

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu  | Yarıyıl | T+U+L<br>(saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|---|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Yaratıcı Yapımlar                   | COMM 313  | Bahar   | 01+04+00              | Seçmeli      | 3           | 6    |
| Akademik Birim:                     | İletişim Fakültesi  |         |                       |              |             |      |
| Öğrenim Türü:                       | Örgün Eğitim  |         |                       |              |             |      |
| Ön Koşullar                         | Yok   |         |                       |              |             |      |
| Öğrenim Dili:                       | İngilizce   |         |                       |              |             |      |
| Dersin Düzeyi:                      | Lisans  |         |                       |              |             |      |
| Dersin Koordinatörü:                | --  |         |                       |              |             |      |
| Dersin Amacı:                       | <p>Bu ders şunları amaçlamaktadır:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilerin hikaye anlatımı ve görsel-ışitsel üretim konusundaki yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirmek,</li><li>• Prodüksiyon ve post prodüksiyonda teknik boru hatlarını incelemek,</li><li>• Öğrencilere üretimin pratik uygulamalarında problem çözme becerileri kazandırmak,</li><li>• Öğrencileri, film prodüksiyonu, yaratıcı hikaye anlatımı, VFX/CG prodüksiyonları gibi yaratıcı iş alanlarında çalışan yaratıcı üreticiler olarak endüstriyel bilgi birikimiyle genişletirken, tasarım ve oyun endüstrilerine ölçeklenebilir endüstriyel bilgi birikimi sağlar.</li></ul>  |         |                       |              |             |      |
| Dersin İçeriği:                     | <p>Bu ders boyunca öğrenciler hem CG ve VFX prodüksiyonlarının temellerini hem de yaratıcı post prodüksiyonlarda VFX ve CG film yapımının ileri ve üst düzey prensiplerini öğreneceklerdir. Ders, yaratıcı endüstrilerin VFX ve CG film yapımcılığı için ayrılmış kapasitelerini gözden geçirirken aynı zamanda yaratıcı yapımlara da ışık tutacaktır. Öğrenciler, grup toplantılarında bir VFX filmi için bir tretmanın nasıl oluşturulacağını öğrenirken, ticari yapımlardaki sunum aşamalarının neye benzediğini de öğrenecekler. Bir VFX sekansının çekimi, yönetilmesi, prodüksiyonu, post-prodüksiyonu ve teslimatı kendilerinden istenecek; film, oyun ve tasarım endüstrilerine ölçeklendirilebilir tasarım projelerinde projeleri yönetmekle görevlendirilecekler.</p> |         |                       |              |             |      |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):      | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Yaratıcı işletmelerde film yapımı pratiği konusunda farkındalık gösterebilecektir</li><li>• <b>2-</b> Yaratıcı prodüksiyonlarda bulunan endüstriyel tasarımı analiz edip anlayabilecektir</li><li>• <b>3-</b> Yaratıcı post prodüksiyonlarda ve VFX prodüksiyonlarında ekip oluşturma çabalarını daha derinden anlayabilecektir</li><li>• <b>4-</b> Prodüksiyonlar için ekip yetiştirme becerilerini geliştirebilecek ve yaratıcı işlerde pitch-producing'in ne anlama geldiğini anlayabileceklerdir</li></ul>  |         |                       |              |             |      |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Dersler, sunumlar ve proje ödevleri   |         |                       |              |             |      |

## HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular  | Ön Hazırlık                                      |
|-------|--|--|
| 1     | Yaratıcı Post Prodüksiyona Giriş                       |  |
| 2     | Pipeline-Producing                                     | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 3     | Üretim Yönetimi I: Pitching Aşaması ve Sözleşmeler     | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 4     | Üretim Yönetimi II: Bir Pitch'i Kazanmak               | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 5     | Üretim Yönetimi III: Bir Pitch'i Kazanmak 2.0          | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 6     | Üretim Yönetimi IV: Çekim Bittikten Sonra              | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 7     | Sanat ve Bilim: VFX Yapımcılığı ve 3D Varlık Üretimi I | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 8     | Sanat ve Bilim: VFX Yapımcılığı ve 3D                  | Proje yönetim araçları ile takip edilen          |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    | Varlık Üretimi II  | görevler   |
| 9  | Sanat ve Bilim: VFX Yapımcılığı ve 3D Varlık Üretimi III | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 10 | Sanat ve Bilim: VFX Yapımcılığı ve 3D Varlık Üretimi IV  | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 11 | Sanat ve Bilim: Renk Derecelendirme İlkeleri             | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 12 | Sanat Yönetmenliği I                                     | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 13 | Sanat Yönetmenliği II                                    | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |
| 14 | Üretim Yönetimi V  | Proje yönetim araçları ile takip edilen görevler |

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

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Isaac Kerlow. The Art of 3D Computer Animation and Effects. John Wiley and Sons, Inc., 2009.

## DİĞER KAYNAKLAR

Pradeep Mangain. Maxon Cinema4D R20 Modelling Essentials. PADEXI Academy. 2018.  
Emre Becer. Modern Sanat ve Yeni Tipografi. Dost Kitabevi. 2016.  
Richard Williams. The Animator's Survival Kit. Faber and Faber Limited. 2001.  
Joseph Campbell. The Hero With A Thousand Faces. Kabalıcı Yayıncılık. 2013.  
Rudolf Arnheim. Visual Thinking. University of California Press. 1997.

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı      | Katkı Payı (%) |
|-------------------------|-----------|----------------|
| Katılım                 | 14        | 5              |
| Laboratuvar             | 11        | 11             |
| Proje                   | 2         | 48             |
| Ödev                    | 11        | 11             |
| Final Sınavı            | 1         | 25             |
| <b>Total:</b>           | <b>39</b> | <b>100</b>     |

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|-------------|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati  | 14     | 3             | 42                    |
| Laboratuvar | 11     | 1             | 11                    |

|                               |    |    |            |
|-------------------------------|----|----|------------|
| Proje                         | 2  | 25 | 50         |
| Ödev                          | 11 | 3  | 33         |
| Final Sınavı                  | 1  | 14 | 14         |
| <b>Toplam İş Yüğü (saat):</b> |    |    | <b>150</b> |

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

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

| #   | PY1 | PY2 | PY3 | PY4 | PY5 | PY6 | PY7 | PY8 | PY9 | PY10 | PY11 | PY12 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|
| OC1 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |      |
| OC2 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |      |
| OC3 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |      |
| OC4 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |      |

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