



ULUSAL MESLEK
STANDARDI



MYK
MESLEKİ YETERLİLİK
KURUMU

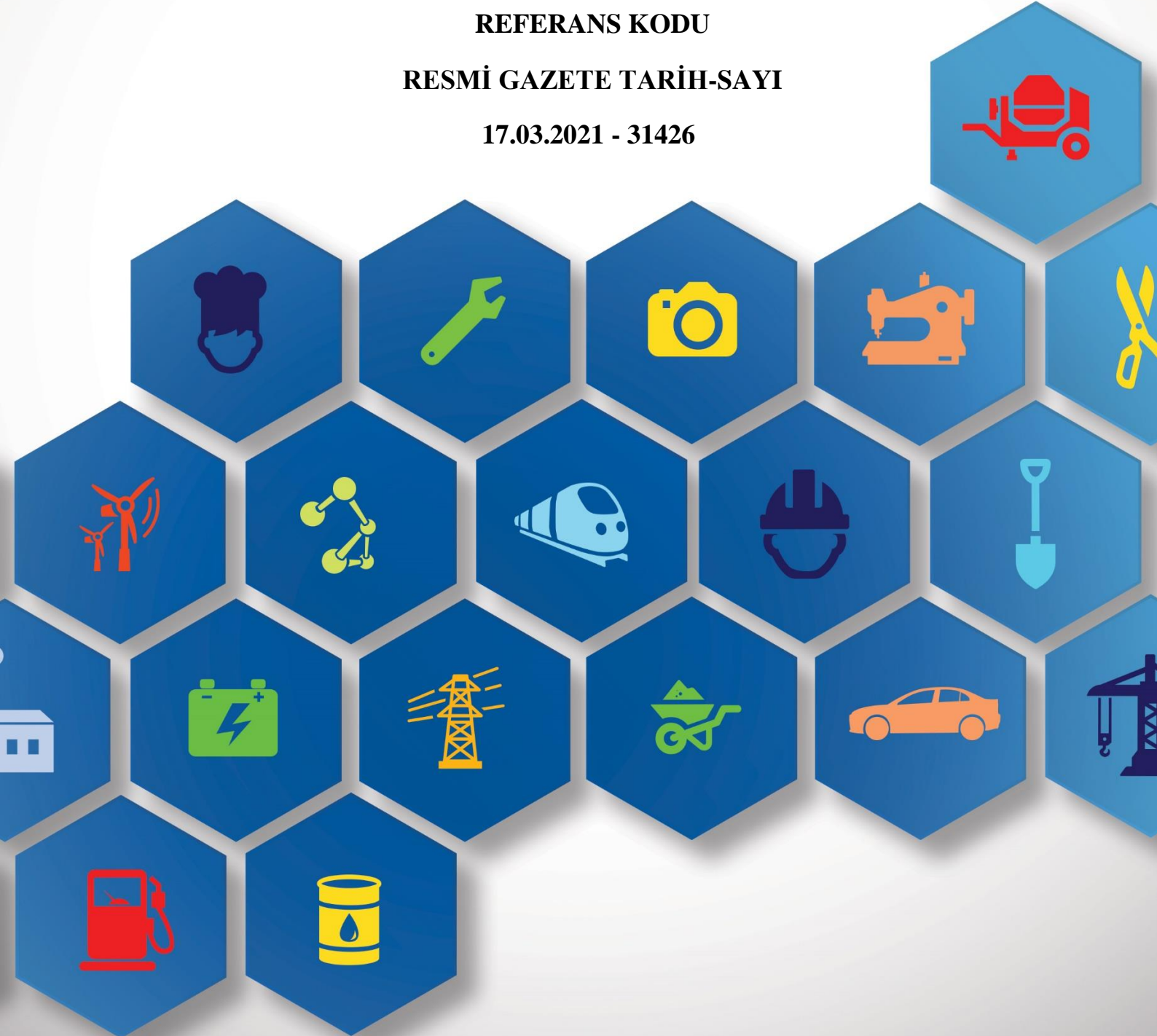
**GÖRSEL EFEKT YÖNETMENİ
(POST PRODÜKSİYON)**

SEVİYE 6

REFERANS KODU

RESMİ GAZETE TARİH-SAYI

17.03.2021 - 31426



Meslek:	GÖRSEL EFEKT YÖNETMENİ (POST PRODÜKSİYON)
Seviye:	6¹
Referans Kodu:	20UMS0757-6
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 6 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,

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

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

DOKU: Üç boyutlu programda modellenmiş bir modelin yüzeyinin özelliklerini,

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

EKLEMLEME: Canlandırması yapılacak modelin hareket düzeneğinin oluşturulmasını,

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,

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,

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,

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

KALIP: Görüntü üzerinde belirli bir alanı,

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

KARAKTER: Duygu, düşünceleri 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,

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,

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

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 belirlenmesine verilen ismi,

MODEL: Dijital olarak hazırlanmış üç boyutlu nesneyi,

MODELLEME: Tasarlanan modeli dijital ortamda 3 boyutlu üretmeyi,

NESNE: Belli bir hacmi ve rengi olan her türlü cansız varlığı,

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),

RESİMLEME: Kullanılan yazılım aracılığıyla, sayısal (dijital) sahnedeki objelerin, ışıkların, dokuların ve efektlerin birbirine etkilerinin hesaplanması ve resim ya da video haline dönüştürülme işlemi,

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 uyarı veren işaretleri,

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

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

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

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

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,

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	19
3.3. Tutum ve Davranışlar	19
Ek: Meslek Standardı Hazırlama ve Doğrulama Sürecinde Görev Alanlar	20

1. GİRİŞ

Görsel Efekt Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6), 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 Efekt Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6), iş sağlığı ve güvenliği ile çevre koruma önlemlerini uygulayarak kalite gereklilikleri çerçevesinde film projelerinin post prodüksiyon aşamasında iş organizasyonu yapan; görsel efekt ve dikey kurgu süreçlerini yöneten ve mesleki gelişime ilişkin faaliyetlerde bulunan nitelikli kişidir.

Görsel Efekt Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6), film çekim aşamalarında yer alarak görsel efekt sürecinin ön hazırlığını yapar; gerektiğinde çekim sürecini yönlendirir; post prodüksiyon aşamasında görsel tasarım ve canlandırma işlemlerinin görsel efekt açısından uygunluğunu kontrol eder; projenin görsel efekt ve dikey kurgu süreçlerini yönetir ve sonlandırılmasını sağlar.

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 Efekt Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6), film projelerinin post prodüksiyon aşamasında genellikle mesleğe uygun donanıma 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), Canlandırma Yönetmeni (Post Prodüksiyon), Sanat Yönetmeni (Film), Görsel Efekt Uzmanı (Post Prodüksiyon), Dikey Kurgucu (Post Prodüksiyon), Dijital Görüntüleme Operatörü, Görsel Tasarımcı (Post Prodüksiyon) 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 Bilgi 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 (Devamı var)		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
B.1	Proje hakkında bilgi almak	B.1.1	Proje hakkında (niteliği, senaryosu, zamanlaması ve benzeri) yapımcı ve Yönetmen (Film) (Seviye 7)'den bilgi alır.	
		B.1.2	Görüntü Yönetmeni (Seviye 6) ve Sanat Yönetmeni (Seviye 6)'dan projenin ulaşması istenilen görsel sonuçları hakkında bilgi alır	
		B.1.3	Proje hakkında elde ettiği bilgileri gözeterek senaryo okuması yapar.	
		B.1.4	Senaryo okuması ve edindiği bilgiler kapsamında iş programını yapar.	
B.2	İş programı yapmak	B.2.1	Canlandırma Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6) ile görüşerek canlandırma ve tasarım süreçleri hakkında bilgi alır.	
		B.2.2	Edindiği bilgilere ve senaryo incelemesine göre görsel efekt tasarım yöntemleri üzerine araştırma ve geliştirme çalışmaları yapar.	
		B.2.3	Yaptığı çalışmalar doğrultusunda görsel efekt işlemlerini, yöntemlerini ve yapılma sürelerini belirler.	
		B.2.4	Projenin kapsamını, zamanlamasını, koşullarını, senaryo detaylarını, yapılacak görsel efekt uygulamalarını ve benzeri konuları dikkate alarak iş programını yapar.	
		B.2.5	Projenin öngörülen programa uygun ilerlemesi için Yönetmen (Film) (Seviye 7), Görüntü Yönetmeni (Seviye 6), Sanat Yönetmeni (Seviye 6) ve Canlandırma Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6) ile düzenli bilgi alışverişinde bulunur.	
		B.2.6	Proje süreçleri kapsamında ihtiyaç halinde iş programını revize eder.	

Görev	B. İş organizasyonu yapmak			Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler	Başarım Ölçütleri			
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
B.3	Görsel efekt ekibini yönetmek	B.3.1	Projenin iş programına göre, görsel efekt ekibinin kişi sayısını ve kişilerin niteliklerini belirleyerek yapımcıya iletir.	
		B.3.2	Yapımcı tarafından önerilen kişilerle görüşme yaparak görsel efekt ekibini oluşturur.	
		B.3.3	Projede yer alacak kişilerin görev tanımlarını ve dağılımlarını yapar.	
		B.3.4	Görsel efekt ekibine proje hakkında (niteliği, senaryosu, zamanlaması, kullanılacak görsel efekt yöntemleri, ulaşılması istenilen görsel sonuçları, iş programı, çekim aşamasında elde edilen bilgiler ve benzeri) bilgi verir.	
		B.3.5	Proje ile ilgili gelişmeler ve süreçlerdeki değişiklikler hakkında görsel efekt ekibini bilgilendirerek yönlendirir.	
		B.3.6	Görsel efekt ekibinin kendi içinde ve ilgili diğer ekiplerle eşgüdümlü çalışmasını sağlar.	
		B.3.7	Proje süreci boyunca görsel efekt ekibinin verimliliğini denetler.	
B.4	Yazılım ve ekipman organizasyonu yapmak	B.4.1	Kullanılacak görsel efekt yöntemlerine göre ekipman ve yazılımı belirler.	
		B.4.2	Belirlediği ekipman ve yazılımın temin edilmesi ve kurulumunun yapılması için ilgili birime bilgi verir.	
		B.4.3	Temin edilen ve kurulumu yapılan ekipman ve yazılımların proje için uygunluğunu kontrol eder.	
		B.4.4	Kontrol sonucuna göre uygun olmayan ekipman ve yazılımların değiştirilmesini talep eder.	

Görev		C. Film çekim çalışmalarında yer almak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
C.1	Film çekim hazırlığı yapmak	C.1.1	Görüntü Yönetmeni (Seviye 6) ve Sanat Yönetmeni (Seviye 6)'ya görsel efekt ve tasarım gereksinimleri ile ilgili bilgi vererek gerçekleştirilecek çekim hazırlıklarının bu doğrultuda yapılmasını sağlar.	
		C.1.2	Görüntü Yönetmeni (Seviye 6) ve Sanat Yönetmeni (Seviye 6) ile birlikte film çekiminde kullanılacak özel yöntem ve ekipmanları belirler.	
		C.1.3	Belirlenen yöntem ve ekipmanların testlerinde bulunarak projeye uygun olmasını sağlar.	
C.2	Film çekimlerini yönlendirmek	C.2.1	Çekimde kullanılan kamera modeli, objektif modeli, odak uzaklığı, sensör ölçüleri, öğelerin kameraya uzaklığı, pozisyonu ve sahne içi ölçüleri gibi bilgileri alarak görsel efekt ekibi ve Canlandırma Yönetmeni (Post Prodüksiyon) (Seviye 6) ile paylaşır.	
		C.2.2	Kamera izi çıkarılacak planların belirlenen yöntemle çekilmesini sağlar.	
		C.2.3	Fon önü çekimlerde fonun doğru yerleştirilmesini ve ışıklandırılmasını sağlar.	
		C.2.4	Çekim esnasında görsel efekt ve tasarımlarının en doğru şekilde uygulanabilmesi için sette yönlendirmeler yapar.	
		C.2.5	Görsel efekt ve tasarım süreçlerine referans olması için çekimler esnasında görüntü kayıtları alır.	

Görev		D. Projenin görsel efekt ve tasarım süreçlerini yönetmek (Devamı var)		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
D.1	Dijital görsel tasarım süreçlerini kontrol etmek	D.1.1	Karakter kağıtlarını inceleyerek dijital görsel tasarımların projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.1.2	Öge tasarımlarının projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.1.3	Mat boyamaların projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.1.4	Görsel akış çiziminde (storyboard) proje akışına, zamanlamasına ve/veya bütçesine uygun olmayan kısımları belirleyerek Yönetmen (Film) (Seviye 7)'ye bilgi verir.	
		D.1.5	Görsel akış çizimini (storyboard) inceleyerek çizimin uygulanacak görsel efekt yöntemlerine uygunluğunu kontrol eder.	
		D.1.6	Görsel akış canlandırmasını (animatik) izleyerek akışın projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.1.7	Mizansenleri inceleyerek lenslerin, kamera hareketlerinin, kadrajların projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.1.8	Yaptığı kontroller sonucunda gerekli gördüğü değişikliklerin yapılmasını sağlar.	
D.2	Canlandırma süreçlerini kontrol etmek	D.2.1	Öge, karakter ve mekân modellemelerinin projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.2.2	Öge ve karakter eklemelerinin projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.2.3	Oluşturulan görsel efektlerle etkileşimli canlandırmaların projeye teknik açıdan uygunluğunu kontrol eder.	
		D.2.4	Yaptığı kontroller sonucunda gerekli gördüğü değişikliklerin yapılmasını sağlar.	

Görev		D. Projenin görsel efekt ve tasarım süreçlerini yönetmek (Devamı var)		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
D.3	Görsel efekt sürecini yönetmek	D.3.1	Görsel efekt çalışmalarına referans olması için görsel malzemeler toplayarak Yönetmen (Film) (Seviye 7)'ye onaylatır.	
		D.3.2	Onaylanan referans görüntülerini ilgili tüm birimlerle paylaşır.	
		D.3.3	Oluşturulmuş dokuların tasarıma uygunluğunu kontrol eder.	
		D.3.4	Oluşturulmuş kamera izinin doğruluğunu kontrol eder.	
		D.3.5	Yapılan simülasyon çalışmalarının projeye uygunluğunu kontrol eder.	
		D.3.6	Işıklandırmanın tasarıma uygunluğunu kontrol eder.	
		D.3.7	Doku kaplamalarının model üzerindeki görünümünün tasarıma uygunluğunu kontrol eder.	
		D.3.8	Resimleme sonuçlarının ve sürelerinin projeye uygunluğunu kontrol eder.	
		D.3.9	Yaptığı kontroller sonucunda gerekli gördüğü değişikliklerin yapılmasını sağlar.	

Görev		D. Projenin görsel efekt ve tasarım süreçlerini yönetmek		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
D.4	Dikey kurgu sürecini yönetmek	D.4.1	Proje kapsamında kullanılacak stok görüntüleri kontrol ederek uygun olanları onaylar.	
		D.4.2	Stok görüntülerin telif hakları ve kullanım koşulları hakkında Post Prodüksiyon Koordinatörü ile bilgi alışverişinde bulunur.	
		D.4.3	Görüntü öğelerinde yapılmış kalıpların doğruluğunu kontrol eder.	
		D.4.4	Görüntüler üzerinden çıkartılan kalıpların doğruluğunu kontrol eder.	
		D.4.5	Birleştirilen görüntülerin birbirleriyle renk, ölçek, perspektif, ışık, gölge ve benzeri açılardan uyumunu kontrol eder.	
		D.4.6	Birleştirilen görüntülerin, yayın mecrasını dikkate alarak renk gamı, bit derinliği, çözünürlük, dosya biçimi gibi özelliklere uygunluğunu kontrol eder.	
		D.4.7	Grafik canlandırmalarının projeye uygunluğunu kontrol eder.	
		D.4.8	Yaptığı kontroller sonucunda gerekli gördüğü değişikliklerin yapılmasını sağlar.	
D.5	Projeyi sonlandırmak	D.5.1	Yönetmen (Film) (Seviye 7) ve Görüntü Yönetmeni (Seviye 6) ile birlikte proje çıktılarını inceler.	
		D.5.2	Projenin renk doğruluk testi, yayın testi ve benzeri teknik testlerinde yer alır.	
		D.5.3	İnceleme ve testler sonucunda projede gerekli gördüğü değişikliklerin yapılmasını sağlar.	
		D.5.4	Görsel efekt ve tasarım süreçleri tamamlanmış projenin ilgili birimlere teslim edilmesini sağlar.	

Görev		E. Mesleki gelişim çalışmalarında bulunmak		Mesleki Bilgiler ve Uygulama Becerileri
İşlemler		Başarım Ölçütleri		
Kod	Açıklama	Kod	Açıklama	
E.1	Kişisel mesleki gelişimini sağlamak	E.1.1	Sinema, TV ve diğer mecralardaki yapımları, yayınları ve teknolojik gelişmeleri takip eder.	
		E.1.2	Mesleki ve kişisel gelişimine katkı sağlamak amacıyla mesleği ile ilgili etkinlikleri, konferans, atölye çalışması ve benzeri faaliyetleri takip eder.	
		E.1.3	Ekipman, yazılım ve uygulama yöntemlerindeki gelişmeleri takip eder.	
E.2	Mesleki bilgi ve deneyimlerini paylaşmak	E.2.1	Mesleğe yeni başlayan kişilerin mesleki gelişimine katkıda bulunur.	
		E.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. Sorumluluğundaki ekibin yönetimini görevlerin etkin, etkili ve verimli şekilde yapılmasını sağlayacak şekilde yürütmek
11. Görev tanımını, görevi ile ilgili talimatları ve sorumluluklarını zamanında yerine getirmek
12. Güvenli çalışma şartlarına uygun davranmak
13. İş süreçlerinin iyileştirilmesine katkı sağlamak
14. İşyeri çalışma prensiplerine uygun davranmak
15. İşyerinde ilgili kişilerden, zamanında bilgi almak ve aktarmak
16. İşyerine ait araç, gereç ve malzemelerin kullanımına özen göstermek
17. Kaynakların verimli kullanılmasına özen göstermek
18. Kendisinin ve ekibinin mesleki gelişimine önem vermek
19. Mesleğine ilişkin yeniliklere ve yeni fikirlere açık olmak
20. Meslek etiğine uygun davranmak
21. Sorumlu olduğu çalışanların mesleki ve kişisel gelişimlerini teşvik etmek
22. Tehlike durumlarını dikkatle algılayıp ilgilileri bilgilendirmek
23. 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 iletişim 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 iletişim Tasarımı Bölümü	<ul style="list-style-type: none">• 2019 devam ediyor Logic Artists
14	Arda Evin: Görsel Efekt Yönetmeni	2006 Yıldız Teknik Üniversitesi Görsel iletişim 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 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. LIGHTHOUSE 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 LIFE
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 FİLM
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)