

	BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ (BİRİM KALİTE KURULU) TOPLANTI TUTANAĞI	Toplantı No	4
		Toplantı Tarihi	28.01.2021
		Toplantı Yeri	Toplantı Salonu
		Katılımcı Sayısı	8

BAŞLIK
Kurumsal Akreditasyon Programı için birimlerimizde yapılacak çalışmalar

GÜNDEM MADDELERİ	
1.	Fakültemiz öğretim elemanlarımızın sertifika, eğitim ve kurslarla ilgili çalışmalar
2.	Kalite Komisyonu, Akreditasyon ve Değişim Programları Raporu
3.	Mevcut bulunan ya da oluşturulmaya çalışılan stüdyo ve labların verilen eğitimlere uygunluğu (hem yazılım hem de donanımsal altyapı)
4.	Lab veya stüdyolarda eğitimi verilen yazılımların lisanslanması ve/ veya akreditasyonu,
5.	Eğitimi verilen yazılımların ve eğitimcilerin sertifikasyonu ve/ veya akreditasyonu
6.	Fakültemiz AKTS Bilgi Paketlerindeki Derslerin Durumları

KAPSAM	
<p>-Dünyadaki eğitim trendleri ve eğilimleri göz önüne alındığında, Çizgi Film ve Animasyon Bölümleri sanat, bilim ve teknolojinin çok yoğun bir şekilde kullanıldığı sayılı disiplinler arasında olduğu görülmektedir. Bu anlamda, sürekli değişen ve gelişen teknoloji bir takım üretim kalıplarını da hem yüksek öğrenimde hem de endüstride kökten değiştirme eğilimine girmiştir.</p> <p>Yapılan bu araştırma ile Türkiye’de bulunan Çizgi Film ve Animasyon Bölümlerinin henüz akreditasyon çalışmalarını, verilen lisans derecesinin uluslararası tanınırlığını, öğrencilerin kullandığı lab. ve stüdyolarda henüz standartlaşma ve eğitimcilerinin sertifikasyon eğitimi eğilimlerini tam sağlayamamış ya da sağlama çabasındadırlar.</p> <p>Yurtdışı Çizgi Film ve Animasyon Bölümleri incelendiğinde, hem alınan derecenin uluslararası tanınırlığı, özellikle endüstride faaliyet gösteren firmalar tarafından kabul gördüğü görülmektedir. Bu bilgilerin ışığında Çizgi Film ve Animasyon Bölümünün kalite ihtiyaçları ortaya bu raporla konulmaya çalışılmıştır.</p> <p>-Bu konuda kullanılan donanım ve yazılımların belirli kurum ya da kuruluşlarca desteklenmesi, denetlenmesi ve eğitimlerinin verilmesi. Örneğin eğitimi verilmesi planlanan 3 Boyutlu bir yazılım için belirlenen firmanın kendi uzman elemanları tarafından, bölüm ve fakülte bazında eğitim ve öğretimi desteklemesi ve geliştirmesi.</p> <p>Özellikle Hollywood film endüstrisi gibi sektörde standart olarak kabul edilen ve kullanılan 3 boyutlu animasyon yazılımı Autodesk Maya ve görsel efekt tasarımında yine birçok uluslararası firmanın kullandığı SideFX Houdini yazılımlarının sertifikasyonları Çizgi Film ve Animasyon eğitim ve öğretimde farklılıklar yaratmaktadır. Bu yazılımlara sahip olan sertifikalı okul ve bölümlerden mezun olan öğrenciler kolaylıkla uluslararası sektörde iş bulabilmektedir.</p> <p>. Lab ve Stüdyolarda kullanılan yazılımların lisanslı yazılımlar olması, mevcut lab. ve stüdyo için onaylanması, her ay ve/ veya her yıl düzenli olarak güncellemelerinin yapılması, endüstrinin ihtiyacı olan gereklilikleri sağlaması, güncelliğini koruyan ve endüstride kullanımını bakımından standartlaşmış yazılımların tercih edilmesi</p> <p>Eğitimi veren eğitimcilerin/ öğretim elemanlarının, öğrencilere yazılımların aktarılması konusunda belirli bir yetkinlikte ve tecrübeye olduklarını belgelemesi. Örneğin eğitimi verilen yazılımın, dersi öğrencilere sertifikalı eğitmenen/ öğretim elemanından verilmesi.</p>	

Toplantı No	4
Toplantı Tarihi	28.01.2021
Toplantı Yeri	Toplantı Salonu
Katılımcı Sayısı	8

TOPLANTI FOTOĞRAFLARI