AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İleri Kurgu								
Ders Kodu	GİT425			Ders Düzeyi		Lisans			
AKTS Kredi	6	İş Yükü	144 *(Saat)*	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Başlangıç dersini tamamlayan öğrencilerin, programı kullanma pratiklerinin arttırılması ve kurgu tipleri konusunda yetkinleşmesi.								
Özet İçeriği	Kurgunun tarihsel süreci, kurgunun yapı taşları, kurgu kuramları. Kurgu programının daha incelikli kullanımı için spesifik örnekler üzerinden yapılacak uygulamalar, değerlendirme ve revizyonlar sonucu öz-biçim ilişkini güçlendiren çalışmalar								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ders Koşulları	
Ön Koşul	GİT316

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

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Kurgu programının arayüzü ve temel uygulamaları. Kurgunun tarihsel gelişimi.
2	Teorik	Kurgu programının arayüzü ve temel uygulamaları. Kurgu kuramları..
3	Teorik	Kurgu çeşitleri, kurguda geçişler, kamera açıları ve kurgusal olarak önemleri,
4	Teorik	Kurgu türleri; haber,drama, belgesel, klip gibi türlerin incelenmesi
5	Teorik	Kesintisizlik, görsel dil ve kompozisyon, iyi kurgu nasıl olmalıdır?
6	Teorik	Ses kurgusu; ortam sesi, anlatıcı ve müziği bir arada kullanmak..
7	Teorik	Ham görüntülerle anons, röportaj ve konuyla ilgili aktüel görüntünün haber tekniklerine uygun olarak kurgulanması..
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Uygulama	Ham görüntülerle; anons, röportaj ve konuyla ilgili aktüel görüntünün haber tekniklerine uygun olarak kurgulanması..
10	Uygulama	Ham görüntülerle; kısa film kurgusu.. kurguda anlam yaratma..
11	Uygulama	Ham görüntülerle; kısa film kurgusu. kurguda anlam yaratma..
12	Uygulama	Bir tanıtım filmi için ham görüntülerinin ve diğer görsel kaynakların oluşturulması
13	Uygulama	Tanıtım filminin kurgulanması.
14	Uygulama	Color correction ve efekt uygulamaları.jenerik, kj, roll caption hazırlanması.
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final Sınavı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Uygulamalı Ders	4	14	3	68
Laboratuvar	15	2	1	45

Dönem Sonu Sınavı	1	30	1	31
			Toplam İş Yükü (Saat)	144
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	6
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Görüntü ve seste kurgunun amacını tanımlayabilecektir
2	Bant kurguyu tanımlayabilecektir
3	Masa üstü kurgu yapılabilmesi için gerekli donanımlar ve bağlantıları kullanabilecektir
4	Masaüstü kurgu sisitemlerini kullanabilir
5	İleri kurgu tekniklerini uygulayabilecektir.

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, uygulayama 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 yansıtabileceği 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	5	5
PÇ2	5	5	5	5	5
PÇ3	4	4	4	4	4
PÇ4	5	5	5	5	5
PÇ5	4	5	5	5	3
PÇ6	4	4	4	4	3
PÇ7	3	4	4	4	3
PÇ8	4	5	5	5	3
PÇ9	4	4	4	4	3
PÇ10	4	4	4	4	5
PÇ11	4	5	5	5	5
PÇ12	5	4	4	4	5
PÇ13	4	5	5	5	4
PÇ14	5	5	5	5	5
PÇ15	5	4	5	5	5