

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Kurgu	FTV 507	Güz-Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	7.5
Akademik Birim:	Sinema ve Televizyon					
Öğrenim Türü:	Örgün eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	Türkçe					
Dersin Düzeyi:	Yüksek Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Defne TÜZÜN					
Dersin Amacı:	<ol style="list-style-type: none">Öğrencileri sinemada kurgu tarihi ve kurgu kuramları ile tanıştırmak.Öğrencilere film ve video projelerinde kendi fikirlerini üretebilmeleri için danışmanlık sağlamak.Öğrencilere kurgu programını kullanabilecekleri temel uygulama becerilerini vermek.Öğrencilerin ham görüntüleri kurgulayarak kendi kurgu kararlarını verebilmeleri için pratik yapmalarını sağlamak.Ders içi egzersizler sırasında öğrencilere kurgunun işlevlerini anlayabilmeleri için birebir danışmanlık sağlamak.					
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):	<ul style="list-style-type: none">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	Seminerler ve uygulama					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Dersin tanıtımı ve kurguya giriş	Yok
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 ve uygulama
6	Devamlılık kurgusu & Medya dosyaları ile çalışma	Metinlerin okunması ve uygulama
7	Aksiyon sahnelerinin kesimi & İleri kurgu teknikleri	Metinlerin okunması ve uygulama
8	Diyalog sahnelerinin kesimi & İleri kurgu teknikleri	Metinlerin okunması ve uygulama

9	Ara sınav	Ders notlarının alıřılması
10	Alternatif hikaye anlatım teknikleri	Metinlerin okunması
11	İleri kurgu teknikleri	Uygulama
12	Video efektleri ve renk dzeltme	Uygulama
13	Compositing	Uygulama
14	Jenerikler & Medya paylaşımı	Uygulama

Kadir Has niversitesi'nde bir dnem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve NERİLEN 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.

DİĐER KAYNAKLAR

Kurgu stne evrimii eĐitici videolar. Deneme-videolar. Ham, kurgulanmamıř grntler.

DEĐERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İi alıřmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Uygulama	5	15
DiĐer Uygulamalar (seminer, stdyo kritiĐi, workshop vb.)	5	10
Ara Sınavlar/Szl Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	25
Final Sınavı	1	40
Total:	26	100

İŐ YK HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Sresi (saat)	Toplam İŐ Yk (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	5	5	25
DiĐer Uygulamalara Hazırlık	5	5	25
Dersle İĐgili Sınıf DıŐı Etkinlikler	13	2	26
Ara Sınavlar/Szl Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	30	30

Final Sınavı	1	39.5	39.5
Toplam İş Yüğü (saat):			187.5

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1									
OC2									
OC3									
OC4									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek