

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Kurgu	RTC 337	Güz	02+02+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:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Kurgu tarihi ve kuramlarına aşina olması • Bilgisayar ara yüzünü kullanarak kurgu becerilerini geliştirmesi • Kurgu masasında verilen kararları tartışıp eleştirel bir biçimde değerlendirebilmesi beklenmektedir.					
Dersin İçeriği:	Bu ders öğrencilere kurgu sanatı ve tekniğini anlatmak için kuramsal, tarihsel ve sanatsal tartışmalarla beraber bilgisayar yazılımı ile gerçekleştirilecek pratik egzersizleri içerir. Öğrenciler sınıfta Adobe Premiere Pro programı ile çalışırken bir yandan da gösterilen film sahneleri aracılığıyla kurgunun ritm, duygu, ses, renk, zaman ve mekanı nasıl etkilediğini çözümlerler. Ders sonunda öğrencilerin bilgisayar yazılımını temel seviyede kullanabilir olması ve kurgu seçimlerinin nasıl, neden ve ne zaman yapıldığına dair eleştirel bir bakışa sahip olması beklenir.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• 1- Kurgu tarihi ve kuramı hakkında bilgi sahibi olurlar. • 2- Kurgu kararlarının arkasındaki işlevleri anlama yetisine sahip olurlar. • 3- Ham görüntüyü bilgisayar yazılımında bir sahneye dönüştürme yetisine sahip olurlar. • 4- Filmlerin ve yönetmenlerin tekrar eden kurgu prensiplerini eleştirel bir şekilde değerlendirme yetisine sahip olurlar.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Bu ders üç evreden oluşmaktadır. Bunlar: 1- Kurgunun Tarihi 2- Kurgunun Temelleri 3- Kurgu Teknikleri. Öğrenciler verilen konu üzerine çalışarak her hafta ödev teslim edecekler, 11 hafta boyunca sınıfta içli dışlı oldukları teori ve haftalık uygulamalarla becerilerini geliştireceklerdir. Dönemin sonunda öğrencilerden, kazandıkları tüm bilgi birikimi ve becerileri sergileyebilecekleri, önceden kaydedilmiş ve kurgulanmamış görüntülere (gışe filmi ya da kendi projeleri olabilir) eşlik eden, sıfırdan yaratılmış bir final kurgusu yapmaları beklenecektir.					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon haftası (Giriş ve ders planı)	
2	Bilgisayar yazılımının arayüzüne giriş	Metinlerin okunması
3	Kurgu tarihi	Metinlerin okunması
4	Kurgunun sahnedeki anlama katkısı & Medya dosyalarının kaydedilip organize edilmesi	Metinlerin okunması
5	Video kurgusunun temelleri	Metinlerin okunması
6	Devamlılık kurgusu & Medya dosyaları ile çalışma	Metinlerin okunması
7	Aksiyon sahnelerinin kesimi & İleri kurgu teknikleri	Metinlerin okunması
8	Diyalog sahnelerinin kesimi & İleri kurgu teknikleri	Metinlerin okunması
9	Alternatif hikaye anlatım teknikleri	Ders notlarının çalışılması

10	İleri kurgu teknikleri	Metinlerin okunması
11	Video efektleri ve renk düzeltme	Uygulama
12	Compositing	Uygulama
13	Jenerikler & Medya paylaşımı	Uygulama
14	Değerlendirme Haftası	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Walter Murch. In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. Los Angeles: Silman-James Press, 1992.
Karel Reisz. The Technique of Film Editing. Boston: Focal Press, 1968.
Dancyger, Ken. The Technique of Film and Video Editing. Boston: Focal Press, 2007.
Adobe Creative Team. Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book. San Jose: Adobe Press, 2013.

DİĞER KAYNAKLAR

--

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Uygulama	11	25
Proje	1	40
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	25
Total:	27	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	11	3	33
Proje	1	50	50
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	25	25
Toplam İş Yüğü (saat):			150

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
OC1											
OC2											
OC3											
OC4											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek