



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Temel Kurgu							
Ders Kodu		GİT316		Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	1	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Kurgu kuramları, bilgisayar ortamında kurgu uygulamaları konusunda temel bilgi ve pratiğin kazandırılması.							
Özet İçeriğı		Televizyon ve sinemada kurgu, ilk kurgu denemeleri, kurgu kuramları, kurguda olanaklar/kısıtlar, kurgu tipleri, bilgisayar ortamında kurgu, kurgu programları, kurgu uygulamaları.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Prof. Dr. Barış ATİKER						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	30
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu, Aleksey G.Sokolov/ Çev.Semir Aslanyürek, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2007
2	Göz Kırparken, Walter Murch/Çev.İlker Canıklıgil, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2005

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Kurgu tarihi
2	Uygulama	Kurgu programının arayüzünü tanımaya yönelik küçük pratikler.
3	Uygulama	Kurgu programının arayüzünü tanımaya yönelik küçük pratikler.
4	Uygulama	Kurgu programının arayüzünü tanımaya yönelik küçük pratikler.
5	Uygulama	Proje açma, import/export.. Saklama, çağırma.
6	Uygulama	Görüntü ve ses formatları, uzantıları tanıma. sıkıştırma özellikleri.
7	Uygulama	Program içinden üretilebilen görsel malzemeleri tanıma. Colorbars,black,title
8	Ara Sınav (Vize)	Vize
9	Uygulama	Cut, fade,mix,wipe.
10	Uygulama	Doğal ses-dış ses/voiceover-efekt ses-müzik gibi öğelerin kurgu sırasında kullanımı
11	Uygulama	Tek kare resimler, title ve grafik malzemeyle çalışma.
12	Uygulama	Kurgu programın standart efektlerini tanıma.
13	Uygulama	Kurgu programın standart efektlerini tanıma.
14	Uygulama	Çoklu malzemeyle kurgu uygulamaları
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Uygulamalı Ders	15	1	1	30
Ödev	2	5	5	20
Dönem Sonu Sınavı	1	24	1	25
Toplam İş Yüğü (Saat)				75
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Film- Kurgu ilişkisini sorgulayabilecek ve kurgulayabilecektir
2	Tasarımlarını uygulamalarına aktarmada farklı kurgu yöntemlerini kullanabilecektir.



3	Filmin kurgu tasarımında başlangıç düzeyinde geliştirdiği yaratıcı ve özgün fikirlerini savunabilecektir
4	21. yüzyılda değişen kurgu tekniklerine aşina olacaktır.
5	Temel düzeyde kurgu yapabilecektir.

Program Çıktıları (Görsel İletişim Tasarımı Programı)

1	Görsel iletişim tasarımı kültürü, sanat, estetik ve ileri teknoloji kullanımı konularına ilişkin bilgiye sahip olma □
2	Görsel iletişim tasarımına yönelik çalışmalarında kendisine alt yapı oluşturacak nitelikte sanat, tasarım ve teknoloji konularında kuramsal bilgiye sahip olma
3	Çok boyutlu algılama, düşünme, tasarlama, uygulamaya becerisine; çözümlemeye dayalı yorum becerisine sahip olma. Duyusal algıyı somutlaştırabilme; soyut ve somut kavramları; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilme
4	Sanat, tasarım ve teknoloji materyallerini tanıma, nerede ve nasıl kullanılmaları gerektiğine dair teknik ve pratik bilgiye sahip olma
5	Sanat, tasarım ve ileri teknoloji uygulamaları konusunda ulusal ve uluslararası değerlerin farkına varabilme
6	Tasarım araştırma ve eleştiri yöntemleri konusunda bilgi sahibi olma □
7	Tasarım, sanat ve bilim etiği konusunda bilgi sahibi olma
8	Görsel okuryazarlığa sahip olma, imgelerin izleyiciye yansıtılabileceği anlamları sorgulayabilme
9	Tasarım alanında yasal düzenlemeler ve işlemler konusunda bilgi sahibi olma, proje geliştirebilme
10	Kullanıcı deneyimlerini analiz edebilme, gerçekleştireceği projelere aktarabilme ve doğru hedef kitlesi belirleyebilme
11	Etkileşim ve kullanıcı deneyimi kavramlarını anlama ve tasarımlarında değerlendirebilme
12	Görsel iletişim tasarımında disiplinlerarası etkileşim konusunda deneyim ve bilgi sahibi olma
13	Görsel iletişim tasarımının kapsadığı mesleki çalışma alanlarının farkında olma ve bir projede hangi disipline ihtiyaç duyulabileceğini çözümleyebilme
14	Tek başına, bağımsız olarak ve/veya grup içinde uyumlu ve üretken olarak çalışabilme
15	Alanı ile ilgili konuları uzman ya da uzman olmayan kişilere görsel, yazılı ve sözlü iletişim yöntemlerini kullanarak etkin ve doğru olarak aktarabilme

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	4	5	5	4	5
PÇ2	5	5	5	5	5
PÇ3	4	4	4	4	4
PÇ4	5	5	5	5	5
PÇ5	4	5	5	4	5
PÇ6	4	4	4	4	4
PÇ7	3	4	4	3	4
PÇ8	4	5	5	4	5
PÇ9	4	4	4	4	4
PÇ10	4	4	4	4	4
PÇ11	4	5	5	4	5
PÇ12	5	4	4	5	4
PÇ13	4	5	5	4	5
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	4	5	5	4

