüntüleme Operatörü ve post prodüksiyonda görevli diğer ekiplerle birlikte çalışır. Dikey Kurgucu (Post Prodüksiyon) (Seviye 5), Görsel Efekt Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6)'ya karşı sorumludur.

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)			
İşlemler		Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
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.	1. İş sağlığı ve güvenliğinde işverenlerin ve çalışanların hukuki yükümlülükleri 2. Araç, gereç ve ekipmanların güvenli kullanımı ile ilgili talimat ve prosedürler ve bunları iş süreçlerine uygulama 3. Kişisel koruyucu donanım türleri, kullanım ve bakım özellikleri 4. Sağlık ve güvenlik işaretlerini tanıma ve takip etme 5. Çalışma ortamında olası tehlikeler, riskler ve ramak kala olaylar 6. Çalışma ortamındaki risk ve tehlikeleri belirleme yöntem ve teknikleri 7. Acil durum türleri ve acil durum talimatlarına uygun davranma 8. Çevresel tehlike ve riskler 9. Temel atık yönetimi ve çevre koruma önlemleri 10. Enerji verimliliği ve temel tasarruf uygulamaları
		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			
İşlemler		Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
A.3	Kalite gerekliliklerini uygulamak	A.3.1	Gerçekleştirdiği işlerde belirlenmiş kalite gerekliliklerine uygun olarak çalışır.	11. İş süreçleri ile ilgili mevzuat ve kalite prosedürleri uygulamaları 12. İş süreçlerinin iyileştirilmesinde görev ve sorumlulukları 13. İşyeri çalışma temel prosedürleri 14. Kalite ve süreç iyileştirme
		A.3.2	İş süreçlerinin iyileştirilmesine yönelik görüş ve önerilerini ilgililere iletir.	

Görev	B. İş organizasyonu yapmak			
İşlemler		Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
B.1	Proje hakkında Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6)’dan bilgi almak	B.1.1	Proje süresi ve çalışma ekibi hakkında bilgi alır.	1. Proje hakkında bilgi temin edilecek konular 2. Dikey kurgu yöntemleri 3. Proje analizi yapma 4. Bit derinliği 5. Çözünürlük 6. Kare sayısı 7. Senaryo analiz ederek okuma 8. Temel iş planı hazırlama süreçleri 9. Zaman yönetimi 10. Ekip yönetimi ve ekip içinde çalışma 11. Farklı ekipler ile koordineli çalışabilme 12. Ekipman ve yazılımların projeye uygunluğunu kontrol etme 13. Ekipman ve yazılımların projeye uygunluğunun devamını sağlama 14. Mesleğe ilişkin bilgisayar donanımlarını ve yazılımları kullanma 15. Yazılımlar arası çalışma 16. 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 ulaştırılması istenilen görsel sonuçları hakkında bilgi alır.	
		B.1.4	Dikey kurgu oluşturma yöntemi ve kullanılacak yazılımlar hakkında bilgi alır.	
B.2	İş programı yapmak	B.2.1	Edindiği bilgilere göre gerçekleştirilecek dikey kurgu işlemlerini ve yapılma sürelerini Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6) ile belirler.	
		B.2.2	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, kapasitesi, işlemci gücünü ve benzeri) kontrol ederek Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6)’ya bilgi verir.	
		B.3.2	Proje kapsamında kullanacağı bilgisayarın ve programların uygunluğunun devamlılığını sağlar.	

Görev	C. Dikey kurgu için hazırlık yapmak		
İşlemler	Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	
C.1	Görüntüleri yazılım ortamına aktarmak	C.1.1	Proje için çekilmiş ve/veya hazırlanmış görüntü dosyalarını Dijital Görüntüleme Operatörü (Seviye 4)'ten alarak çalışacağı yazılım ortamına aktarır.
		C.1.2	Görsel Efekt Uzmanı (Seviye 5)'in proje için resimlediği katmanları alarak çalışacağı yazılım ortamına aktarır.
		C.1.3	Görsel Tasarımcı (Seviye 5)'in proje için yaptığı mat boyamaları alarak çalışacağı yazılım ortamına aktarır.
		C.1.4	Referans olarak kullanacağı projenin kurgu dosyasını yazılım ortamına aktarır.
		C.1.5	Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6) tarafından onaylanan stok görüntüleri yazılım ortamına aktarır.
C.2	Görüntüleri kontrol etmek	C.2.1	İçeri aktarılan görüntülerin eksik olup olmadığını, istenen dosya olup olmadığını, dosya biçimi (format), çözünürlüğünü, renk gamı ve bit derinliğini kontrol eder.
		C.2.2	Kontrol sonucuna göre görüntüler dikey kurgu için uygun değilse Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6)'ya bilgi vererek düzeltilmesini sağlar.

Görev	D. Görüntüleri kurgu şeridine yerleştirmek (filmi toplamak)		
İşlemler	Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	
D.1	Kurgu şeridi oluşturmak	D.1.1	Kurgu şeridinin çözünürlüğünü, kare sıklığını, renk gamını ve sayaç başlangıç sayısını yayınlanacak mecraaya göre ayarlar.
		D.1.2	Referans olarak kullanacağı kurgu dosyasını kurgu şeridine dahil eder.
D.2	Görüntüleri referans kurgu ile eşlemek	D.2.1	Kurgu şeridinde ortaya çıkan kurgunun her bir planını referans olarak kullandığı kurgu dosyasına zamanlama, kadraj ve kadraj hareketi bakımından eşler.
		D.2.2	Geçiş efektlerin (erime, çapraz geçiş ve benzeri) yerlerini belirler.
		D.2.3	Geçiş efektlerini oluşturur.
		D.2.4	İlgili birimden aldığı ses dosyasını kurgu şeridindeki görüntülerle eşler.

Görev	E. Dikey kurgu yapmak (Devamı var)		
İşlemler	Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	
E.1	Görüntü işleme yapmak	E.1.1	Görüntüdeki öğeler için takip izi oluşturur.
		E.1.2	Görüntüde istenmeyen sarsılmaları azaltır veya tamamen sabitler.
		E.1.3	Görüntüde istenmeyen öğeleri doku kopyalayarak ve/veya başka bir görsel öğeyle kaplayarak siler.
		E.1.4	Görüntüdeki öğeler için kalıp çıkartır.
		E.1.5	Fon önü çekimlerdeki öğelerin kalıbını çıkartmak için renge dayalı ayrıştırma yapar.
		E.1.6	Görüntü işleme süreçlerini, görüntülerde mevcut olan lens distorsiyonu, görüntü gürültüsü gibi kamera çekimi sırasında oluşan etkileri gözetenek yapar.
E.2	Görüntü öğelerini birleştirmek	E.2.1	Proje için çekilmiş ve/veya hazırlanmış görüntüler ile çıkarttığı kalıpları, resimlenen katmanları, mat boyamaları ve stok görüntüleri oluşturduğu takip izlerini kullanarak ön-arka ilişkisine göre birleştirir.
		E.2.2	Birleştirilen görüntüleri birbirleriyle renk, ölçek, perspektif, ışık, gölge ve benzeri açılardan uyumlu hale getirir.
		E.2.3	Görüntü birleştirme süreçlerini, yayın mecrasını dikkate alarak renk gamı, bit derinliği, çözünürlük, dosya biçimi gibi özelliklere uygun olarak yapar.

1. Dikey kurgu yapma
2. Görüntü işleme
3. Takip izi oluşturma
4. Görüntü sabitleme ve sarsıntı azaltma
5. Doku kopyalayarak kaplama yapma
6. Öge kalıbı çıkartma
7. Renge dayalı kalıp çıkartma
8. Görüntü işleme
9. Lens distorsiyonu
10. Görüntü gürültüsü
11. Görüntü öğeleri
12. Görüntü öğelerini birleştirmede dikkat edilecek unsurlar
13. Görüntü öğelerini birleştirme
14. Mat boyama uygulamaları
15. Resim kompozisyonu hazırlama
16. Yayın mecraları
17. Görüntü çözünürlüğü
18. Görüntü bit derinliği
19. Dosya biçimi düzenlemesi

Görev	E. Dikey kurgu yapmak (Devamı var)			
İşlemler		Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
E.3	Renk düzeltmesi yapmak	E.3.1	Projeyi oluşturan tüm görüntüleri birbiriyle renk, parlaklık, doygunluk ve karşıtlık açısından uyumlu hale getirir.	20. Renk teorisi 21. Renk düzeltmesinde dikkat edilecek unsurlar 22. Renk düzeltmesi yapma 23. Şekil ve desen oluşturma 24. Grafik görselleri oluşturma ve hareketlendirme 25. Grafik görsellerde yapılacak ayarlamalar 26. Temel canlandırma süreçleri 27. Grafik canlandırma yapma 28. Tipografi 29. Kurgu şeridi kullanma
		E.3.2	Yönetmen (Film) (Seviye 7) tarafından belirlenen renk tarzına göre renk düzeltmesi yapar.	
		E.3.3	Oluşturulan kalıplar, takip izleri ve renge dayalı ayrıştırmalar aracılığıyla renk, parlaklık, doygunluk, karşıtlık gibi ayarlamaları bölgesel olarak yapar.	
		E.3.4	Renk düzeltmesini, yayın mecrasını dikkate alarak renk gamı, bit derinliği gibi özelliklere uygun olarak yapar.	
E.4	Grafik canlandırma yapmak	E.4.1	Şekiller ve desenler oluşturarak projeye uygun grafik görselleri hazırlar.	
		E.4.2	Grafik görsellere görüntülerden kalıp çıkararak elde edilen parçaları ve logoları ekler.	
		E.4.3	Grafik görselleri bir araya getirir.	
		E.4.4	Bir araya getirdiği grafik görselleri projeye uygun olarak hareketlendirir.	
		E.4.5	Grafik görsellerin hız, süre, renk, ölçek ve hizasını ayarlar.	
		E.4.6	Harf ve sayı karakterleri ile tipografi canlandırması yapar.	
		E.4.7	Grafik canlandırma ile ses dosyalarını eşler.	

Görev	E. Dikey kurgu yapmak			
İşlemler		Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
E.5	Dikey kurguyu sonlandırmak	E.5.1	Yaptığı dikey kurgu planlarını Görsel Efekt Yönetmeni (Seviye 6)'ya onaylatır.	30. Görüntü dosyası oluşturma
		E.5.2	Onaylanan dikey kurgu planlarını kurgu şeridine yerleştirir.	
		E.5.3	Jenerik, alt yazı ve benzeri grafik malzemeleri kurguya ekler.	
		E.5.4	Yayınlanacak mecraya uygun dosya biçiminde dijital görüntü dosyasını oluşturur.	

Görev	F. Mesleki gelişim çalışmalarında bulunmak			
İşlemler		Başarım Ölçütleri		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
F.1	Kişisel mesleki gelişimini sağlamak	F.1.1	Sinema, TV ve diğer mecralardaki yapımları, yayınları ve teknolojik gelişmeleri takip eder.	1. Mesleki gelişmeleri takip etme 2. Öğrenme ve öğrendiğini aktarma 3. Sözlü ve yazılı iletişim 4. Mesleki terminoloji 5. Mesleğe ilişkin yasal düzenlemeler ve iş süreçlerinde kullanılan prosedürler
		F.1.2	Mesleki ve kişisel gelişimine katkı sağlamak amacıyla mesleği ile ilgili etkinlikleri, konferans, atölye çalışması ve benzeri faaliyetleri takip eder.	
		F.1.3	Ekipman, yazılım ve uygulama yöntemlerindeki gelişmeleri takip eder.	
F.2	Mesleki bilgi ve deneyimlerini paylaşmak	F.2.1	Mesleğe yeni başlayan kişilerin mesleki gelişimine katkıda bulunur.	
		F.2.2	Mesleğine ilişkin dokümanları, bilgi ve deneyimlerini birlikte çalıştığı kişilere aktarır.	

3.2. Kullanılan Araç, Gereç ve Ekipmanlar

1. Bilgisayar çizim kalemı
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	1990 yılından beri serbest olarak film projelerinde Sanat Yönetmenliği yapmakta
2	Tuba ATAÇ: Kostüm Tasarımcısı, Sinema-TV Sendikası Genel Başkanı	2000 Marmara Üniversitesi	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	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	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	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	2006 yılından beri serbest Canlandırma Yönetmeni olarak çalışıyor
7	Altuğ DEMİRCİOĞLU: Canlandırma Yönetmeni	2010 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon	2019 devam ediyor Anima İstanbul 2010- 2018 çeşitli

		Bölümü	firmalarda proje bazlı çalışmalar
8	Hüseyin GÜLGEN: Canlandırma Yönetmeni	2009 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon Bölümü	• 2018 devam ediyor Stüdyo Gamebit • 2009- 2017 çeşitli firmalarda proje bazlı çalışmalar
9	Uğur Levent KAVCIOĞLU: Dikey Kurgucu		• 2014 yılından beri serbest Dikey Kurgucu olarak çalışıyor
10	Çağrı Yenen: Görsel Efekt Yönetmeni	2011 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel iletişim Tasarımı Bölümü	• 2011 devam ediyor Anima İstanbul
11	Melis Şeylan: Canlandırma Yönetmeni	2006 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon	• 2011 devam ediyor Anima İstanbul
12	Özgür Erman: Görsel Tasarımcı	2006 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Çizgi film-Animasyon	• 2011 devam ediyor Anima İstanbul
13	Tamer Demiralp: Görsel Tasarımcı	2013 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel iletişim Tasarımı Bölümü	• 2019 devam ediyor Logic Artists
14	Arda Evin: Görsel Efekt Yönetmeni	2006 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel iletişim Tasarımı Bölümü	• 2016 devam ediyor Anima İstanbul
15	Erkan Özgür Yılmaz: Görsel Efekt Yönetmeni		• 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	• 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. BOĞAZİÇİ 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. BAĞÇEŞEHİR 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 PRODUKSİYON 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. STUDYO 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 FİLM
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. EKİP FİLM
141. ELEMENT YAPIM
142. ERLER FİLM
143. ERMAN FİLM
144. ES FİLM
145. EVCI FİLM
146. FIKIRTEPE FİLM
147. FİLM EVİ
148. FİLM PARK
149. FİLMA-CASS
150. GALATA FİLM
151. GEZİCİ FİLM
152. GİYOTİN FİLM
153. GOGO PROJECT
154. GOLD FİLM
155. HACİYATMAZ
156. İKİ FİLM
157. İNTERFİLM İSTANBUL
158. İSTANBUL FİLM ORODUKSİYON
159. JEK FİLM
160. KALA FİLM
161. KAPLAN FİLM
162. KARMA FİLM
163. KILIC FİLM
164. KOLİBA FİLM MÜZİK LTD. ŞTİ.
165. KUTU FİLM
166. LACIVERT FİLM
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)