

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü ( Z / S )	Yerel Kredi	AKTS
Mezuniyet Projesi-Bireysel Proje	THR 404	Bahar	00+06+00	Zorunlu	3	10
Akademik Birim:	Tiyatro					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	yok					
Öğrenim Dili:	Türkçe					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	--					
Dersin Amacı:	Bu ders öğrencileri rafine edilmiş bir oyun icrasına yönelik hazırlamak. Profesyonel dünyada karşılaçıkları bir prova takvimi izleğinde baştan sona bir karakter yaratmak ve topluluğun parçası olmak üzerine bilgi ve becerilerini geliştirmek. Bölümde öğrendikleri teorik ve pratik altyapıyı pratik beceriye dönüştürmek. Dramaturjik, duygusal ve fiziksel dinamikleriyle tutarlı bir karakter yaratmak ve oyunun hizmetine sunmak.					
Dersin İçeriği:	Bir tiyatro oyunun provası şeklinde seyreder. Oyun seçimi. Repertuar taraması ve araştırma. Seçilen oyunun analizi ve tarihi arka planı araştırması. seçilen oyunun adaptasyonu karakterlerin oyunculara dağıtılması doğaçlama yoluyla oyunun dünyasının şekillenmesi fiziksel ve vokal sınırların oyun lehine zorlanması.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1- Bir grubun parçası olarak yaratıcı çalışmalarda bulunur.</li><li>• 2- Bir karakteri oluşturup seyirci karşısında baştan sonra sürdürebilir.</li><li>• 3- Bir oyunun sahnelenmesinde prova sürecinin akışını deneyimler.</li><li>• 4- Kuramı pratiğe uygular.</li><li>• 5- Canlı performansın stresiyle başa çıkmayı öğrenir.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Grup içerisinde yaratıcı bir birey olarak var olabilmek. 21. yüzyıl oyunculuk teknikleri ışığında karakter yaratmak. Doğaçlamalar sayesinde karakterin ve oyunun duygusal ve fiziksel sınırlarını araştırmak.					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	oyun araştırması ve okumaları	
2	oyun araştırması ve okumaları	
3	oyun seçimi	
4	oyunun arka planı araştırması	
5	Grup dinamiği doğaçlamaları	
6	metin analizi	
7	Karakterlerin dağıtılması	
8	Karakter çalışması	
9	Oyunun dünyası üzerine doğaçlamalar	
10	Tematik doğaçlamalar	
11	Hareket koçu ile fiziksel gramer inşası	
12	ilişkiler üzerine doğaçlamalar	
13	metin adaptasyonu	

14	metin adaptasyonu	
----	-------------------	--

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Yok
-----

## DİĞER KAYNAKLAR

Yok
-----

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	20
Uygulama	14	20
Proje	1	20
Sunum/Jüri	1	40
<b>Total:</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	6	84
Uygulama	14	6	84
Proje	1	6	6
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	3	12
Diğer Uygulamalara Hazırlık	14	2	28
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	12	3	36
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>250</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

## PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11	PY12	PY13
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------

OC1							2	3		2			
OC2							3	2		2			
OC3							2	3		2			
OC4							1	1		3			
OC5							3	2		1			

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek