

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (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
OC1			1	3			3	1	3
OC2	2		2	2			3	2	3
OC3	2	2	2	2			3	3	3
OC4			2	3		3	1	2	3

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