



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TEKNİK RESİM / TECHNICAL DRAWING			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 101	Güz	Z	T+ U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki Koçer	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bir objeyi veya mekânı uluslararası normlarda çizebilme yetisi kazanmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Teknik resmin, uygulama tekniklerini bilir, Teknik resim, araç ve gereçlerini kullanabilir. İstenen ölçekte plan, kesit ve yan görünüş çizebilir Çizimlerini, uluslararası kurallara uygun olarak ölçülendirebilir. Mesleki kağıt normlarını ve çeşitlerini bilir.	
Dersin İçeriği	Örnek proje tasarımları üzerinden teknik resim, araç ve gereçlerini kullanarak teknik resim kurallarına uygun çizimde epür düzlemi kullanım mantığını algılar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve Uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Teknik resim ve kullanımının genel anlatımı	
2	Teknik resim de kullanılan araç, gereçlerin tanıtımı ve kullanımı	
3	Kağıt norm ve masaya kurulumu	
4	Düz, kesikli, noktalı, koyu açık çizgi çeşitleri	
5	Tarama uygulamaları	
6	Doğru parçaları üzerine çalışmalar (dik çıkmak, ikiye bölmek, açılı ortay, vb.)	
7	Ara sunum	
8	Çember yardımıyla çokgen çizimine giriş	
9	Çember yardımıyla çokgen ve spiral çiziminin devamı	
10	Üç boyutlu bir objenin çizimi	
11	Mekân çizimi	
12	Uygulama	
13	Uygulama	
14	Uygulama	

KAYNAKLAR

1. Tahsin CANBULAT, Sahne Tasarımcıları İçin Teknik Resim, İstanbul, 2005
2. Neufert, Yapı Tasarımı, BETAŞ, İstanbul, 2001

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.			X		
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.		X			
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.		X			
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			X		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					X
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.		X			
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				X	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek		X			
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				X	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.	X				
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.		X			
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.				X	
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				X	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.			X		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	6	3	18
Ara Sınav(lar)	1	1	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	4	40
Proje			

Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			122
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			40,6
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	8	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		100
Dönem Sonu		
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TEKNİK RESİM / TECHNICAL DRAWING			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 101	Güz	Z	T+ U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki Koçer	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bir objeyi veya mekânı uluslararası normlarda çizebilme yetisi kazanmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Teknik resmin, uygulama tekniklerini bilir, Teknik resim, araç ve gereçlerini kullanabilir. İstenen ölçekte plan, kesit ve yan görünüş çizebilir Çizimlerini, uluslararası kurallara uygun olarak ölçülendirebilir. Mesleki kağıt normlarını ve çeşitlerini bilir.	
Dersin İçeriği	Örnek proje tasarımları üzerinden teknik resim, araç ve gereçlerini kullanarak teknik resim kurallarına uygun çizimde epür düzlemi kullanım mantığını algılar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve Uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Teknik resim ve kullanımının genel anlatımı	
2	Teknik resim de kullanılan araç, gereçlerin tanıtımı ve kullanımı	
3	Kağıt norm ve masaya kurulumu	
4	Düz, kesikli, noktalı, koyu açık çizgi çeşitleri	
5	Tarama uygulamaları	
6	Doğru parçaları üzerine çalışmalar (dik çıkmak, ikiye bölmek, açılı ortay, vb.)	
7	Ara sunum	
8	Çember yardımıyla çokgen çizimine giriş	
9	Çember yardımıyla çokgen ve spiral çiziminin devamı	
10	Üç boyutlu bir objenin çizimi	
11	Mekân çizimi	
12	Uygulama	
13	Uygulama	
14	Uygulama	

KAYNAKLAR

1. Tahsin CANBULAT, Sahne Tasarımcıları İçin Teknik Resim, İstanbul, 2005
2. Neufert, Yapı Tasarımı, BETAŞ, İstanbul, 2001

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.			X		
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.		X			
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.		X			
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			X		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					X
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.		X			
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				X	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek		X			
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmalarını planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				X	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.	X				
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.		X			
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.				X	
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				X	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.			X		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	6	3	18
Ara Sınav(lar)	1	1	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	4	40

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			122
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			40,6
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	8	12,5
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		100
Dönem Sonu		
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	PERSPEKTİF / PERSPECTIVE			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 102	Bahar	Z	T+ U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki Koçer	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Perspektif çizim tekniklerinin öğretilmesi	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Konik izdüşüm perspektifini öğrenir Kavalyer perspektifi öğrenir Aksonometrik perspektifi öğrenir Gölge ve çizimi öğrenir	
Dersin İçeriği	Bir tasarımın farklı perspektif görünüşlerini çizebilecek bilgiyi ve beceriyi kazanır	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve Uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Perspektif teknikleri ve kullanımı hakkında genel konuşma ve dersin içeriği hakkında bilgilendirme.	
2	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
3	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
4	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
5	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
6	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
7	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
8	Ara sunum	
9	Kavalyer perspektif ile örnek proje çizimi	
10	İzometrik perspektif ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
11	Konik izdüşüm perspektifi ile örnek proje çizimi ve ödev kritiği	
12	Konik izdüşüm perspektifi ile öğrencinin kendi projesinin çizimi ve ödev kritiği	
13	Gölge konu anlatımı	
14	Gölge ile ilgili örnek proje çizimi	

KAYNAKLAR

1. Doç. Dr. M.Tahsin CANBULAT, Sahne Dekorü Tasarımcıları İçin Teknik Resim, 2007, İstanbul
2. Doç. Dr. M.Tahsin CANBULAT, Sahne Dekorü Tasarımcıları İçin Perspektif, 2008, İstanbul 2. Neufert, Yapı
Tasarımı, BETAŞ, İstanbul, 2001

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.			x		
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.		x			
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.		x			
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.		x			
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.		x			
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.		x			
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.		x			
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.		x			
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.					
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.		x			
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.			x		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	6	3	18
Ara Sınav(lar)	1	1	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	4	40
Proje			

Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			122
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			40,6
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	100
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MESLEKİ TEMEL TASARIM I / PROFESSIONAL BASIC DESIGN I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 105	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Fatma ÖZTÜRK DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrencilerin,üç boyutlu özgün tasarımlar yapabilmesi dekor ve kostüm tasarımı dersine hazırlık amacı ile programa konulmuştur.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sahne Kostüm Tasarımı için eskiz çalışma yöntemlerini öğrenir. 3 boyutlu çalışmalar yapılarak el becerisi kazanır. Farklı malzemelerin birarada kullanılma tekniklerini görerek , figür çalışmaları yapmayı öğrenir. Kostüm tasarımlarına ön hazırlık olarak ölçü alma biçimlerini öğrenir. Kalıp çıkarma yöntemleri gösterilerek öğrenci kostüm uygulamayı öğrenir	
Dersin İçeriği	Öğrenciye mesleki tasarıma geçmeden önce araştırma yöntemleri, boyama ve çizim teknikleri, tasarımı oluşturma ve üç boyutlu olarak anlatım konusunda uygulama yaptırılır	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Kostüm Tasarımı nedir ve bu alandaki tasarımcılar kimlerdir?	
2	Kostüm Çizim Teknikleri	
3	Metne dayalı kostüm tasarımı	
4	Eskiz Çalışmaları	
5	Eskiz Çalışmaları	
6	3 boyutlu çalışmalara geçiş	
7	3 boyutlu çalışmalara geçiş	
8	3 Boyutlu maket figür çalışmaları	
9	Herhangi bir dönemi baz alarak Kostüm Tasarımı çalışması yapılır.	
10	Kostüm tasarımlarının eskiz çalışmalarına devam edilir.	
11	Kostüm ölçü alma yöntemleri gösterilir.	
12	Malzeme seçimi ve eskizler üzerinden konuşularak uygulamaya geçiş	

13	Kostüm Uygulama	
14	Kostüm Uygulama	

KAYNAKLAR		
1. HUAİXIANG Tan, Character Costume Figure Drawing, USA 2005, Focal Press		
2. GREENHOWE Jean , Making Costume Dolls, London 1972, Batsford		

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.			x		
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.				x	
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.				x	
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.			x		
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.				x	
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek		x			
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.				x	
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.			x		
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.			x		
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	3	12
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			82
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,733
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	20
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		20
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	80
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		20
Dönem Sonu		80
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MESLEKİ TEMEL TASARIM II / PROFESSIONAL BASIC DESIGN II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 106	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	SDK 105	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğretim programımızda ikinci yıldan itibaren başlayacak olan kostüm tasarımı programının ön hazırlık çalışmasını yaparak, öğrencinin tasarım programına uyum sağlamasına yardımcı olmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Tasarıma yönelik çizim - tasarım bilgisine sahip olur. Tasarım ilkelerine ait temel kavramları anlar. Kostüm tasarımına yönelik kavramları anlar. Kostüm tasarımının dekor tasarımıyla bütünlüğünü kavrar.	
Dersin İçeriği	Çizim ve tasarım yönlerini geliştirip bir oyun metninden yola çıkarak sahne kostümünün, karakter analizleri doğrultusunda artistik bir şekilde ele alarak ne şekilde yorumlanıp tasarlanacağını ve sunum tekniğini öğrenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Antik çağa ait bir oyunun inceleme dosyasının hazırlanması	
2	Oyunun yazarının, çağının ve karakterlerinin analizi	
3	Karakter analizleri üzerine eskiz çalışmaları	
4	Renkli kostüm tasarımı çizimi (Aquarelle çalışması)	
5	Renkli kostüm tasarımı çizimi (Aquarelle çalışması)	
6	Renkli kostüm tasarımlarının ara sunum için tamamlanması	
7	Ara sunum	
8	Rönesans dönemine ait bir oyun seçimi ve inceleme dosyasının hazırlanması	
9	Oyunun dönemine ait görsellerin incelenmesi	
10	Görseller doğrultusunda karakterlerin eskizlerinin oluşturulması	
11	Kostüm eskizlerini geliştirme	
12	Kostüm eskizlerinde renk ve malzeme seçimi	
13	Kostüm tasarımlarını tamamlama	
14	Final sınavına uygun şekilde projenin tamamlanması	

KAYNAKLAR

1. HUAIXIANG, Tan. Character Costume Figur Drawing
2. KIDD, Mary T. Stage costume
3. PACTAL, Lynn. Costume design

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.		x			
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.			x		
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.				x	
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.					
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.					
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor			
Proje	1	4	4
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			110
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,666666
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIMINA GİRİŞ II / INTRODUCTION OF STAGE DESIGN II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 108	Güz/Bahar	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri	SDK 115	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. F. Nihan ŞEN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Dersin amacı; temel sanat eğitimi ilkelerinin sahne tasarımı ile bağlantısını oluşturmak, sahne tasarımının temel prensiplerini aktarmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Eskiz sürecinin tasarımın önemli unsurlarından biri olduğunun kavranması sağlanır. Eskizlerin teknik çözümleme ile birlikte değerlendirilebilmesi sağlanır. Seçilen tasarımın eskiz aşamasından üç boyutlu makete dönüştürülmesi gösterilir.	
Dersin İçeriği	Antik Yunan ve Rönesans tiyatrosundan seçilen oyunların sahne tasarımının gerçekleştirilmesi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sahne, Sahne Tekniği, Teknik perspektif, Tasarım anlayışının fikir ve dönem ile bağlantısı üzerine genel bilgilendirme	
2	Dönem araştırması ve seçilen oyunun dramaturjik çözümlemesinin paralel olarak incelenmesi	
3	Eskiz oluşturma prensipleri	
4	Eskiz aşaması	
5	Eskiz aşaması	
6	Eskiz aşaması	
7	Renkli eskiz	
8	Ara sunum	
9	Dönem araştırması ve seçilen oyunun dramaturjik çözümlemesinin paralel olarak incelenmesi	
10	Eskiz aşaması	
11	Eskiz aşaması	
12	Eskiz aşaması	
13	Renkli eskiz	
14	Teknik çizim maket perspektif ve araştırma dosyalarının kontrolü	

KAYNAKLAR

1. ARISTOTALES, Poetika - Şiir Sanatı Üzerine-, İşbankası Yayınları, İstanbul, 2016.
2. BROCKETT, Oscar, Tiyatro Tarihi, Dost Yayınları, 2000.
3. NIETZSCHE, Friedrich, Tragedyanın Doğuşu, İşbankası Yayınları, 2010.
4. MACHIAVELLI, Niccolò. Prens, Can Yayınları, İstanbul, 2018.
5. MARKULIN, Joseph. Machiavelli, Remzi Kitabevi, 2014
6. ŞENER, Sevda, DDram Sanatı, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2013.
7. ŞENER, Sevda, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi; Dost Yayınları, Ankara, 2006.
8. VITRUVIUS, Mimarlık Üzerine 10 Kitap, Yem Yayınları, Ankara, 2013,

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.				x	
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.				x	
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
----------	-------	---------------	-----------------------

Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	2	2
Ödev / Rapor			
Proje	2	4	8
Maket / Modelleme	2	5	10
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			80
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,666
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	STİL TARİHİ I / HISTORY OF STYLE I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 109	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. F. Nihan ŞEN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	İlk çağdan Rönesans Dönemine kadar olan doğu ve batı sanatı mimari stillerinin dekor tasarımı dersine destek olmak üzere bilgi birikimini sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dönemler, uygarlıkların mimari tarihi stil ve mobilya tarihi inceler. Projeksiyon, görsel dokümanlarla desteklenen dersle görsel algısı gelişir. Mimarinin ve mobilyanın günlük hayatta kullanımı üzerine konuşularak ileriye dönük tasarım dersleri için bilgi birikimi oluşur. Çeşitli dönem filmleri izler, tarihi mekanları incelenerek kurgu mekanları gerçekleri ile karşılaştırır.	
Dersin İçeriği	İlk çağdan başlayarak, Mezopotamya, Mısır, Yunan, Roma, Bizans, Ortaçağ Uygarlıkları'nın mimari stilleri dönemin felsefesine, inanç sistemine ve sosyal yaşamına bağlı olarak incelenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Stil Tarihi dersinde izlenecek yöntemler ve Dersin amacı nedir?	
2	İlk Çağ Uygarlıkları	
3	Antik Mezopotamya Uygarlığı	
4	Antik Mezopotamya Uygarlığı	
5	Antik Mısır Uygarlığı	
6	Antik Mısır Uygarlığı	
7	Antik Yunan Uygarlığı	
8	Antik Yunan Uygarlığı	
9	İstanbul Arkeoloji Müzesi Gezi	
10	Roma İmparatorluğu	
11	Doğu Roma İmparatorluğu (Bizans)	
12	Büyük Saray Mozaikleri Müzesi, Yerebatan Sarnıcı, Büyük Saray Kalıntıları, Hippodrom (Sultanahmet Meydanı) Gezi	

13	Romanesk Dönem	
14	Gotik Dönem	

KAYNAKLAR		
1.	DAVIDSON CRAGOE, Carol. Binalar Nasıl Okunur? YEM Yayınları, İstanbul, 2011.	
2.	FRIEDEL, Egon. Mısır ve Antik Yakındoğunun Kültür Tarihi Dost Kitabevi Ankara 2006	
3.	ILIN, M.-SEGAL, E., İnsan Nasıl İnsan Oldu, Say Yayınları, 1998.	
4.	KÖROĞLU, Kemalettin. Eski Mezopotamya Tarihi Başlangıçtan Perslere Kadar İletişim Yayınları, 2016	
5.	LE GOFF, Jacques. Avrupa'nın Doğuşu. Literatür Yayınları, İstanbul, 2017.	
6.	MÜLLER, Werner, VOGEL, Gunther. Mimarlık Atlası, YEM Yayınları, I. Cilt, İstanbul, 2012.	
5.	ROTH, Leland, M., Mimarlığın Öyküsü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2000.	
6.	SENNETT, Richard. Ten ve Taş Batı Uygarlığında Beden ve Şehir, Metis Yayıncılık 2002	
7.	ŞENEL, Alaeddin. Kemirgenlerden Sömürgenlere İnsanlık Tarihi, 2009.	
8.	TOMLINSON, R. A. Yunan Mimarlığı Homer Kitabevi 2003	
9.	The Usborne Book Of The Ancient World (Usborne Illustrated World History) 1992.	
10.	Destekleyici çeşitli kaynaklar ve belgeseller ders ile birlikte önerilir.	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.			x		
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek		x			
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	2	2
Ödev / Rapor	1	2	2
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			76
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,533
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	20
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		20
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	80
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		20
Dönem Sonu		80
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	STİL TARİHİ II / HISTORY OF STYLE II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 110	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi L. Başak ÖZDOĞAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Rönesans Dönemi’nden 19.yy başı dönemde, batı sanatı stil tarihinin gelişim evrelerini, dekor tasarımı dersine destek verecek şekilde bilgi birikimini sağlamak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dönemler ,Avrupa mimari tarihi, stil ve mobilya tarihi anlatılır. Bu dönemlere ait tablolardaki mekanlar incelenir. Ders projeksiyon eşliğinde görsel dokümanlarla aktarılır. Mimarinin ve mobilyanın günlük hayatta kullanımı dönemin sosyo kültürel yapısı üzerinden anlatılarak dönemin genel yapısıyla ilişkilendirilmesi sağlanır. Çeşitli dönem filmleri izler, tarihi mekanları incelenerek kurgu mekanları gerçekleri ile karşılaştırır.	
Dersin İçeriği	Rönesans döneminden başlayarak, Barok, Rokoko, Neo klasik ,Ampir, Romantik Dönem, Victorya Çağı ve Art Nouva ve Art Deco mimarisi mobilya ve aksesuarlarını inceler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Rönesans Dönemi Mimarisi ve Mobilyası	
2	Rönesans Dönemi Mimarisi ve Mobilyası	
3	Barok Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
4	Barok Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
5	Rokoko Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
6	Dönem Filmlerinin incelenmesi	
7	Neoklasik Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
8	Ampir / Direktuar Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
9	Romantik Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
10	Dönem Filmlerinin incelenmesi	
11	Art Nouveau Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
12	Art Deco Dönem Mimarisi ve Mobilyası	
13	Dönem Filmlerinin incelenmesi	
14	Dönem Filmlerinin incelenmesi	

KAYNAKLAR

Mimari dönemler ve mobilya stilleriyle ilgili kaynaklar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.				x	
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.			x		
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.				x	
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.		x			
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	2	2
Ödev / Rapor	1	2	2

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			76
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,533
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	20
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		20
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	80
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		20
Dönem Sonu		80
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TARİHİ I / HISTORY OF COSTUME I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 111	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Fatma ÖZTÜRK DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	İlk çağdan Rönesans Dönemine kadar olan dönemde; batıda kostüm tarihinin gelişim evrelerini, öğrenciye karakter tasarım sürecinde, destek olmak amacıyla öğretmektir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Kostüm tarihindeki dönemler, uygarlıkların sosyo ekonomik düzeylerine değinilerek anlatım yapılır. Ders projeksiyonla dokümanlar gösterilerek desteklenir, öğrencinin görsel algısı gelişir. Kostüm tarihi kitapları araştırılarak, dönemin giyinme ritüelleri ve günlük hayatta kullanım kolaylıkları üzerine konuşulur ve böylece karakter yaratma süreci kolaylaşır. Öğrenciye çeşitli dönem filmleri izletilerek dersin konuları pekiştirilir. Tarihi kostümlerin yorumlarını öğrenir.	
Dersin İçeriği	İlk çağdan başlayarak, Mezopotamya, Mısır, Yunan, Roma, Bizans ve Ortaçağ uygarlıklarının Kostüm Tarihi incelenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Kostüm Tarihi Dersinde İzlenecek Yöntemler ve Dersin Amacı Nedir?	
2	İlk çağ Uygarlıkları	
3	Mezopotamya Uygarlığı	
4	Mısır Uygarlığı	
5	Yunan Uygarlığı	
6	Roma Uygarlığı	
7	Öğrenilen İlk Dört Uygarlığa Dair Bilgilerin Değerlendirilmesi	
8	Öğrenilen İlk Dört Uygarlığa Dair bir Filmin beraberce izlenilip tartışılması	
9	Romanesk Dönem	
10	Bizans Uygarlığı	
11	Gotik Dönem	
12	Ortaçağ Uygarlıklarına Dair Bilgilerin Değerlendirilmesi	
13	Ortaçağ Uygarlıklarını konu alan bir Filmin beraberce izlenilip tartışılması	

KAYNAKLAR

1. BOUCHER Francois. "A History of Costume in the West". Çev. John Ross. New York, Thames and Hudson 1987.
2. PEACOCK John, 20th Century Fashion, Thames & Hudson 1993, London
3. FARTHING, Stephen, ed, Sanatın Tüm Öyküsü, İstanbul, Hayalperest Yayınevi, 2012.
4. GOMBRICH, E.H. Sanatın Öyküsü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2007.
5. HOTTENROTH, Friedrich ve RACINET, Auguste. "Costume Worldwide". Ed, Melissa Leventon, İngiltere: Thames & Hudson, 2008.
6. LAVER, James. World of Art: Costume & Fashion. Great Britain: Thames and Hudson, 1996.
7. ORSBORNE Amy. "Moda". Çev, Duygu Özen. İstanbul: Kaktüs Yayınları, 2013.
8. STEELE, Valerie. "Modanın Tüm Öyküsü". Ed, Marnie Fogg, İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2014.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					X
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	X				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	X				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					X
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					X
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	X				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	X				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				X	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	X				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			X		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			X		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					X
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					X
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	X				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	X				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					X

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	4	8
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			80
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,666
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	100
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TARİHİ II / HISTORY OF COSTUME II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 112	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Fatma ÖZTÜRK DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Rönesans Dönemin’den 20.yy kadar olan dönemde, batı sanatı kostüm tarihinin gelişim evrelerini, karakter yaratma sürecine destek olmak amacıyla öğretmektir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Kostüm tarihindeki dönemler, uygarlıkların sosyo ekonomik düzeylerine değinilerek anlatım yapılır. Ders projeksiyonla dokümanlar gösterilerek desteklenir, öğrencinin görsel algısı gelişir. Kostüm tarihi kitapları araştırılarak, dönemin giyinme ritüelleri ve günlük hayatta kullanım kolaylıkları üzerine konuşulur ve böylece karakter yaratma süreci kolaylaşır. Öğrenciye çeşitli dönem filmleri izletilerek dersin konuları pekiştirilir. Tarihi kostümlerin yorumlarını öğrenir.	
Dersin İçeriği	Rönesans, Barok, Rokoko, Ampir Dönem gibi önemli 15-19 yy dönemlerinin Kostüm Tarihi incelenir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Ortaçağ dönemi incelenir.	
2	Rönesans Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
3	Barok Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
4	Filmler üzerinden tarihi kostümlerin yorumlamaları tartışılır	
5	Rokoko Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
6	Fransız ihtilali Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
7	Filmler üzerinden tarihi kostümlerin yorumlamaları tartışılır	
8	Ampir dönem Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
9	Romantik Dönem Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
10	Filmler üzerinden tarihi kostümlerin yorumlamaları tartışılır	
11	Crinoline Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
12	Bustle Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
13	Fin de Siecle Dönemi ve dönemin kostüm özellikleri	
14	Ortaçağ Uygarlıklarını konu alan bir Filmin beraberce izlenilip tartışılması	

KAYNAKLAR

1. BOUCHER Francois. "A History of Costume in the West". Çev. John Ross. New York, Thames and Hudson 1987.
2. PEACOCK John, 20th Century Fashion, Thames & Hudson 1993, London

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümlenme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			

Ödev / Rapor	2	4	8
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			80
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,666
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	100
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KÜLTÜR ve SANAT TARİHİ /HISTORY OF CULTURE AND ART			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 113	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr.Öğr.Üyesi E. Osman ERDEN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne Dekor ve Kostüm Bölümü öğrencilerine genel kültür tarihi hakkında temel bilgiler aktarma	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dersi takip eden öğrenciler Antik Çağ’dan 19.yüzyıla kültür ve sanat alanındaki gelişmelere dair genel bir bilgiye sahip olarak bölümde görecekları mesleki dersler için tarihsel bir alt yapıya sahip olacaklar.	
Dersin İçeriği	Antik dönemden 19.yüzyıl’a kadarki süreç içerisinde siyaset, iktisat, sanat alanlarındaki gelişmelere değinilecektir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Görseller eşliğinde ders anlatım yöntemi uygulanacaktır. Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriğinin genel bir özeti	
2	Eski Yunan'daki siyasi, ekonomik ve kültürel alandaki gelişmeler	
3	Antik Roma'daki siyasi, ekonomik ve kültürel alandaki gelişmeler	
4	Antik Dönemden Ortaçağ'a geçiş dönemi	
5	Ortaçağ	
6	Ortaçağ'dan Rönesans Dönemine geçiş	
7	Rönesans	
8	17.yüzyıl Avrupası	
9	17. ve 18.yüzyıl'da Fransa'daki siyasi, ekonomik ve kültürel alandaki gelişmeler	
10	Fransız Devrimi, 1830 ve 1848 Devrimlerinin sanata yansıması	
11	III. Napolyon Dönemi ve 1871 sonrasındaki kültür alanındaki gelişmeler ve bunların günümüze yansıması	
12	I.Petro'dan 20. yüzyıla kadarki dönemde Rusya'daki siyasi, ekonomik ve kültürel alandaki gelişmeler	
13	Kuruluşundan 20.yüzyıla kadarki dönemde ABD'deki siyasi, ekonomik ve kültürel alandaki gelişmeler	
14	Derste işlenen konulara dair genel tartışma	

KAYNAKLAR

1. Davis Norman, Avrupa Tarihi, İmge Kitabevi
2. Hirst, John, Kısa Avrupa Tarihi, Say Yayınevi
3. Lee Stephen, Avrupa Tarihinden Kesitler (1494-1789), Dost Kitabevi
4. Roberts J.M, Avrupa Tarihi, İnkılap Yayınevi

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.					
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.					
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	10	5	50
Ara Sınav(lar)	1	2	2

Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			82
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,733
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	50
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIMINA GİRİŞ I / INTRODUCTION OF STAGE DESIGN I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 115	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi L. Başak ÖZDOĞAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne tasarımına yönelik olarak metinler ve kavramlar paralelinde mekan olgusunu incelemektir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Eskiz sürecinin tasarımın önemli unsurlarından biri olduğunu kavrar. Eskizlerin teknikçözümleme ile birlikte değerlendirir. Seçilen tasarımın eskiz aşamasından üç boyutlu makete dönüştürür.	
Dersin İçeriği	Temel sanat eğitimi ilkelerinin sahne tasarımı ile bağlantısını oluşturmak ve bu sayede sahne tasarımının temel prensiplerini aktarır..	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sahne tasarımının ve eğitiminin amacı ve işleyişinin tanımı	
2	Öğrencinin eğilimlerini saptamak ve güncel sanat etkinliklerine ve tiyatroya yönelik bilinçlerini oluşturmak amacıyla takip ettikleri etkinlikleri gösteren ve genel beğenilerini içeren defterlerin oluşturulması	
3	Kişisel bellek ve mekanlar üzerine eskiz çalışması	
4	Mekanın tanımı ve sahnede mekan oluşturma tarihsel gelişimi	
5	Kavram ve mekan ilişkisi (Mimari göstergeler ve kavram ilişkisi üzerine foto/eskiz çalışması)	
6	Metin ve mekan ilişkisi (Şiir üzerine kolaj çalışması)	
7	Sahne tasarımında mekan oluşturma prensiplerinin tarihsel gelişimi	
8	Oyun kavramı ve mekan ilişkisi üzerine asamblaj çalışması	
9	Kafka'nın Dönüşüm romanının mekana ve döneme yönelik araştırma dosyasının hazırlanması	
10	Metnin kendi odalarının fiziki şartlarına yönelik olarak mekan tasarımının	
11	Mekana yerleşim eskizleri	
12	Teknik çizim-odanın 1/20 ölçekte planı	

13	Eskizler üzerinden renk ve doku çalışması	
14	Maket	

KAYNAKLAR

1. HOWARD, Pamela, "What is Scenography" by Routledge, New York, 2009
2. HUIZINGA, Joan, "Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme", Ayrıntı Yayınları, 1995
2. NUTKU, Özdemir, "Dünya Tiyatro Tarihi", Remzi Kitabevi, 1985

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.		x			
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.			x		
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmalarını planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.		x			
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor			
Proje	2	4	8
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			120
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MALZEME / MATERIAL			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 114	Güz/Bahar	Z	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Doç. F. Nihan Şen, Öğr. Gör. Kaya Zeki Koçer	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sömestrin ilk yarısında öğrenci, dekor uygulamasında kullanılması gereken başlıca el alet ve malzemelerinin kullanımı, bu malzeme ve aletleri kullanarak ölçekli ve elektrik devreli bir sahne kutusu maketi yapımını öğrenir. İkinci yarıyıldan itibaren çeşitli malzemeleri dönüştürerek pano, dou ve sahne aksesuarı (butafor) yapımını öğrenir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Elektrikliler dahil olmak üzere ahşap kesim aletlerini kullanabilir, metal kesimi ve soğuk kaynak yapabilir ahşap tornası çekebilir, elektrik devresi kurabilir, malzemeleri tanıır, malzeme ile çalışılacak araç gereci tanıır, farklı malzemeleri birbirleri ile bağlayabilir, bu malzemelere yaşamışlık etkisi verir. Bir tiyatro dekorunda kullanılan ahşap panonun 1/3 ölçekli yapımını öğrenir, çeşitli doku örneklerini elindeki malzemeleri dönüştürerek realize etmeyi öğrenir, iki boyutlu bir yüzey üzerinde 3 boyut etkisi vererek boyamayı öğrenir, butafor (yapay sahne aksesuarı) yapımında kullanılabilecek basit malzemeleri öğrenir, çeşitli malzemeleri dönüştürerek ve amacının dışında kullanarak yeni kompozisyonlar yaratmayı ve realize etmeyi öğrenir, sahne tasarımı, sinema filmleri için gerekli yapay doku ve butaforların yapılış mantığını kavrar.	
Dersin İçeriği	Tiyatro sinema gibi alanlarda sahne tasarımı realizasyonunda ihtiyaç duyulan duvar, tuğla, taş, mermer gibi dokuların farklı malzemelerle yapımını ve yapımında kullanılan aletleri kullanmayı öğrenir. Yine sahne tasarımıda ihtiyaç duyulan aksesuarların farklı malzemeler kullanarak yapımını öğrenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin kapsamı hakkında bilgilendirme ve malzeme listesinin hazırlanması	
2	Malzeme Bilgisi	
3	Malzeme ve işleme yöntemleri	
4	Led kullanarak basit elektrik devresi yapımı	
5	Led kullanarak basit elektrik devresi yapımı	
6	Sahne kutusu ve döner sahninin yapımı	

7	Sahne kutusunun aydınlatması ve boyamasının yapılması	
8	Ahşap pano yapımı ve seçilen dokular için kullanılabilecek malzemelerin araştırılması.	
9	Doku yapımı ve boyama	
10	Doku yapımı ve boyama	
11	Doku yapımı ve boyama	
12	Dokuların aplike edildiği panoların teslimi, butafor seçimi ve malzeme araştırması	
13	Butafor yapımı	
14	Butafor yapımı	

KAYNAKLAR	
1.	HARRISON, Karestin, HONESTY L., Tamara. The Fake Cook Book, Routledge, NewYork, 2018.
2.	HOLT, Michael. Stage Design and Properties, Phaidon Press Limited, NewYork, 2003.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözmeye becerisi edinebilmek.			x		
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.			x		
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.			x		
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.				x	
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					x
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				

16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.			x		
----	--	--	--	---	--	--

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	3	3	9
Ödev / Rapor	3	16	48
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			85
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,8
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	3	33,3
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIM I / STAGE DESIGN ART SECTION I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 201	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	TEM101, TEM102, SDK101, SDK102, SDK114, SDK115, SDK108	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi L. Başak ÖZDOĞAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrenciye kapalı kutu tiyatro biçimleri içinde klasik sahneleme prensipleri için dekor tasarlama yöntemleri dramaturji çalışmalarıyla desteklenerek öğretilmesini amaçlar. Shakespeare, Commedia Dell'Arte, Moliere dönemi tiyatrosundan metinler seçilerek dekor tasarımı yapılır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Seçilen oyunun geçtiği dönemin tanınması ve mimari özelliklerine bağlı olarak seçilen bir tema, kavram ve yorumlamayla mekan tasarımının gerçekleştirilmesi. Eskizleri teknik resim ve perspektif aracılığıyla üç boyuta geçirir. Oyunun sahne değişimlerine dekor mantığı ile çözüm üretir. Dekor tasarımında dramaturji, renk, ışık ve form bütünlüğünü algılar ve çizimleri maketle üç boyuta dönüştürür.	
Dersin İçeriği		
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Metnin seçimi (Shakespeare) ve araştırma dosyası oluşturma	
2	Tasarım dramaturji çalışması	
3	Ön eskizler	
4	Renkli eskiz ve tasarım seçimi	
5	Teknik resim ve perspektif	
6	İş Maketi	
7	Maket	
8	Değerlendirme	
9	Metnin seçimi (Moliere) ve araştırma dosyası oluşturma	
10	Tasarım dramaturji çalışması	
11	Ön eskizler	
12	Renkli eskiz ve tasarım seçimi	
13	Teknik resim ve perspektif	

14	İş Maketi	
----	-----------	--

KAYNAKLAR		
1. BROCKETT, Oscar, Tiyatro Tarihi, Dost Yayınları, 2000		2.
ÇAPAN, Cevat, Değişen Tiyatro, İÜ Edebiyat Fakültesi Yayınları, 1972.		3.
HONAN, Park, "Shakespeare: Bir Yaşam", YKY, 2000.		4.
MİMESİS Dergi, Sayı 17, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2010.		5.
ŞENER, Sevdâ, "Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi", Dost Yayınları, 2012.		
6. URGAN, Mina, "Macbeth :Bir İncelenme" Çan Yayınları, 1965.		
7.URGAN. Mina, "Shakespeare ve Hamlet" YKY, 2014.		8.
YÜKSEL, Ayşegül, "Williamö Shakespeare Yüzyılların Sahne Büyücüsü", Habitus Yayınları, 2017.		

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.		x			
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor			
Proje	2	4	8
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			120
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIM II / STAGE DESIGN ART SECTION II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 202	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	SDK 201	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. F. Nihan ŞEN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	XVIII-XX yüzyıl tiyatro oyunlarından seçilmiş olan birer oyun metninin dramaturjik çözümleme ile desteklenerek sahne tasarımının yapılması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dekor tasarımına yönelik düşünce metodlarını öğrenir. Bu düşünce metodlarını eskiz yöntemiyle kağıda taşır. Çizim yolu ile iki boyuta taşıdığı düşüncelerini maket yolu ile üç boyuta taşımayı öğrenir. 3 boyutlu maket yapımıyla yeni malzemeleri kullanmayı öğrenir. Bir önceki yıl almış olduğu Teknik Çizim, Boyama Teknikleri, Perspektif, Malzeme I-II derslerinden edindiği bilgilerin tümünü kullanarak proje oluşturur.	
Dersin İçeriği	Alman Aydınlanma Dönemi -Schiller, Faust- ve Rusya Naturalist Tiyatro - Çehov - oyunlarından seçimler yapılarak sahne tasarımı hazırlanır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sahne tasarımı yapılacak oyunun seçimi ve oyunun geçtiği dönemin araştırılması	
2	Dönem araştırması ve oyunun dramaturjik çözümlemesinin paralel olarak incelenmesi	
3	Eskiz aşaması	
4	Eskiz aşaması	
5	Eskiz aşaması	
6	Teknik çizim maket perspektif ve araştırma dosyalarının kontrolü	
7	Ara sunum	
8	Sahne tasarımı yapılacak oyunun seçimi ve oyunun geçtiği dönemin araştırılması	
9	Dönem araştırması ve oyunun dramaturjik çözümlemesinin paralel olarak incelenmesi	
10	Eskiz aşaması	
11	Eskiz aşaması	

12	Eskiz aşaması	
13	Eskiz aşaması	
14	Teknik çizim maket perspektif ve araştırma dosyalarının kontrolü	

KAYNAKLAR		
1.	FIGES, Orlando. Nataşa'nın Dansı Rusya'nın Kültürel Hayatı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2018.	
2.	ÇALIŞLAR, Aziz. Çehov ve Moskova Sanat Tiyatrosu, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996.	
3.	HANÇERLİOĞLU, Orhan. Düşünce Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2000.	
4.	HOF, Ulrich Im. Avrupa'da Aydınlanma, Literatür Yayıncılık, İstanbul, 2004.	
5.	LUKACS, Georg. Goethe ve Çağı, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2011.	
6.	SENNETT, Richard. Gözün Vicdanı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996.	
7.	TİMUÇİN, Afşar, TİMUÇİN, Ali. 50 Soruda Aydınlanma, Bilim ve Gelecek Yayınevi, İstanbul, 2014.	
8.	TUNALI, İsmail. Felsefenin Işığında Modern Resim, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992.	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor			
Proje	2	4	8
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			120
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TASARIM I / COSTUME DESIGN ART SECTION I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 203	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	TEM101, TEM102, SDK106	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. Fatma ÖZTÜRK DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Klasik sahne için kostüm tasarlama prensiplerinin dramaturgi çalışmalarıyla desteklenerek öğretilmesi	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sahne Kostüm Tasarımı için eskiz çalışma yöntemlerini öğrenir. İngiliz ve Fransız tiyatrosundan oyunlar seçilerek okunur karakter analizi yapar. Karakter analizi sonucunda Dekor Tasarım dersi ile birlikte yürütülerek kostümlerin çizim tekniklerini öğrenir. Kalıp çıkarma yöntemleri gösterilerek öğrenci pratik kostüm uygulama yöntemlerini öğrenir.	
Dersin İçeriği	Shakespeare, Commedia Dell’Arte, Moliere tiyatrosundan metinler seçilerek Kostüm tasarımı yapılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Kostüm Tasarlama yöntemleri nelerdir?	
2	Kostüm Çizim Teknikleri	
3	Shakespeare oyunlarından seçilerek kostüm Tasarımı	
4	Eskiz Çalışmaları	
5	Eskiz Çalışmaları	
6	Eskiz çalışmalarının onaylanması	
7	Kostüm uygulamalarına geçiş	
8	Ara sunum	
9	Moliere oyunlarından seçilerek kostüm Tasarımı	
10	Eskiz Çalışmaları	
11	Eskiz Çalışmaları	
12	Eskiz çalışmalarının onaylanması	

13	Kostüm uygulamalarına geçiş	
14	Kostüm uygulamaları	

KAYNAKLAR

- 1.AKIKO, Fukai, The Collection Of the Kyoto Costume Fashion, Taschen, England 2000.
- 2.HANSEN, Henry, Harald, KnaursKostümbuch, Munich 1954.
- 3.MOTLEY, Designing and Making Stage Costume, Newyork 1964.
- 4.RACINET, Albert, The Historical Encyclopedia Of Costume, England, 1988.
- 5.TILKE, Max, KostumeGeschichte in Bilden, Berlin 1923.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümlenme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
----------	-------	---------------	-----------------------

Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	2	2
Ödev / Rapor			
Proje	2	5	10
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			120
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TASARIM II / COSTUME DESIGN ART SECTION II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 204	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	SDK 203	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	XVIII-XX yüzyıl tiyatro oyunlarından seçilmiş olan birer oyun metni doğrultusunda, dekor tasarımına bağlı olarak, oyunun karakter tasarımlarının yorumunu ve tasarımını inceler.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Oyun metninin incelenmesi ve kavranması Oyun metninin bağlı olduğu dönemin yapısının kavranması Oyun metnindeki karakterlerden dört karakterin ele alınarak incelenmesi ve analiz edilmesi Belirlenmiş karakterlerin tasarım olarak ele alınması ve yorumlanması Tasarlanmış ve yorumlanmış karakterlerin uygulama bilgilerine sahip olmak	
Dersin İçeriği	Alman Aydınlanma Dönemi Schiller, Faust ve Rusya Naturalist Tiyatro Çehov oyunlarından seçimler yapılarak kostüm tasarımı hazırlanır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	XVIII.yüzyılAydınlanmaçığına ait oyunmetnininsaptanması	
2	Saptanmışolanoyunmetninin, yazarının ve döneminin incelenmesi, oyunun duygu ve düşüncesinin incelenmesi ve yorumu, karakter analizleri	
3	Saptanmış olan oyun metninin görsel malzemesinden oluşan dosyasının hazırlanması	
4	Oyunun seçilmiş olan karakterlerinin analizleri doğrultusunda eskizlerinin hazırlanması	
5	Eskizlerin geliştirilmesi,renk ve malzeme seçimleri	
6	Eskizlerin tamamlanması	
7	Ara sunum	
8	XX. yüzyıla ait oyunmetninin seçimi	
9	Saptanmış olan oyun metninin yazarının ve döneminin incelenmesi ve yorumu	
10	Saptanmış olan oyun metninin seçilmiş karakterlerinin analizi ve yorumu	
11	Seçilmiş olan karakterlerin eskiz aşamaları	
12	Oyun karakterlerinin eskiz aşamalarının geliştirilmesi renk seçimi	

13	Oyun karakterlerinin tasarım aşamasını tamamlama	
14	Oyun karakterlerinin tasarım aşamasını tamamlama	

KAYNAKLAR

1. PEACOCK, John. 20th Century Fashion ,
2. PEACOCK, John. The Cronicle of Western Costume
- 3 The Collection of The Kyoto Costume Institute Fashion

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor			
Proje	2	4	8
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			120
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KUKLA VE GÖLGE OYUNU I / PUPPETRY AND SHADOW PLAYS DESIGN ART SECTION I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 205	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	TEM101, TEM102	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi. Çağla TULUKÇU ARKMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bir gölge oyunu projesinin gerçekleştirilmesi sürecinde izlenmesi gereken temel prensiplerin (teknik, estetik, vb) algılanmasını sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Gölge oyununun temel prensipleri üzerinden karakter geliştirme yöntemini öğretir. Gölge oyununun geleneksel yöntemlerin dışında nasıl üretilebileceğini görür. Kağıt üzerinde yaratılmış olan 2 boyutlu karakterlerin uygun ve çağdaş malzeme ve metodlarla üretilmesi sağlanır. Farklı bir plastik dil geliştirebilmesi için desteklenir.	
Dersin İçeriği	Kukla sanatı ile buluşmanın ilk aşaması olarak ve üç boyutlu kukla tasarımı derslerine geçmeden bir başlangıç dersi olarak planlanmıştır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Gölge oyunu üzerine konuşma, konunun verilmesi, atmosferin, hikayenin renkli olarak karelenmesinin ve karakterlerin eskizlerinin renkli olarak çizilmesinin istenmesi	
2	Renkli karakter ve dekor eskizlerinin eleştirilmesi, malzeme araştırması istenmesi	
3	Renkli karakter ve dekor eskizlerinin eleştirilmesi ve malzeme araştırması sonuçlarına göre karakter ve dekor çizimlerinin tamamlanmasının istenmesi	
4	Renkli karakter ve dekor eskizlerden vize	
5	Karakter uygulama	
6	Karakter uygulama	
7	Karakter uygulama	
8	Karakter uygulamasından ara sunum	
9	Dekor uygulama	
10	Dekor uygulama	
11	Dekor uygulamasından ara sunum	
12	Uygulama-Bağlantılar	

13	Deneme-Prova	
14	Deneme-Prova	

KAYNAKLAR		
1.ANDERSEN, Benny, E., Let's Start A Puppet Theatre, VanNostrand Reinhold Company Ltd., Newyork 1973. 2.FETTİĞ, Hansjürgen, Hand und Stabpuppen, Frech-Verlag, Stuttgart 1970 3.HANSHUN, Wang / RUIZENDASL, Robin, Asian Theatre Puppets, Creativity, Culture and Craftsmanship, Thames&Hudson, First Addition United Kingdom 2009.		

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				x	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	2	2	4
Ödev / Rapor			
Proje	1	4	4
Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			116
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,86
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KUKLA VE GÖLGE OYUNU II / PUPPETRY AND SHADOW PLAYS DESIGN ART SECTION II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 206	Güz/Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	SDK 205	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Çağla TULUKÇU ARKMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Klasik üç boyutlu kukla formlarından biri olan el kuklasının, klasik yapım teknikleri kullanılarak deneyimlenilmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Kuklanın tarihçesine göz atar. 2- Kukla karakter yaratımının ilkelerinden haberdar olur. 3- Yapım tekniği üzerine bilgi alır. 4- Tasarlanan kukla karakterin üç boyuta dönüşmesi sağlanır.	
Dersin İçeriği	Klasik kukla yapım teknikleri ile el kuklası formunun çalışılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Konuşma, araştırma ve konuya göre tip çizimi istenmesi	
2	Araştırmanın teslimi, tip çiziminin eleştirilmesi, Teknik çizim ve Renkli Çizim istenmesi	
3	Tip geliştirme	
4	Tip geliştirme	
5	Tip geliştirme	
6	Tüm çizimlerin tesliminden ara sunum	
7	Çamur Modlaj	
8	Çamur Modlaj	
9	Çamur Modlaj	
10	AlçıKalıp	
11	AlçıKalıp	
12	Kağıt yapıştırma	
13	Kağıt yapıştırma	
14	El, kol ve giysinin yapımı ve birleştirme	

KAYNAKLAR

- 1.ANDERSEN, Benny, E., Let's Start A Puppet Theatre, VanNostrand Reinhold Company Ltd., Newyork 1973.
- 2.FETTİĞ, Hansjürgen, Hand und Stabpuppen, Frech-Verlag, Stuttgart 1970
- 3.HANSHUN, Wang / RUIZENDASL, Robin, Asian Theatre Puppets, Creativity, Culture and Craftsmanship, Thames&Hudson, First Adition United Kingdom 2009.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer	1	2	2
Ödev / Rapor			
Proje	1	4	4
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			114
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,8
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TEKNİĞİ I / TECHNIQUES OF COSTUME I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 207	Güz	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tasarlanmış olan kostümün , pratik yöntemlerle kalıbının hazırlanması ve dönem silüetinin doğru biçimde üç boyuta taşınabilmesi sağlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Temel kalıp bilgisini kavrar. Temel kalıp bilgisi üzerinden model uygulamayı kavrar. Temel kalıp bilgisini dönem kostümüne uygular. Dönem kostümüne uygulanmış kalıp bilgisini üç boyuta getirir. Model uygulamaya dönük kalıp bilgisini kavrar.	
Dersin İçeriği	Kostüm tasarımına paralel olarak hazırlanmış olan bu ders,sahne kostümünü uygulamaya yönelik teknik bilgiyi ve ayrıntıyı içerir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Temel kalıpların tanıtımı	
2	Temel beden kalıbı	
3	1/1 Uygulama	
4	Temel etek kalıbı	
5	1/1 Uygulama	
6	Daire ve altı -sekiz parça etek kalıbı	
7	1/1 Uygulama	
8	Kol kalıbı - kalıp üzerine model uygulamalar	
9	1/1 Uygulamalar	
10	Yaka uygulamaları	
11	Ceket yakaları	
12	1/1 uygulama örnekleri	
13	Pantolon kalıbı	
14	1/1 Uygulama	

KAYNAKLAR

1. HILL &BUCKNELL., Evolution of Fashion 1066 to 1930
2. CEDİMAĞAR, Kamuran, KAYMAK, Emine, EDİZ, Hülya, BUZLUCA Mehmet., Kalıp Hazırlama ve Geliştirme Teknikleri
- 3.GÖKTEGEZER, Servet., Modelistlik

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.				x	
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	6	6
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			120
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav	1	
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNE TEKNİĞİ I / STAGE TECHNIQUES I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 209	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki Koçer	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bir sahne tasarımcısının, tasarımını realize ederken, kullanması gereken sahne mekaniği bilgilerinin, terminolojisini ve güncellenmiş malzeme piyasa bilgileri öğretilir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sahne alt yapısının öğrenilmesi Sofito ve teknik yapısının öğrenilmesi Sahne perde ve makara sistemlerinin öğrenilmesi Sahne zemin mekaniğinin öğrenilmesi	
Dersin İçeriği	Bir tiyatro sahnesinde olması gereken mekanik ve sayısal sistemlerin, yapısı, amacı ve bu sistemlerin çalışma tekniğini öğrenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sahnenin kullanımı ve tarihsel gelişimi hakkında genel konuşma ve dersin içeriği hakkında bilgilendirme	
2	Sahne inceleme gezisi	
3	Görsellerle desteklenmiş, sofito ve içerdiği sistemler	
4	Görsellerle desteklenmiş, döner sahne sistemi	
5	Görsellerle desteklenmiş, portaller, orkestra çukuru, kulis vb. öğeler	
6	Görsellerle desteklenmiş, perdeler ve çalıştırma şekilleri	
7	Görsellerle desteklenmiş, sahne zemin sistemleri	
8	Dekor realizeye giriş	
9	Pano yapımı ve ahşap köşe bağlama çeşitleri	
10	Pano yapımı ve kapı, pencere yapımı	
11	Mekanik ve statik açıdan panoların ayrılması ve bağlanması	
12	Dekorda mimari detayların gösterilmesi	
13	Dekorda mimari detayların gösterilmesi	
14	Merdiven ve ramp yapımı, hesaplaması	

KAYNAKLAR

- 1.Prof. Doğan AKSEL, Sahne Tekniği Ders Notları / Diaları
- 2.REİOL, Francis, The Staging Handbook, Newyork 1985.
- 3.KIRYORUÇ, Hasan, Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul 1996.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıa yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.				x	
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımıa yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.				x	
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.		x			
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	13	2	26
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	4	3	12
Ödev / Rapor	3	4	12
Proje			

Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			80
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,666
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNE TEKNİĞİ II / STAGE TECHNIQUES II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 210	Bahar	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki Koçer	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bir sahne tasarımcısının, tasarımını realize ederken, kullanması gereken sahne mekaniği bilgilerinin, terminolojisini ve güncellenmiş malzeme piyasa bilgileri öğretilir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dekor uygulama altyapısının öğrenilmesi Dekorda kullanılan malzeme ve teknik özelliklerinin öğrenilmesi Malzeme temininin ve fiyat analizinin öğrenilmesi	
Dersin İçeriği	Bir dekor uygulamasında, mekanik ve sayısal sistemlerin, yapısı, amacı ve bu sistemlerin temini öğrenilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sahne dışındaki dekor uygulamaları hakkında genel konuşma ve dersin içeriği hakkında bilgilendirme.	
2	Görsellerle desteklenmiş, ahşap ve türevleri malzemeler	
3	Görsellerle desteklenmiş, ahşap ve türevleri malzemeler ve paneller	
4	Paneller ve ankraj çeşitleri	
5	Görsellerle desteklenmiş, tavan sistemleri ve uygulama örnekleri	
6	Görsellerle desteklenmiş ,zemin uygulama çeşitleri ve teknikleri	
7	Görsellerle desteklenmiş ,zemin uygulama çeşitleri ve teknikleri	
8	Görsellerle desteklenmiş, separe oluşturma teknikleri ve çağdaş malzemeler	
9	Görsellerle desteklenmiş, separe oluşturma teknikleri ve çağdaş malzemeler	
10	Dekorda cam ve uygulama teknikleri	
11	Konstrüksiyon ve uygulama teknikleri	
12	Düşük voltaj grubu sistemler	
13	Ölçü ve ölçü alma	
14	Dekor imalatında kullanılan alet ve yararlanılan teknik elemanlar hakkında bilgilendirme	

KAYNAKLAR

- 1.Prof. Doğan AKSEL, Sahne Tekniği Ders Notları / Diaları
2.REİOL, Francis, The Staging Handbook, Newyork 1985.
3.KIRYORUÇ, Hasan, Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul 1996.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.				x	
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				x	
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.				x	
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.		x			
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	13	2	26
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	4	3	12
Ödev / Rapor	3	4	12
Proje			
Maket / Modelleme			

Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			80
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,666
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DÜNYA DRAMA TARİHİ I / HISTORY OF WORLD DRAMA I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 211	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Selen KORAD BİRKİYE	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Dünya drama tarihindeki eserlerin, dönemlerin ve metinlerin tarihsel olarak incelenmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Tiyatronun doğuşundan yakın çağa gelişimini örneklerle inceler. Tarihsel arkaplan-sanatsal eğilimler başlığı altında tiyatro-plastik sanatlar ve mimarinin ilişkilendirir. Bugünün tiyatro yaklaşımlarını hazırlayan kuram ve eğilimlerin değerlendirir.	
Dersin İçeriği	Tiyatronun doğuşu, Antik Yunan tiyatrosu Aristoteles Poetika, tragedya ve komedyanın yapısı, Aiskhylos, Sophokles, Euripides, Aristophanes, Roma ve Ortaçağ tiyatrosunu inceler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dünya Drama Tarihi I dersinde izlenecek yöntemler ve Dersin amacı nedir?	
2	Tiyatronun kökenleri ve doğuşu	
3	Aristoteles'in Poetika'sında tragedya	
4	Antik Yunan Tiyatrosu'ndan metinlerin incelenmesi	
5	Antik Yunan Tiyatrosu'ndan metinlerin incelenmesi	
6	Antik Yunan Tiyatrosu'ndan metinlerin incelenmesi	
7	Komedyanın gelişimi	
8	Antik komedyanın örnek metinler üzerinden değerlendirilmesi	
9	Antik komedyanın örnek metinler üzerinden değerlendirilmesi	
10	Antik Çağ felsefesi ve tarihinin tiyatroya yansımaları ve bu eksende metinlere yeniden bakış	
11	Vize	
12	Roma tiyatrosunun kökenleri	
13	Yunan ve Roma tiyatrosunun metinler yoluyla karşılaştırılması	
14	Ortaçağ tiyatrosu ve Ortaçağ'ı hazırlayan koşullar	

KAYNAKLAR

- 1.MORAN, Berna, Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, Cem Yayınevi, İstanbul 1994.
- 2.BROCKETT,Oscar, TiyatroTarihi, DostKitabevi, Ankara 2000.
- 3.HAMİLTON, Edith, (çev. Ülkü Tamer), Mitologya, Varlık Yayınları,İstanbul 1985.
- 4.HOMEROS, çev. AzraErhat- A. Kadir), Odiseusveİlyada, Can Yayınları, İstanbul 2005.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.			x		
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.		x			
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.				x	
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.		x			
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	24
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer	4	3	12
Ödev / Rapor	3	3	9
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	2	2	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			77
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,566
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DÜNYA DRAMA TARİHİ II / HISTORY OF WORLD DRAMA II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 212	Güz	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Selen KORAD BİRKİYE	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Dünya drama tarihindeki eserlerin, dönemlerin ve metinlerin tarihsel olarak incelenmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Tiyatronun doğuşundan yakın çağa gelişimini örneklerle inceler. Tarihsel arkaplan-sanatsal eğilimler başlığı altında tiyatro-plastik sanatlar ve mimarinin ilişkilendirir. Bugünün tiyatro yaklaşımlarını hazırlayan kuram ve eğilimlerin değerlendirir.	
Dersin İçeriği	Rönesans’tan başlayarak 20.yy başı tiyatro akımları: Avrupa’da Rönesans, İtalya’da Comedia Eruduta - Comedia Dell’ arte, Fransa’da Rönesans, İspanya’da Altınçağ, Shakespeare, Klasik Akım, Romantik Akım, Gerçekçi Akım, Piscator ve Politik Tiyatro, Brecht ve Epik Tiyatro’yu inceler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Ortaçağ'da tiyatro ve Rönesans'ı hazırlayan koşullar	
2	İtalya, İspanya, Fransa ve İngiltere'de Rönesans	
3	İtalya, İspanya, Fransa ve İngiltere'de Rönesans	
4	Dönemin sanatsal eğilimleri-tiyatrosu arasındaki düşünsel ve plastik etkileşimin değerlendirilmesi	
5	Dönemin sanatsal eğilimleri-tiyatrosu arasındaki düşünsel ve plastik etkileşimin değerlendirilmesi	
6	Rönesans döneminde tiyatro yazarlarının örnek metinlerle incelenmesi	
7	Rönesans döneminde tiyatro yazarlarının örnek metinlerle incelenmesi	
8	Vize	
9	Türk tiyatrosunun genel nitelikleri ve gelişimi	
10	Geleneksel Türk tiyatrosu'ndan cumhuriyet dönemine tiyatro metinlerinin evrimi	
11	20. yüzyıl tiyatrosunda genel eğilimler	
12	20. yüzyıl tiyatrosunda genel eğilimler	

13	20. yüzyıl tiyatrosunda genel eğilimler	
14	20. yüzyıl tiyatrosunda genel eğilimler	

KAYNAKLAR		
1.MORAN, Berna, Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, Cem Yayınevi, İstanbul 1994. 2.BROCKETT,Oscar, TiyatroTarihi, DostKitabevi, Ankara 2000. 3.HAMİLTON, Edith, (çev. Ülkü Tamer), Mitologya, Varlık Yayınları,İstanbul 1985. 4.HOMEROS, çev. AzraErhat- A. Kadir), Odiseusveİlyada, Can Yayınları, İstanbul 2005.		

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.			x		
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.		x			
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.				x	
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.		x			
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	24
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	4	3	12
Ödev / Rapor	3	3	9
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	2	2	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			77
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,566
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TEKNİĞİ II / TECHNIQUES OF COSTUME II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 230	Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Giysi kalıp teknikleri dorultusunda dönem kostümü kalıplarının öğretilmesini amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dönemlere özgü kalıp tekniklerinin temel pratik kalıplara dönüştürülmesi ve uygulanması sağlanır.	
Dersin İçeriği	Dönem kostümlerinin tanıtımı ve ana kalıp üzerine olan uygulamalarını içerir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Giysi kalıp teknikleri dorultusunda dönem kostümü kalıplarının tanıtılması ve uygulamaları üzerine genel tanıtım	
2	Antik Çağ Kostümleri hakkında bilgiler ve temel kalıpların uygulanması	
3	Erken Rönesans kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıpların uygulanması	
4	Geç Rönesans Kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıpların uygulanması	
5	Erken Barokçağ kostümlerin hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
6	Geç Barok çağ kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
7	Regency dönemi kostümleri hakkında ve temel kalıplara uygulama	
8	Rokoko Dönemi kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
9	Geç Rokoko Dönemi hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
10	Ampir dönemi kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
11	II. Restorasyon dönemi kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
12	Krinolin dönemi kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	

13	Bustle dönemi kostümleri hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	
14	19.yy.sonu hakkında bilgi ve temel kalıplara uygulama	

KAYNAKLAR

- 1.TARCAN, Refika, Antik Çağlardan 20.yy'a kadar Dönem Kostümlerinde Kalıp ve Kesim Teknikleri, Ders Notları
2.HILL, Margot, Hamilton – BUCKNELL, Peter, The Evolution Of Fashion, Drama Book Publishers, Newyork 1994.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.			x		
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.			x		
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.		x			
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	2	4
Proje			
Maket / Modelleme	5	4	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			138
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,6
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	BOYAMA TEKNİKLERİ I / PAINTING TECHNIQUES I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 231	Güz	S	T+U	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Alev Ermiş MAVİTAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Suluboya tekniği ile kendini ifade etme becerisini kazandırmayı amaçlar	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Kağıt ve fırça çeşitleri, boyanın pigment yoğunluğunu kullanarak, değişik sonuçlar yaratmak. İki boyutlu yüzeyde üç boyut etkisi vererek boyamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	İnsan bedenini, tenini, saçını, giysilerini vb. gibi farklı malzemeleri, suluboya ile ifade etmeyi öğrenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriği, amacı ve işleyişi hakkında bilgilendirme ve tanışma	
2	Dersin malzemelerini ve bu malzemelerin kullanımını öğrenmek için küçük çalışmalar (Suluboya)	
3	Çeşitli obje ve görüntüleri tekniğe uygun kullanma çalışmaları (Suluboya)	
4	Çeşitli obje ve görüntüleri tekniğe uygun kullanma çalışmaları (Suluboya)	
5	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
6	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
7	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
8	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
9	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
10	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
11	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
12	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
13	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
14	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	

KAYNAKLAR**DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)**

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	8	4	32
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			

Genel Toplam İş Yüğü (Saat)	116
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)	3,866
Dersin AKTS Kredisi	4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	BOYAMA TEKNİKLERİ II / PAINTING TECHNIQUES II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 232	Güz	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Alev Ermiş MAVİTAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Suluboya tekniği ile kendini ifade etme becerisini kazandırmayı amaçlar	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Kağıt ve fırça çeşitleri, boyanın pigment yoğunluğunu kullanarak, değişik sonuçlar yaratmak. İki boyutlu yüzeyde üç boyut etkisi vererek boyamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	İnsan bedenini, tenini, saçını, giysilerini vb. gibi farklı malzemeleri, suluboya ile ifade etmeyi öğrenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriği, amacı ve işleyişi hakkında bilgilendirme ve tanışma	
2	Dersin malzemelerini ve bu malzemelerin kullanımını öğrenmek için küçük çalışmalar (Suluboya)	
3	Çeşitli obje ve görüntüleri tekniğe uygun kullanma çalışmaları (Suluboya)	
4	Çeşitli obje ve görüntüleri tekniğe uygun kullanma çalışmaları (Suluboya)	
5	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
6	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
7	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
8	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
9	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
10	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
11	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
12	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
13	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	
14	Modelden çalışma (Suluboya- Tek poz)	

KAYNAKLAR**DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)**

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	5	50
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			

Genel Toplam İş Yüğü (Saat)	148
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)	4,93
Dersin AKTS Kredisi	5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DRAMATURJİ I / DRAMATURGY I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 233	Güz	S	T	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sinem ÖZLEK	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tiyatro metinlerini, dönemleri ile beraber bilimsel olarak inceleyerek tasarlama derslerine temel oluşturmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Tasarım süreçlerine destek verecek olan bilimsel araştırma ve inceleme yöntemlerini öğrenir. Bir metni farklı perspektiflerle okuma becerisini kazanır. Metnin bugünün sahneleme anlayışıyla yeniden yorumlama olanaklarını araştırarak donanımı kazanır.	
Dersin İçeriği	Metin incelemesinde temel başlıklar, karakter analizi, zaman ve mekan kullanımı, örnek metinlerin karşılaştırmalı olarak incelenmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Metin – Alt metin kavramı ve metnin çokanlamlılığı ilkesi	
2	Metnin birimlerine ayrılması	
3	Tiyatro metinlerinde tarihsel arka plan ve zaman kullanımı	
4	Tiyatro metinlerinde mekan kullanımı	
5	Karakter analizinin başlıkları	
6	Örnek metinlerin incelenmesi	
7	Örnek metinlerin incelenmesi	
8	Ara sunum	
9	20. yüzyıl tiyatrosu’nda değişen kavramlar ve yaklaşımlar	
10	20. yüzyıl tiyatrosu’nda değişen kavramlar ve yaklaşımlar	
11	20. yüzyıl tiyatrosu’nda değişen kavramlar ve yaklaşımlar	
12	20. yüzyıl tiyatrosu’nda değişen kavramlar ve yaklaşımlar	
13	20. yüzyıl tiyatrosu’nda değişen kavramlar ve yaklaşımlar	
14	Klasik ve çağdaş metinlerin karşılaştırmalı incelenmesi	

KAYNAKLAR

1. ÇAMURDAN, E., Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi, Mitos Boyut Yay. İstanbul 1996.
2. İPŞİROĞLU, Z., Tiyatroda Düşüncellik, Mitos Boyut Yay. İstanbul 1995.
3. EFE, F., Dram Sanatı, YKY, İstanbul 2000.
4. MORAN, B., Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, İletişim Yay., İstanbul 1999.
5. BARTHES, R., Göstergebilimsel Serüven, Yky, İstanbul 2002.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmalarını planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	3	6	18
Ödev / Rapor	2	10	20
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			108
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,6
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	3	10
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DRAMATURJİ II / DRAMATURGY II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 234	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sinem ÖZLEK	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tiyatro metinlerini, dönemleri ile beraber bilimsel olarak inceleyerek tasarlama derslerine temel oluşturmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Tasarım süreçlerine destek verecek olan bilimsel araştırma ve inceleme yöntemlerini öğrenir. Bir metni farklı perspektiflerle okuma becerisini kazanır. Metnin bugünün sahneleme anlayışıyla yeniden yorumlama olanaklarını araştırarak donanımı kazanır.	
Dersin İçeriği	Metin incelemesinde temel başlıklar, karakter analizi, zaman ve mekan kullanımı, örnek metinlerin karşılaştırmalı olarak incelenmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Çağdaş tiyatrodaki karakter-eylem ilişkisi	
2	Karakterin mekan-zaman-eylem bağlamında değerlendirilmesi	
3	20.yüzyıl tiyatrosunda öncü akımlar	
4	20.yüzyıl tiyatrosunda öncü akımlar	
5	20.yüzyıl tiyatrosunda öncü akımlar	
6	Aynı başlık altında değerlendirilen yazar ve metinlerin karşılaştırmalı olarak incelenmesi	
7	Aynı başlık altında değerlendirilen yazar ve metinlerin karşılaştırmalı olarak incelenmesi	
8	Ara sunum	
9	Uygulamalı dramaturji çalışması	
10	Uygulamalı dramaturji çalışması	
11	Uygulamalı dramaturji çalışması	
12	Uygulamalı dramaturji çalışması	
13	Uygulamalı dramaturji çalışması	

14	Uygulamalı dramaturji çalışması	
----	---------------------------------	--

KAYNAKLAR		
1.	ÇAMURDAN, E., Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi, Mitos Boyut Yay. İstanbul 1996.	
2.	İPŞİROĞLU, Z., Tiyatroda Düşünsellik, Mitos Boyut Yay. İstanbul 1995.	
3.	EFE, F., Dram Sanatı, YKY, İstanbul 2000.	
4.	MORAN, B., Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, İletişim Yay., İstanbul 1999.	
5.	BARTHES, R., Göstergebilimsel Serüven, Yky, İstanbul 2002.	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	2	2	4
Ödev / Rapor	2	5	10
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			84
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,8
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DESEN I / DESIGN I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 237	Güz	S	T+U	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Alev Ermiş MAVİTAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Karakalem tekniği ile kendini ifade etme becerisini kazandırmayı amaçlar	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Canlı modelden perspektif, hacim, oran-orantı, ışık-gölge ve çizgi kalitesi ile modeli iki boyutlu yüzeyde üç boyut etkisi vererek yansıtmayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Değişik cins kağıt ve farklı numaralı kalemler ile canlı modeli doğru olarak çizmeyi öğrenir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriği, amacı ve işleyişi hakkında bilgilendirme ve tanışma	
2	Dersin malzemelerini ve bu malzemelerin kullanımını öğrenmek desen ve karakalem hakkında kuramsal bilgiler ve çizgi çalışmaları.	
3	Işık-gölge hakkında kuramsal bilgiler, ışık gölge çalışmaları.	
4	Perspektif, oran-orantı hakkında kuramsal bilgiler ve bunlarla ilgili çizimler	
5	Modelden çalışma (Tek poz)	
6	Modelden çalışma (Tek poz)	
7	Modelden çalışma (Tek poz)	
8	Modelden çalışma (Tek poz)	
9	Modelden çalışma (Tek poz)	
10	Modelden çalışma (30 dakikalık pozlar)	
11	Modelden çalışma (10 dakikalık pozlar)	
12	Modelden çalışma (Tek poz)	
13	Modelden çalışma (Tek poz)	
14	Modelden çalışma (Tek poz)	

KAYNAKLAR

--

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	8	4	32
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			116

Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)	3,866
Dersin AKTS Kredisi	4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DESEN II / DESIGN II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 238	Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Alev Ermiş MAVİTAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Karakalem tekniği ile kendini ifade etme becerisini kazandırmayı amaçlar	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Canlı modelden perspektif, hacim, oran-orantı, ışık-gölge ve çizgi kalitesi ile modeli iki boyutlu yüzeyde üç boyut etkisi vererek yansıtmayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Değişik cins kağıt ve farklı numaralı kalemler ile canlı modeli doğru olarak çizmeyi öğrenir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin içeriği, amacı ve işleyişi hakkında bilgilendirme ve tanışma	
2	Dersin malzemelerini ve bu malzemelerin kullanımını öğrenmek desen ve karakalem hakkında kuramsal bilgiler ve çizgi çalışmaları.	
3	Işık-gölge hakkında kuramsal bilgiler, ışık gölge çalışmaları.	
4	Perspektif, oran-orantı hakkında kuramsal bilgiler ve bunlarla ilgili çizimler	
5	Modelden çalışma (Tek poz)	
6	Modelden çalışma (Tek poz)	
7	Modelden çalışma (Tek poz)	
8	Modelden çalışma (Tek poz)	
9	Modelden çalışma (Tek poz)	
10	Modelden çalışma (30 dakikalık pozlar)	
11	Modelden çalışma (10 dakikalık pozlar)	
12	Modelden çalışma (Tek poz)	
13	Modelden çalışma (Tek poz)	
14	Modelden çalışma (Tek poz)	

KAYNAKLAR

--

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	5	50
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			148

Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)	4,93
Dersin AKTS Kredisi	5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	METİN ÇÖZÜMLEME / TEXTUAL ANALYSIS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 239	Güz	S	T	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sinem ÖZLEK	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tiyatro metinlerini, dönemleri ile beraber bilimsel olarak inceleyerek tasarlama derslerine temel oluşturmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Modern Tiyatro’nun metin ve sahneleme yapısına ilişkin değerlendirme yapabilir. 2-Tiyatro ve diğer görsel sanatların etkileşim alanlarını inceleyerek, film, reklam, performans vb. farklı gösteri formlarını analiz edip yorumlayabilir. 3-Metin-sahne-seyirci denkleminde kodlamalar oluşturur ve kodları deşifre edebilir.	
Dersin İçeriği	Görsel malzemenin çözümlenmesi, çağda şmetin ve sahneleme örneklerinin analizi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Metin-sahneleme ilişkisi üzerinden örneklerin incelenmesi	
2	Klasik metinlerde kodlar ve sahnelemede kodların transferi	
3	Çağdaş sahneleme anlayışıyla klasik metinler	
4	Çağdaş sahneleme anlayışıyla klasik metinler	
5	Metin, sahneleme, seyirci ilişkisinin örnekler üzerinden değerlendirilmesi	
6	Göstergebilimsel çözümleme ekseninde sahnelemeler	
7	Göstergebilimsel çözümleme ekseninde sahnelemeler	
8	Ara sunum	
9	Farklı sanat disiplinlerinden örneklerin inceleme yöntemleri	
10	Farklı sanat disiplinlerinden örneklerin inceleme yöntemleri	
11	Farklı sanat disiplinlerinden örneklerin inceleme yöntemleri	
12	Farklı sanat disiplinlerinden örneklerin inceleme yöntemleri	
13	Farklı sanat disiplinlerinden örneklerin inceleme yöntemleri ve uygulaması	
14	Farklı sanat disiplinlerinden örneklerin inceleme yöntemleri ve uygulaması	

KAYNAKLAR

- 1.ESSLİN, Martin, Absurd Tiyatro, DostKitabevi, Ankara 1999.
- 2.EAGLETON, Terry, W. Shakespeare, Boğaziçi Üniversitesi Yay., İstanbul 1998.
- 3.PAVIS, Patrice, Gösterimlerin Çözümlemesi, DostKitabevi, Ankara 2000.
- 4.CONNOR, Steven, Postmodernist Kültür, YKY, İstanbul 2000.
- 5.BARTHNESE, R., Göstergebilimsel Serüven, Yky, İstanbul 2002.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmalarını planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	3	8	24
Proje	4	5	20
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			114
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,8
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	AYDINLATMA TEKNİKLERİ I / LIGHTING TECHNIQUES I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 241	Güz	S	T	4

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kemal YİĞİTCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne boşluğu içindeki dramatik anlamın ilişkilerini doğal ve yapay ışıkların analizi ile dramatik aksiyonun ışık izlenimi gibi konularda bilgi vermek ve uygulama imkanları yaratmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Işık tasarımı için gerekli malzeme ve ekipman bilgisini edinir. Işık tasarımı için kullanılan teknik çizim çeşitlerini öğrenir. Işık tasarımı için kullanılan bilgisayar programlarını uygulamalı olarak inceler. Işık tasarımının temel prensiplerini inceler.	
Dersin İçeriği	Sahne boşluğu içindeki dramatik anlamın ilişkilerini doğal ve yapay ışıkların analizi ile dramatik aksiyonun ışık izlenimi gibi konularda bilgi vermek ve uygulama imkanları yaratmaktır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Işık tasarımının temelleri ve elemanları	
2	Işık ve yansıma kavramlarının fiziksel açıdan incelenmesi	
3	Spotların iç aksamalarının incelenmesi	
4	Spot çeşitlerinin incelenmesi	
5	Spot çeşitlerinin kullanım alanlarının incelenmesi	
6	Aydınlatma sistemlerinin incelenmesi	
7	Aydınlatma sistemlerinin incelenmesi	
8	Ara sunum	
9	Spot seçimi ve ışık tasarımı içinde kullanımları	
10	Spot kontrol sistemlerinin incelenmesi	
11	Sahne üzerinde ışık ayarı pratiği	
12	3 boyutlu ışık tasarımı programlarının incelenmesi	
13	Işık tasarımını pratikte oluşturan öğelerin incelenmesi	

14	Sömestr boyunca işlenen konuların tekrarı	
----	---	--

KAYNAKLAR
1. KELLER, Max, Light Fantastik, The Art and Design Of Stage Lighting, Prestel, New York 2006.
2. REID, Francis, Stage Lighting Handbook, Routledge, North America 2001.
3. WALTERS, Graham, Stage Lighting Step by Step, Betterway Books, North America 1997.
4. VASEY, John, Concert Sound and Lighting System, Focal Pres, USA 1999.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	2	10
Proje	4	5	20
Maket / Modelleme	2	3	6
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			108
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,6
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNE TASARIMI TARİHİ / HISTORY OF STAGE DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 243	Güz / Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi L. Başak ÖZDOĞAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Antik çağdan günümüze sahne tasarımının gelişimini anlatmak ve dekor tasarımı dersleri için altyapı oluşturmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dersin içeriği ile ilgili okumalar yapar. Dosya hazırlar.	
Dersin İçeriği	Projekte edilen görsel dökümanlarla desteklenen teorik anlatım	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Tiyatroda mekân olgusu ve sahne tasarımının işlevi	
2	Antik Yunan, Roma, Ortaçağ ve Rönesans Tiyatrosunda sahne tasarımı	
3	Barok Dönem ve 19. Yüzyıl operaları mimarı ve sahne tasarımı	
4	Wagner ve çağdaşlarının sahneleme anlayışları	
5	Naturalizm ve Moskova Sanat Tiyatrosunun sahne tasarımcıları	
6	Ballet Russes ve sahne tasarımcıları	
7	Adolph Appia ve Gordon Craig ve sembolisttiyatropda sahne tasarımı	
8	Max Reinhart sahnelemeleri ve Rus Konstrüktivist sahne tasarımcıları	
9	Fütürist, Kübist, Ekspresyonist ve Bahauss ve sürrealist sahne tasarımcıları	
10	20. yy Akımlar ve Sahne Tasarımına Yansımaları	
11	Epik Tiyatroda Sahne Tasarım ve Caspar Neher	
12	Absürd Tiyatro Sahne Tasarımı ve Peter Brook	
13	1950-1990 arası sahne tasarımında önemli isimler Josef Svoboda, Maria Björnson, Zefirelli)	
14	1990-2020 arası sahne tasarımında önemli isimler Robert Wilson, Es Devlin, Pina Bausch	

KAYNAKLAR

1. Brockett, Oscar, "Tiyatro Tarihi", çev: İnönü Bayramoğlu, Dost Kitabevi Yayınları, 2000, İstanbul 2.
Candan, Aysin, "20. Yüzyılda Öncü Tiyatro" YKY, , 2003, İstanbul
3. Carlson Marvin, "Tiyatro Teorileri", Çev:Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, De Ki 22, 2008, Ankara

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					X
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	X				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					X
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.				X	
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.				X	
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	X				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	X				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.				X	
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	X				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	X				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.				X	
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.		X			
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	X				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					X

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	10	5	50
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	1	1

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			80
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,6666
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TASARIM DRAMATURJİSİ / DRAMATURGY OF DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 244	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Özgür ERKEKLİ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tasarımı soyutlama, eğretileme, doku, ardışıklık, eşzamanlılık, yaratıcılık, usavurma kavramları açısından dramaturjik olarak irdelemek ve drama yapıtı ile tiyatro arasında dramaturjiyi kullanarak kuramsal sahneleme yaratmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Sanat ve tasarım alanı içinde “dramaturji” kavramının edindiği yer konusunda bilgi sahibi olur. 2-“Yaratıcılık” kavramı ışığında kültür ve sanat tarihinden örneklerle tanışırken fikir-konsept geliştirme ile sanatsal iletişimde etkinlik ve sürdürülebilirlik konularında birikim ve deneyim kazanır.	
Dersin İçeriği	Dekor, giysi, ışık ve görsel duyuşsal efekt tasarımı gibi alanlarda ve sahneleme öngörülleri içinde oluşan yaratımın gerekçelerini sağlayan çağdaş tiyatronun bir gereği olan tasarım dramaturjisinin proje tasarım ve uygulamalarında işlevsellik kazanabilmesini sağlar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Tasarım ve dramaturji kavramlarıyla tanışma	
2	Zamana yayılan tasarım, lineer bir doğru üzerinde mi (ardışık) yoksa bir dokuda (eşanlımlı) mı gelişir sorusunun cevabını aratmak	
3	İzlek-dizge kavramları bağlamında ardışıklık eşanlımlılık dengesi	
4	3. haftanın konusunun örneklerle araştırılıp geliştirilmesi	
5	Eğretileme kavramının mitoloji, arkeoloji, tiyatro vb. örneklerle araştırılması	
6	Masallar ve mitoloji bağlamında göstergeler arketipler kolektif bilinçdışımız	
7	Bilim kurgu ütopya dans ütopya bağlamında göstergeler arketipler konusunu devamı	
8	Oyun fikri ile tanışmak ,’’Oyun anı aklı yitirmektir’’/Artaud çocuk oyunlarından örnekler içimizden geleni akla vurmak	

9	Dionissos-Apollon ikilemi F.Nietzsche Tragedyanın doğuşu üzerine	
10	Örneklerle bağlantı mantığının sabitliği veya değişkenliğe etkileri	
11	Dikkati uyanık tutmak ve bütünlüğü korumak dengesi	
12	Örneklerle izlek dizge kavramları bağlamında ardışıklıl eşzamanlık dizgesi	
13	Egzersizler filmler oyun videoları izleyerek değişik anlatım biçimleri üzerinden bütünlük araştırılması	
14	Egzersizler filmler oyun videoları izleyerek değişik anlatım biçimleri üzerinden bütünlük araştırılması	

KAYNAKLAR	
1. INES, Christopher, Avantgarde Tiyatro, Dost Yayınları, 2004	
2. VASSAF, Gündüz, Cehenneme Övgü, Ayrıntı Yayınları	
3. JUNG, C.G., İnsan ve Sembolleri, Okuyan Yayınları, 2007	
4. WILKINSON, Catherine, Semboller ve İşaretler, Alfa Yayınları, 2009	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	3	5	15
Ödev / Rapor	1	8	8
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			93
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,1
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TASARIM DRAMATURJİSİ / DRAMATURGY OF DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 244s	Güz	SS	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Özgür ERKEKLİ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tasarımı soyutlama, eğretileme, doku, ardışıklık, eşzamanlılık, yaratıcılık, usavurma kavramları açısından dramaturjik olarak irdelemek ve drama yapıtı ile tiyatro arasında dramaturjiyi kullanarak kuramsal sahneleme yaratmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Sanat ve tasarım alanı içinde “dramaturji” kavramının edindiği yer konusunda bilgi sahibi olur. 2-“Yaratıcılık” kavramı ışığında kültür ve sanat tarihinden örneklerle tanışırken fikir-konsept geliştirme ile sanatsal iletişimde etkinlik ve sürdürülebilirlik konularında birikim ve deneyim kazanır.	
Dersin İçeriği	Dekor, giysi, ışık ve görsel duyuşsal efekt tasarımı gibi alanlarda ve sahneleme öngörülleri içinde oluşan yaratımın gerekçelerini sağlayan çağdaş tiyatrunun bir gereği olan tasarım dramaturjisinin proje tasarım ve uygulamalarında işlevsellik kazanabilmesini sağlar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Tasarım ve dramaturji kavramlarıyla tanışma	
2	Zamana yayılan tasarım, lineer bir doğru üzerinde mi (ardışık) yoksa bir dokuda (eşanlımlı) mı gelişir sorusunun cevabını aratmak	
3	İzlek-dizge kavramları bağlamında ardışıklık eşanlımlılık dengesi	
4	3. haftanın konusunun örneklerle araştırılıp geliştirilmesi	
5	Eğretileme kavramının mitoloji, arkeoloji, tiyatro vb. örneklerle araştırılması	
6	Masallar ve mitoloji bağlamında göstergeler arketipler kolektif bilinçdışımız	
7	Bilim kurgu ütopya dans ütopya bağlamında göstergeler arketipler konusunu devamı	
8	Oyun fikri ile tanışmak ,’’Oyun anı aklı yitirmektir’’/Artaud çocuk oyunlarından örnekler içimizden geleni akla vurmak	

9	Dionissos-Apollon ikilemi F.Nietzsche Tragedyanın doğuşu üzerine	
10	Örneklerle bağlantı mantığının sabitliği veya değişkenliğe etkileri	
11	Dikkati uyanık tutmak ve bütünlüğü korumak dengesi	
12	Örneklerle izlek dizge kavramları bağlamında ardışıklıl eşzamanlık dizgesi	
13	Egzersizler filmler oyun videoları izleyerek değişik anlatım biçimleri üzerinden bütünlük araştırılması	
14	Egzersizler filmler oyun videoları izleyerek değişik anlatım biçimleri üzerinden bütünlük araştırılması	

KAYNAKLAR	
1. INES, Christopher, Avantgarde Tiyatro, Dost Yayınları, 2004	
2. VASSAF, Gündüz, Cehenneme Övgü, Ayrıntı Yayınları	
3. JUNG, C.G., İnsan ve Sembolleri, Okuyan Yayınları, 2007	
4. WILKINSON, Catherine, Semboller ve İşaretler, Alfa Yayınları, 2009	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	3	5	15
Ödev / Rapor	1	8	8
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			93
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			3,1
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MALZEME VE TEKNİK ÇÖZÜMLEME / MATERIAL AND TECHNICAL PROCESS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 245	Güz / Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki KOÇER	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrencinin, dekor uygulamasında kullanılması gereken başlıca el alet ve malzemelerinin kullanımının öğrenilmesi, Bu malzeme ve aletleri kullanarak ölçekli ve elektrik devreli bir sahne kutusu maketi yapımı	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Elektrikliler dahil olmak üzere ahşap kesim aletlerini kullanabilir Metal kesimi ve soğuk kaynak yapabilir. Ahşap tornası çekebilir. Elektrik devresi kurabilir. Malzemeleri tanıır Malzeme ile çalışılacak araç gereci tanıır. Farklı malzemeleri birbirleri ile bağlayabilir, bu malzemelere yaşanmışlık etkisi verir	
Dersin İçeriği	Dekopaj, El testeresi, matkap, Havya, argon kaynağı, ahşaptornası araçları kullanılır, aletlerin kullanım tekniklerini öğretilir. Dekor yapımında kullanılan malzemeler tanıtılır. Yapılan uygulamaya boya teknikleri uygulanır	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Elektrik, konu anlatımı ve piyasa gezisi, malzeme alımı	
2	Düşük voltaj elektrik devresi yapımı	
3	Düşük voltaj elektrik devresi yapımı	
4	Ahşap içerikli konu anlatımı ve malzeme alımı	
5	Uygulama	
6	Uygulama	
7	Uygulama	
8	Metal içerikli konu anlatımı ve malzeme alımı	
9	Uygulama	
10	Uygulama	

11	Uygulama	
12	Butofor çalışması	
13	Butofor çalışması	
14	Butofor çalışması	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	3	4	12
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme	3	2	6
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			88
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,93
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	1
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	60
Ödev		
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIM III / STAGE DESIGN ART SECTION III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 301	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 202, SDK 204, SDK 206	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi L. Başak ÖZDOĞAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	20. yüzyıl tiyatrosunun yenilikçi sahneleme kuramları doğrultusunda epik ve absurd akıma bağlı olarak seçilen metnin, deneysel mekanda ve farklı seyir alanları oluşturularak mekan tasarımlarının yapılması	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Metnin çözümlenişinde klasik yöntemler dışında yeni bir dramaturji çalışması oluşturur. Metnin mekanını boşluk kavramı içinde ele alır ve oyunun tasarımını gerçekleştirir. Oyunun sahne tasarımını seyirci ve oyun alanını birlikte düşünerek İtalyan sahne ve farklı mekanlarda dramaturjisine bağlı olarak gerekçelendirir ve maketini oluşturur. Oyunun tasarımında süreci etkin kılar.	
Dersin İçeriği	20. yüzyıl tiyatro metinlerinden seçilen oyunların farklı mekanlarda yeni bir dramaturjik yaklaşımla tasarımın gerçekleştirilmesi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Metnin seçimi ve araştırma	
2	Metnin ve yazarın 20.yy ilk yarısı sanat akımları ve politik süreç içinde ele alındığı sunum	
3	Eskizler	
4	Eskiz ve tasarım fikri onay	
5	Sahne değişim çizelge ve paftaları	
6	Teknik çizim ve çözümler	
7	Maket	
8	Değerlendirme	
9	Metnin ve yazarın 20.yy ikinci yarısı sanat akımları ve politik süreç içinde ele alındığı sunum	
10	3 mekan önerisi ve gerekçeleri	
11	Seçilen mekana yönelik dramaturji çalışması ve eskizler	
12	Seçilen mekana yönelik gösteri akış planı paftaları	
13	Teknik çizim ve çözümler	

14	Maket	
----	-------	--

KAYNAKLAR		
1. BRECHT, Bertolt, (Çev. Kamuran Şipal), Oyunculuk Sanatı ve Dekor, Say Yayınları, İstanbul 1982		
2. CANDAN, Ayşın, " Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim" , İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013		
3. ERKMEN, Bülent/ERAYDA,Naz,"Ne Bileyim Kafam Karıştı", Boyut Yayınları,İstanbul, 2002	4.	
ESSLİN, Martin, "Absurd Tiyatro", Dost Kitabevi,1999		
5. INNES, Christopher, "Avant-Garde Tiyatro", Dost Kitabevi, 2009	6.	
LYNTON, Norbert, "Modern Sanatın Öyküsü", Remzi Kitabevi, 2015	7.	
SARTRE, Jean Paul,"Varoluşçuluk" , Say Yayınları, 2012	8.	
YÜKSEL, Aysegül, "Beckett Tivatrosu", Habitus Kitap, 2017		

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.		x			
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.		x			
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor	4	2	8
Proje	2	9	18
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			166
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,5333
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIM IV / STAGE DESIGN ART SECTION IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 302	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 301	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Efer TUNÇ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tam donanımlı büyük İtalyan Çerçeve Sahne anlayışı içerisinde, çağdaş “opera dekoru tasarımı“nı öğrenir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Seçilen eserin librettosu üzerinden dramaturji çözümlemesini yaparak; yazıldığı dönemin sanatına egemen olan akımları, eserin geçtiği dönemin plastik sanatlarını ve mimarisini inceler. Sahne uzamı içerisinde ışık unsuru ve teknik etmenleri de kullanarak eserin tasarımına kendi yorumunu getirir. Eserin sahne değişimlerini, sahnenin teknik olanaklarını kullanarak dekor değişimleri için çözüm üretir. Tasarım eskizlerini teknik resim ve perspektif aracılığıyla üç boyuta geçirerek, belirlenen ölçekte bir tasarım maketi gerçekleştirir. Dekor tasarımında reji, dramaturji, renk, ışık ve form bütünlüğünü algılar.	
Dersin İçeriği	Rafine bir sanat olan operanın, dekor tasarımı açısından değerlendirilerek; dramaturji, renk, ışık ve form bütünlüğünün algılanması ile “özgün“ bir konsept oluşturulması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Eserin seçimi ve araştırması	
2	Araştırma dosyasının oluşturulması	
3	Proje ile ilgili görsel kaynak izlenmesi	
4	Ön eskizler	
5	Renkli eskiz ve tasarım seçimi	
6	Teknik resim ve perspektif çizimleri	
7	Eskiz maket	
8	Ara Sunum	
9	Maket	
10	Maket	

11	Maket	
12	Maket	
13	Maket	
14	Maket	

KAYNAKLAR

- 1.HAMILTON, David, The Metropolitan Opera Encyclopedia, Thames and Hudson,1987.
- 2.ZOCHLING, Dieter, Die Oper, Westermann, Munich 1983.
- 3.BATTA, András, OPERA Composers, Works, Performers, Könnemann, Cologne, 1999.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				x	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
----------	-------	---------------	-----------------------

Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	4	2	8
Ödev / Rapor			
Proje	1	10	20
Maket / Modelleme	1	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			164
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,466
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TASARIM III / COSTUME DESIGN ART SECTION III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 303	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 202, SDK 204, SDK 206	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN, Doç. Fatma Öztürk DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	XX. yüzyıl tiyatrosundan seçilmiş olan oyunların incelenmesi	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	XX. yüzyıl İkinci dünya savaşı ve sonrası akımların incelenmesi ve bu akımlara bağlı oyunlardan seçilmiş olan iki oyun metni üzerine çalışılarak XX.yüzyıl düşünce yapısını anlamak	
Dersin İçeriği	Seçilmiş olan oyun metinlerinin kostüm eskizleri üzerine çalışmak.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Epik Tiyatro örneklerinden bir oyun seçimi yapılması	
2	Oyun incelenmesi ve çağın politik yapısını ve sanata olan etkisinin incelenmesi	
3	Oyunun karakterlerinin incelenmesi ve yabancılaştırma kavramı	
4	Oyunun karakterlerinin yabancılaştırma kavramı doğrultusunda ele alınması	
5	Eskizlerin geliştirilmesi	
6	Eskizlerin tamamlanması	
7	Ara Sunum	
8	Varoluşçuluk ve Varoluşçu oyun metinlerinden seçim	
9	Seçilen metindeki kavramlardoğrultusunda karakter analizi	
10	Karakter analizleri doğrultusunda eskizler	
11	Eskizlerin geliştirilmesi	
12	Eskizlerin sahne dışındaki mekana yerleştirilmesi üzerine çalışma	
13	Eskizlere devam	
14	Sonuçlandırma	

KAYNAKLAR

- 1.AKIKO Fukai,The Collection Of The Kyoto Costume Institute Fashion , USA Taschen
- 2.BOUCHER Francois , A History Of Costume in the West, London 1966, Paris
- 3.The Collection Of the Kyoto Costume Fashion, Taschen, England 2000.
- 4.SEELING, Charlotte, Fashion The Century Of The Designer, Könemann 2000.
- 5.10 Curators, Sample 100 Fashion Designers, Phaidon 2005.
- 6.CLARKE, Braddock, Sarah, Techno Textiles Thames&Hudson 2004.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	4	2	8

Ödev / Rapor			
Proje	2	10	20
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			164
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,466
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TASARIM IV / COSTUME DESIGN ART SECTION IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 304	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 303	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Lirik drama örneklerinden seçilmiş bir librettonun karakter tasarımlarına yönelik tasarım ve uygulamasını gerçekleştirmek	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Lirik drama özelliklerini kavrar. Müzik terimlerini kavrar. İncelenen Lirik dramayı dönemi içerisinde ele alarak ,yansıttığı duygu ve dönemi kavrar. İncelenen Lirik dramayı günümüz yorumuna getirerek ve bu doğrultuda özgün bir yoruma ulaşır. İncelenen lirik dramanın karakter analizleri ve tasarımlarını oluştur. Tasarımları tamamlanmış olan karakterlerin uygulama bilgilerine sahip olur.	
Dersin İçeriği	Lirik drama örneklerinden seçilmiş bir konu müzikal etkisi doğrultusunda ele alınarak kostüm tasarımı çözümlemeleri gerçekleştirilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Lirik drama librettosunun tanıtımı ve Bir Bale konusu seçimi	
2	Librettonun bestecisi, çağı,konusu ,müzikal değerleri açısından incelenmesi,lirik drama kavramlarının incelenmesi	
3	Lirik dramanın görsel incelemesi (DVD üzerinde çalışma)	
4	Konunun karakter incelemelerinin analizi ve tasarımına giriş	
5	Karakter tasarımları	
6	Karakter tasarımları	
7	Ara Sunum	
8	Lirik drama örneklerinden bir Opera textinin seçimi	
9	Opera texti üzerine görsel ve işitsel çalışma	
10	Karakter analizleri	
11	Karakter analizleri yorumu	
12	Eskizler	

13	Eskizlerin geliştirilmesi	
14	Eskizlerin sonuçlandırılması	

KAYNAKLAR

1. BATTA, Andras. Opera
2. KAHANE, Martine, Opera Cote Costume
3. ALTAR, Cevat Memduh, Opera Tarihi
4. YENER, Faruk, 100 Opera

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor	4	2	8
Proje	2	10	20
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			168
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,6
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KUKLA VE GÖLGE OYUNU III / PUPPETRY AND SHADOW PLAYS DESIGN ART SECTION III			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 305	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 202, SDK 204, SDK 206	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi. Çağla TULUKÇU ARKMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Tasarlanan karakterin, klasik yapım tekniklerinin izlenmesi yoluyla klasik kukla formlarından biri olan üç boyutlu bir çalışmaya (ipli kuklaya) dönüştürülmesi amaçlanmaktadır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-İpli kuklanın (marionette) klasik yapım teknikleri ile üretim yapar. 2-Kukla karakter yaratımının ilkelerini öğrenir. 3-Tasarlanan kukla karakterini üç boyuta dönüştürür.	
Dersin İçeriği	Klasik kukla yapım teknikleri ile ipli kukla formunun çalışılması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Konuya göre tip çizimi istenmesi, iskelet ve menteşe çizim çalışması	
2	Tip geliştirme-Eleştiri	
3	Tip geliştirme-Eleştiri	
4	Tipin teknik çizim ile iskelet ve menteşe çizimi-Eleştiri	
5	Karakter çizimi, teknik çizim, renkli görünüm eleştirisi ile iskelet ve menteşe çiziminin teslimi	
6	Tüm çizimlerin tesliminden ara sunum	
7	Çamur Modlaj	
8	Çamur Modlaj	
9	AlçıKalıp	
10	AlçıKalıp	
11	Kağıt yapıştırma	
12	Kağıt yapıştırma	
13	Pozitif kalıpların birleştirilmesi	
14	Boyama - birleştirme ve oynatım tahtasının yapımı	

KAYNAKLAR

1. ANDERSEN, Benny, E., Let's Start A Puppet Theatre, VanNostrand Reinhold Company Ltd., Newyork 1973.
2. FETTİĞ, Hansjürgen, Hand und Stabpuppen, Frech-Verlag, Stuttgart 1970
3. CURRELL, David, The Complete Book of Puppetry, Pitman Publishing, First Published Kenya 1974. 4. BATEK, Oskar, Il Teatro Delle Marionette, Otto Maier Verlag Ravensburg, Milano 1980.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer	5	2	10
Ödev / Rapor			
Proje	2	10	20
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			166
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,533
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KUKLA VE GÖLGE OYUNU IV / PUPPETRY AND SHADOW PLAYS DESIGN ART SECTION IV			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 306	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 305	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Çağla TULUKÇU ARKMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Klasik muppet kuklalarının temel prensiplerinden yola çıkarak (teknik, estetik, vb) proje konusuna özgün yeni karakterlerin yapımını sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Klasik muppet kuklalarının temel biçimsel altyapısını geliştirecek yöntemleri öğrenir. Klasik muppet kuklalarının geleneksel yöntemlerin dışında nasıl üretilebileceği görür. Proje konusuna özgü karakterlerin çağdaş malzeme ve metodlarla üretir. Öğrenci,günümüz teknolojisinden faydalanıp farklı bir plastik dil geliştirir	
Dersin İçeriği	Var olan bu kukla türünü bire bir taklit etmenin dışında, farklı yöntem ve üslupları harmanlayıp verilen konu ışığında kendine has bir plastik değeri olan günümüzdeki kullanım alanlarına uygun üretilmeye dönüştürmesi hedeflenir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Karakterin tasarım eskizlerinin istenmesi. Araştırma konularının istenmesi:Karakter üzerine/ Muppet yapımı/malzeme türleri/dekor çözümlmeleri	
2	Karakterin tasarım eskizleri / tasarım (oynatım) ve malzeme önerilerinin istenmesi	
3	Karakterin tasarım eskizleri(teknik çizime hazır son eskizler) / tasarım (oynatım) / malzeme önerileri / sunum önerilerinin istenmesi	
4	Proje konusunun dosyatesliminden ara sunum. Dosyada istenenler: (İstenenformatlarda) – 35x25 ölçüler: Karakterin tüm eskiz çalışmaları / Karakterin ölçekli teknik çizimi / Karakterin renkli çizimi /Malzemeörneği / Çözümlemiş dekor önerisi çizim ve görselleri / Araştırma ödevi dosyası	
5	Karakterin ölçekli maket model çalışmasının istenmesi (malzeme uygulama)	
6	Karakterin ölçekli maket model çalışmasının istenmesi (malzeme uygulama)	
7	Karakterin ölçekli maket model çalışmasının istenmesi (malzeme uygulama)	
8	Karakter uygulamasından ara sunum (Proje uygulama)	
9	Proje uygulama	

10	Proje uygulama	
11	Proje uygulama	
12	Karakter uygulamasından ara sunum (Kuklanın bitirilmesi / Detaylandırma / Renk / Kostüm / Aksesuar)	
13	Proje dekor uygulama/ Çekim / Işık provası / seslendirme (Çekim / efekt / montaj / seslendirme / ışık,vs.)	
14	Proje dekor uygulama / Çekim / Işıkprouası / seslendirme	

KAYNAKLAR

- 1.ANDERSEN, Benny, E., Let's Start A Puppet Theatre, VanNostrand Reinhold Company Ltd., Newyork 1973.
- 2.FETTİĞ, Hansjürgen, Hand und Stabpuppen, Frech-Verlag, Stuttgart 1970
- 3.CURRELL, David, The Complete Book of Puppetry, Pitman Publishing, First Published Kenya 1974.
- 4.BATEK, Oskar, Il Teatro Delle Marionette, Otto Maier Verlag Ravensburg, Milano 1980.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				x	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	5	2	10
Ödev / Rapor			
Proje	2	10	20
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			166
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,533
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNELEME I / STAGING I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 331	Güz	S	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ragıp YAVUZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne tasarımının sahneleme ile uyumunun sağlanması	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sahneleme uygulayımı öncesi proje ve konsept oluşturmaya yönelik mantık ve yöntemi kavramayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Dramatik metinden sahnelemede kullanılacak performans metnine geçiş sürecinin kavranması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin amacı, içeriği ve işleyişi hakkında bilgilendirme	
2	Bir projenin yaratım sürecinde yönetmenin kendini nasıl konumlandığını öğrenme	
3	Dramatik (özgün) metin dramaturjisinin konsept oluşturmada uygulandığını öğrenme	
4	Dramatik (özgün) metin dramaturjisinin konsept oluşturmada uygulandığını öğrenme	
5	Performans metni dramaturjisinin konsept oluşturmada uygulandığını öğrenme	
6	Performans metni dramaturjisinin konsept oluşturmada uygulandığını öğrenme	
7	Tasarım dramaturjisinin konsept oluşturmada uygulandığını öğrenme	
8	Seyirci dramaturjisinin konsept oluşturmada uygulandığını öğrenme	
9	Tasarım ve oyuncunun sahnede seyredilirlik-izlenirlik olgusunu öğrenme	
10	Oyun - Seyirci ilişkisi kavramını öğrenme	
11	Sahnelemede yararlanılan sanat dışı disiplinleri öğrenme	
12	Sahnelemede "Sahicilik" kavramını öğrenme	
13	Yeni metin/Yeni yaklaşımlar kavramlarının sahnelemede "Klasikler"le ilişkisini öğrenme	

14	Sahnelemede özgün bir üslup oluşturabilmenin temel prensiplerini öğrenme	
----	--	--

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımı yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18

Ödev / Rapor	6	4	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,66
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNELEME II / STAGING II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 332	Bahar	S	T	5

Ön Koşul Dersleri	SDK 331	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	4	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ragıp YAVUZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne tasarımının sahneleme ile uyumunun sağlanması	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sahneleme uygulayımı öncesi proje ve konsept oluşturmaya yönelik mantık ve yöntemi kavramayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Dramatik metinden sahnelemede kullanılacak performans metnine geçiş sürecinin kavranması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin amacı, içeriği ve işleyişi hakkında bilgilendirme	
2	Özgün metin üzerinden proje oluşturmaya öğrenme	
3	Projelendirilen metin üzerinden konsept oluşturma ve ifade etmeyi öğrenme	
4	Dramaturji gereği metni sahneler bölme tekniklerini öğrenme	
5	Sahne tasarımı gereği metni sahneler bölme tekniklerini öğrenme	
6	Sahne tasarımı, kostümü, ışık, müzik, koreografi, efekt gibi alanlarda metnin çizelgelendirilmesini öğrenme	
7	Sahne tasarımı, kostümü, ışık, müzik, koreografi, efekt gibi alanlarda metnin çizelgelendirilmesini öğrenme	
8	Sahne tasarımı, kostümü, ışık, müzik, koreografi, efekt gibi alanlarda metnin çizelgelendirilmesini öğrenme	
9	Prova programı yapma konusunda temel bilgileri öğrenme	
10	Oyundaki sahne bölümlemesine yönelik prova çizelgesi yapmayı öğrenme	
11	Oyundaki rollere yönelik prova çizelgesi yapmayı öğrenme	
12	Sahnelemede mizansen ve tasarım devinimi kavramlarını öğrenme	
13	Sahnelemede mizansen ve tasarım devininin çizim ve çizelgelendirilmesi hakkında temel bilgileri öğrenme	

14	Bir projenin sahneleme sürecine belge oluşturacak "Sahneleme Defteri" hazırlamayı öğrenme	
----	---	--

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18

Ödev / Rapor	6	4	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,66
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MÜZİK TARİHİ I / HISTORY OF MUSIC I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 333	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. İlke BORAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrenciye müzik tarihi bilgilerini aktarmak ve konuyla ilgili bilgi birikimi kazandırmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Müzik tarihi, dönemler, besteciler ve eserler hakkında donanımlı bilgi sahibi olmak. Diğer tarih alanları ile bağlantı kurabilmek ve mesleki uygulamalarda faydalanabilmek.	
Dersin İçeriği	Batı Müziği Tarihi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik tarih anlatımı ve örneklerin videolarla gösterilmesi, belgesel seyri.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Çok sesli müziğin tanımı ve anlamı	
2	Ortaçağ çok sesli müziğin gelişimi	
3	13. yüzyıl Notre Dame ekolü ve çok sesli uygulamalar	
4	12. yüzyılda din dışı müzik: troubadours geleneği	
5	Rönesans Avrupasında çok sesli müziğin gelişimi	
6	Rönesans'ta Kuzeyli besteciler: Franco-Flaman ekolü	
7	Barok Dönem'de enstrüman gelişimi: Kilise orgu	
8	1600 yılı ve Opera'nın doğuşunun siyasi tarihle bağlantısı	
9	Erken Barok'ta opera gelişimi: Monteverdi ve Cavalli	
10	Johann Sebastian Bach ve Barok'un doruk noktası	
11	Klasikdönem Haydn ve Mozart .	
12	Mozart ve opera sanatı	
13	Beethoven ve Romantizm'e geçiş	
14	Müzikte Romantizm'i anlamak: Berlioz, Liszt	

KAYNAKLAR

1.The New Grove Dictionary of Music and Musicians, ed. Stanley Sadie
B. R. Concise History of Western Music, W.W. Norton & Company, Ltd., London 1998. 2.HANNİNG,
Mythology: Timeless Tales of Gods and Heros. New York, Mentor, 1940. 3.HAMILTON, E.
4.Müzik tarihi ile ilgili
kaynaklar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımı yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	4	16

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			88
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,93
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MÜZİK TARİHİ II / HISTORY OF MUSIC II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 334	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. İlke BORAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrenciye müzik tarihi bilgilerini aktarmak ve konuyla ilgili bilgi birikimi kazandırmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Müzik tarihi, dönemler, besteciler ve eserler hakkında donanımlı bilgi sahibi olmak. Diğer tarih alanları ile bağlantı kurabilmek ve mesleki uygulamalarda faydalanabilmek.	
Dersin İçeriği	Batı Müziği Tarihi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik tarih anlatımı ve örneklerin videolarla gösterilmesi, belgesel seyri.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Müzik tarihinde Romantizm'i anlamak	
2	19. yüzyılda virtüöz besteciler: Paganini, Liszt, Chopin	
3	Franz Liszt ve Senfonik Şiir kavram	
4	Richard Wagner ve yeni Alman operası anlayışı	
5	Wagner ve Operaları: Der Ring des Niebelungen	
6	Giuseppe Verdi ve Romantik İtalyan Operası: Bel Canto geleneği etkileri	
7	Brahms ve Romantizm	
8	Geç Romantikler: Mahler, Strauss	
9	20. yüzyıl ve müzikte kırılma noktaları: Stravinski	
10	Arnold Schoenberg, 2. Viyana Okulu ve 12 ton sistemi	
11	20. yüzyıl Avant-Garde müziği anlamak: Penderecki, Cage, Ligeti	
12	Elektronik müzik kavramı	
13	Müzikte minimslizm, Amerika: Steve Reich, Philip Glass	
14	Avrupa'da minimalizm	

KAYNAKLAR

1.The New Grove Dictionary of Music and Musicians, ed. Stanley Sadie B. R. Concise History of Western Music, W.W. Norton & Company, Ltd., London 1998. 3.HAMILTON, E. Mythology: Timeless Tales of Gods and Heros. New York, Mentor, 1940. kaynaklar	2.HANNİNG, 4.Müzik tarihi ile ilgili
---	---

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	4	16
Proje			

Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			88
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,93
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MÜZİK TARİHİ II / HISTORY OF MUSIC II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 334s	Bahar	SS	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. İlke BORAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrenciye müzik tarihi bilgilerini aktarmak ve konuyla ilgili bilgi birikimi kazandırmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Müzik tarihi, dönemler, besteciler ve eserler hakkında donanımlı bilgi sahibi olmak. Diğer tarih alanları ile bağlantı kurabilmek ve mesleki uygulamalarda faydalanabilmek.	
Dersin İçeriği	Batı Müziği Tarihi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik tarih anlatımı ve örneklerin videolarla gösterilmesi, belgesel seyri.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Müzik tarihinde Romantizm'i anlamak	
2	19. yüzyılda virtüöz besteciler: Paganini, Liszt, Chopin	
3	Franz Liszt ve Senfonik Şiir kavram	
4	Richard Wagner ve yeni Alman operası anlayışı	
5	Wagner ve Operaları: Der Ring des Niebelungen	
6	Giuseppe Verdi ve Romantik İtalyan Operası: Bel Canto geleneği etkileri	
7	Brahms ve Romantizm	
8	Geç Romantikler: Mahler, Strauss	
9	20. yüzyıl ve müzikte kırılma noktaları: Stravinski	
10	Arnold Schoenberg, 2. Viyana Okulu ve 12 ton sistemi	
11	20. yüzyıl Avant-Garde müziği anlamak: Penderecki, Cage, Ligeti	
12	Elektronik müzik kavramı	
13	Müzikte minimslizm, Amerika: Steve Reich, Philip Glass	
14	Avrupa'da minimalizm	

KAYNAKLAR

1.The New Grove Dictionary of Music and Musicians, ed. Stanley Sadie B. R. Concise History of Western Music, W.W. Norton & Company, Ltd., London 1998. 3.HAMILTON, E. Mythology: Timeless Tales of Gods and Heros. New York, Mentor, 1940. kaynaklar	2.HANNİNG, 4.Müzik tarihi ile ilgili
---	---

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıya yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	4	16
Proje			

Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			88
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,93
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM UYGULAMA YÖNTEMLERİ / COSTUME APPLYING METHODS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 337	Güz / Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Prof.RefikaTARCAN, Doç. Fatma Öztürk DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrenci kostüm tasarım dersinde çalışmış olduğu kostüm tasarımlarından bir tanesini ele alarak; teknik çizim, kalıp, ölçeklendirme ve malzeme bilgisi dahilinde uygulayarak üç boyutlu görünümünü kazanmış olur.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Öğrencinin hazırlamış olduğu tasarımının üç boyuta geçişini sağlayarak teknik ve artistik bilgilerinin uygulamada görülmesi sağlanır.	
Dersin İçeriği	Kalıp çıkarma teknikleri, kalıp kesim ve dikiş tekniklerinin öğretilmesi ve uygulama yöntemlerinin geliştirilmesi dersin içeriğini oluşturmaktadır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Öğrencinin tasarlamış olduğu kostüm örneklerinden bir tanesinin seçilmesi	
2	Seçilmiş kostüm tasarımının teknik çiziminin çalışılması ve ölçeklendirilmesi	
3	Hazırlanan teknik çizim doğrultusunda kalıp çalışmasına başlanması	
4	Kalıp çalışmasına devam edilmesi	
5	Kalıp çalışmasına devam edilmesi	
6	Malzeme araştırması , (Kumaş, aplike malzemesi , kumaş boyası, süsleme)	
7	Malzemeye kalıbın uygulanması, (Gerekliyse , malzemenin boyanması , değişik tekniklerle desen yapılması)	
8	Kalıbın manken üzerinde eşleştirilmesi	
9	Malzemeye uygulanmış olan kalıbın teğellenerek birleştirilmesi	
10	Dikiş (El dikişi)	
11	El dikişi	
12	El dikişi	
13	El dikişi	
14	Kostümün bitirilmesi	

KAYNAKLAR**DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)**

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.	x				
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18
Ödev / Rapor			
Proje			

Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,6
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev		
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR UYGULAMA YÖNTEMLERİ / STAGE DESIGN APPLYING METHODS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 339	Güz / Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki KOÇER	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrencinin, dekor parçalarının realizesi ve malzeme seçimini kavraması ve bu bağlamda bir dekor parçasının teknik çizimi, konstrüksiyon ve dokusunun yapımı, eskitme efektinin verilmesi	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Teknik resmin, uygulama tekniklerini bilir, İstenen ölçekte plan, kesit ve yan görünüş çizebilir, ölçülendirebilir.	
Dersin İçeriği	Malzemeleri tanır Malzeme ile çalışılacak araç gereci tanır. Boyama, patina,varak uygulama ve eskitme tekniklerini bilir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Realize edilecek dekor parçasının seçimi ve araştırmaya başlama	
2	Seçilen parçanın teknik çizimi	
3	Malzeme araştırılması ve satın alınması	
4	Uygulama	
5	Uygulama	
6	Uygulama	
7	Uygulama	
8	Realize edilecek dekor parçasının seçimi ve araştırmaya başlama	
9	Seçilen parçanın teknik çizimi	
10	Araştırmaların incelenmesi ve dekor parçasının teknik çiziminin hazırlanması	
11	Malzeme araştırılması ve satın alınması	
12	Uygulama	
13	Uygulama	
14	Uygulama	

KAYNAKLAR**DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)**

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	4	24
Ödev / Rapor			
Proje			

Maket / Modelleme	2	8	16
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			138
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,6
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev		
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAYISAL BİÇİM MODELLEME / DIGITAL FORM DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 341	Güz	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. AKKAYA	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bilgisayarlar, sanat ve tasarım gibi görsel yaratıcılık gerektiren alanlarda önemli tasarım ve sunum araçları haline gelmişlerdir. Bu derste, bilgisayarın bir çizim, tasarım ve sunum aracı olarak obje ve mekan modellemesi ile sunumu sırasında kullanımı ele alınacak, incelenecek bilgisayar destekli modelleme ve sunum yöntemleri seçilen vektör tabanlı yazılımlar üzerinde uygulanacaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Bilgisayar ortamında 3 boyutlu modelleme prensipleriyle obje modelleme üzerine çeşitli denemeler. 2-Bu objelerin çeşitli bakışlarda üzerlerine malzeme kaplama denemeleri. 3-Işık altında bu modellemelerin renderlarının alınması.	
Dersin İçeriği	Tasarım ve çizim ortamı olarak bilgisayarı tanıtmak, iki ve üç boyutlu modellerin mantığını anlatmak, farklı modelleme yöntemlerini tanıtmak, modellere malzeme ve doku atamak , ışık kaynakları ile çalışmak, modelleri render etmek.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Program arayüzüne giriş 3 boyutlu basit katı objelerin yaratılması Boş empty polygon objenin yaratılması Sağ üst menüde objelerin varoluş şekilleri ve hiyerarşileri Alt sağ ekrandaki obje ve komutların attribütes ekranından kontrolü	
2	Üst yatay menüye yayılmış hareket eylem komutlarının incelenmesi Üst yatay menüye yayılmış seçim komutlarının incelenmesi Kısa yolu c tuşu olan ham objelerin işlenebilir polygon objeye dönüştürülmesi Sol dikey menüdeki işlenebilir polygon objelerin iç modifikasyon modlarından kontrolü Nokta modu,kenar modu,polygon modunun incelenmesi	

3	Sol dikey menüde yer alan axis modifikasyon komutunun incelenmesi Sol dikey menüde yer alan snaplerin (polygon objenin çeşitli özellikteki kolay yakalama araçları) incelenmesi İşlenebilir polygon yüzeylerin modifikasyonuna yani şekillendirmesine giriş Yüzey yaratma komutlarından create polygon komutu Oluşmuş birim yüzeyleri çeşitli özelliklerde kırma kesme parçalamaya yarayan knife komutu	
4	Kenardan kenara yüzey bağlamaya yarayan bridge komutu Üst sağ menüde yığılan her biri ayrı olan objeleri birleştirip tek obje yapmaya yarayan connect ve connect+delete komutu Ayrışık duran obje iç detay noktalarının birleştirilmesine yarayan weld komutu İki birim komşu yüzey arasında kalan edge yani kenarı yok edip tek yüzeye dönüştüren dissolve komutu-Seçili kenarların dik yönüne istenilen sayıda ve oranda yüzeyi bölmeye yarayan edge cut komutu	
5	Objenin iç detaylarından pointlerini nızalayan set point komutu Seçili yüzey yada yüzeyleri yükseltmeye yarayan extrude komutu Yüzey üzerinde yükseltmeden yüzey yaratmaya yarayan extrude inner komutu Seçili kenarlar üzerinde yeni kenarlar yaratarak kenarı yumuşatmaya yarayan bevel komutu Birim yüzeylerinin yüzey bakış yönlerini kontrol eden yüzey normali	
6	Çoğaltma komutları array, clone Düzenleme ve yerleştirme komutları arrange,duplicate Spline komutları çizgiler yaratmak, çizgiler üzerinde nokta eklemek kesmek kırmak birleştirmek Nurbs kommutlarına giriş Nurbs komutlarında Hypernurbs ile polygon nesnenin yumuşatılmış detaylı yüzey olarak gösterilmesi	
7	Nurbs komutlarında extrude,tame,sweep,iron un incelenmesi Mirror komutuyla objelerin çeşitli akslarda aynalanıp simetrik ve ters simetriğinin kopyalanması Symmetry komutuyla objenin yarım olarak modellenip geri kalan yarının otomatik oluşması Bağlı poligonların bütünden seçilip koparılması disconnect ve split komutları Seçili yüzeylerin subdivide ile bölünmesi	
8	Iron komutuyla kabartılı kabarıklık yada oyukların yüzeye düzleştirilerek yayılması Brush komutuyla fırça kullanır gibi kabartı yada oyuk yapmak Dört yada üç kenarlı açıklıkların close poygon hole ile kapatılması Boole komutuyla katı objelerin birbirinden çıkartılması veya bütün oluşturulması yada kesişimlerinin alınması	
9	Obje modellemesi Bir koltuğun modellenmesi Bisiklet tekerleğinin modellenmesi Alt yatay menüdeki malzeme menüsü yerleşimine bakış Hazır malzemelere bakış	
10	Yeni manuel malzeme yaratma ayarlarına giriş Color malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Diffusion malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Luminance malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Transparency malzeme kanalı ve ayarlarına bakış	
11	Reflection malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Environment malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Fog malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Bump malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Normal malzeme kanalı ve ayarlarına bakış	

12	Alpha malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Specular malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Glow malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Displacement malzeme kanalı ve ayarlarına bakış	
13	Işık nesneleri ve ışık ayarları point light, rectangle light, target light, infinite light, spot light	
14	Render arayüzüne giriş başlığından render çıktısının ebatlarının detaylı kontrolü Anti aliasing başlığından keskin formların uzama yayılırken uzaklaştıkça oluşan kırık kırık kenarların düzeltilmesi ayarları Global illumination ile ışık yayılımının kontrol ayarlarına bakış Ambiant occlusion ile ışık etkisinin kütle ve yüzeyleri etkilmesinin ayarlarına bakış Color mapping ayarlarına bakış	Output

KAYNAKLAR

1. ŞEMING, Bill- KAUFMAN, Morgan, 3D Modeling & Surfacing, 1999.
2. MITCHELL, William J - MCCULLOUGH, Malcolm, - REINHOLD, Van Nostran, Digital Design Media, 1991.
3. DANAHER, Simon, Digital 3D Design, Watson-Guphill Publications, New York 2004.
4. Cinema 4d workshop 2007
5. Cinema 4d artist project sourcebook

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımıyla yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.				x	
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.			x		
9	Sahne tasarımıyla yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümlenme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					x
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x

13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.					x
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.			x		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)	2	2	4
Sunum / Seminer	5	10	50
Ödev / Rapor	1	8	8
Proje	2	2	8
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,666
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	35
Proje	1	35
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNE AKSESUARLARI I / STAGE ACCESSORIES I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 343	Güz	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Murat EFE	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sanat ve üslup tarihi, tasarım ve uygulama ilişkisi (olası malzeme ve uygulama sorunlarına göretasarım yapma öngörüsü), kullanım şekli ve yerine göre malzeme ve uygulama seçimi gibi teorik ve pratik arasındaki ilişkileri öğrencilerle tartışıp, etkileşimli bir işleyişle bireysel ve kollektif uygulamalar yapacakları bir „aksesuar tasarım ve uygulama“sı yapmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dönem seçimi itibariyle sahne sanatları kapsamında kalacak aksesuar ve butafor tasarımlarının gerçekleştirilmesi ile ilgili öncelikle tasarımı dramaturjik bir altyapıya oturtturarak yapıp, bunun tasarımdan en az ödün vererek nasıl gerçekleştirileceğini tecrübe eder.	
Dersin İçeriği	Sömestrin ilk yarısında her öğrencinin bireysel uygulayacağı farklı üsluba ait obje ile teorik ilişkinin kurularak, fonksiyon ve malzemenin gözetildiği tasarımın uygulaması yapılacaktır. İkinci yarıyıldaki bir öncekine benzer metodla ancak kollektif bir çalışma gerçekleştirilecek, eskiz, illüstrasyon ve kostümle desteklenecektir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin genel yapısını tanıyıp o dönemki konseptin tartışılması	
2	Tasarım Süreci	
3	Tasarım Süreci	
4	Tasarım Süreci	
5	Tasarım Süreci	
6	Tasarım Süreci	
7	Uygulama süreci	
8	Uygulama süreci	
9	Uygulama süreci	
10	Uygulama süreci	

11	Uygulama süreci	
12	Uygulama süreci	
13	Uygulama süreci	
14	Uygulama süreci	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözmeye becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmalarını planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	30	30
Proje	1	20	20
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			148
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,93
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SAHNE AKSESUARLARI II / STAGE ACCESSORIES II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 344	Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Murat EFE	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sanat ve üslup tarihi, tasarım ve uygulama ilişkisi (olası malzeme ve uygulama sorunlarına göre tasarım yapma öngörüsü), kullanım şekli ve yerine göre malzeme ve uygulama seçimi gibi teorik ve pratik arasındaki ilişkileri öğrencilerle tartışıp, etkileşimli bir işleyişle bireysel ve kolektif uygulamalar yapacakları bir „aksesuar tasarım ve uygulama“sı	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Dönem seçimi itibariyle sahne sanatları kapsamında kalacak aksesuar ve butafor tasarımlarının gerçekleştirilmesi ile ilgili öncelikle tasarımı dramaturjik bir altyapıya oturtturarak yapıp, bunun tasarımdan en az ödün vererek nasıl gerçekleştirileceğini tecrübe eder.	
Dersin İçeriği	Sömestrin ilk yarısında her öğrencinin bireysel uygulayacağı farklı üsluba ait obje ile teorik ilişkinin kurularak, fonksiyon ve malzemenin gözetildiği tasarımın uygulaması yapılacaktır. İkinci yarıyıldaki bir öncekine benzer metodla ancak kolektif bir çalışma gerçekleştirilecek, eskiz, illüstrasyon ve kostümle desteklenecektir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dersin genel yapısını tanıyıp o dönemki konseptin tartışılması	
2	Tasarım Süreci	
3	Tasarım Süreci	
4	Tasarım Süreci	
5	Tasarım Süreci	
6	Tasarım Süreci	
7	Uygulama süreci	
8	Uygulama süreci	
9	Uygulama süreci	
10	Uygulama süreci	
11	Uygulama süreci	

12	Uygulama süreci	
13	Uygulama süreci	
14	Uygulama süreci	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	30	30
Proje	1	20	20
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			148
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,93
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MAKYAJ / MAKE UP			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 345	Güz / Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Yüksel AKTAŞ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Çağdaş makyaj tekniklerini kullanarak sahne sanatlarında, karakter yaratımı ve görsel ifade biçimleri oluşturur.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Profesyonel Makyajla oyunda karakter yaratımı geliştirme yöntemi öğretilir. 2- Profesyonel makyajın sadece boyama teknikleri değil plastik makyaj ve protez hazırlama teknikleri de gösterilir. 3- Profesyonel makyajın sahne dışında diğer sanatsal alanlarda da kullanımı konusunda uygulamalı bilgi aktarımı yapılır. 4- Öğrencinin her bir eserde oyuncuyu desteklemek üzere ,karakter yaratımına özen göstermesi bilinci oluşturulur.	
Dersin İçeriği	Çeşitli makyaj türlerinin (Plastik makyaj, fantezi makyaj, sahne makyajı, vs.) konular ve örnekler eşliğinde uygulamalı olarak öğretilmesidir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Makyajın günlük yaşamda kullanımı ve tarihçesi üzerine film gösterimi ve makyajın değişik sanat dallarında kullanımı konusunda bilgi aktarımı	
2	Standart makyaj tekniklerinin gölgeleme ve aydınlatma yöntemleri ile uygulamalı öğretilmesi	
3	Standart makyaj uygulamaları	
4	Plastik Makyaj Teknikleri konusunda bilgilendirme	
5	Plastik Makyajda Kullanılan ürünler konusunda bilgilendirme	
6	Yaşlandırma Makyajı	
7	Kan Uygulamaları	
8	Dişlere uygulanan ürünler ve teknikleri	
9	Saç, bıyık, sakal ve peruk uygulamaları	

10	Vücut Boyama Teknikleri	
11	Vücut Boyama Teknikleri Uygulama	
12	Tırnak,diş,yüz, vücut ve göz protezleri	
13	Fantazi Makyaj ve Uygulama	
14	Fantazi Makyaj ve Uygulama	

KAYNAKLAR

1. KEHOE, Vincent Jr, Make Up, Focal pres,1975. Make up Artist Magazine
- 2.KONDEATİS, Christos, Masken,1987.
- 3.VON MATUSCHKA, Matthias, Bodypainting,1999.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	8	4	32
Ödev / Rapor	2	8	16
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			146
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,86
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KUKLA KOSTÜM UYGULAMA / PUPPET COSTUME DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 347	Güz / Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ayşenur ARSLANOĞLU	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Temel dikiş tekniklerinin gösterilmesi. El dikişi, nakış teknikleri ile çeşitli uygulamalar yaparak el alışkanlıklarının şekillendirilmesi. Kumaş, iğne, makas vb temel dikiş aletleriyle tanışarak daha ince ve temiz çalışılmanın öğrenilmesi. 1/4 oranında bir terzi mankeni üzerinde pratik kalıp hazırlama ve kukla formuna göre adapte edilmesi/türetilmesi	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Kumaşı, dokuma ve çeşitlerinin dikişle ilişkisini öğrenerek kostüm tasarımlarının realizasyonunu öğrenir. Dikiş ve nakış teknikleriyle, kostümde boyut, doku ve renklendirme/desen etkisi yaratmayı öğrenir. Biçki/Dikiş sırasında kullanılan aletleri öğrenir. Kuklaya tasarlanan kostümlere kalıp hazırlamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Tiyatro, stop-motion, sinema alanlarındaki kukla tasarımlarının, kostüm uygulamalarında gerekli olan kumaş vb. malzemeleri ve dikiş teknikleri ile ilgili bilgi edinir	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Dikiş kutusunu tanıma, dikiş aletleri ve edevatları	
2	Temel El dikişleri, iğne ardı ve gizli dikiş: bir şablon çıkarıp yastık vb. mini uygulamasını yapma	
3	Nakış: ip ve iğne ile desen, doku, boyut pratiği	
4	Katlama, yama, kesme, aplike vb yöntemleriyle kumaşla boyutlandırma	
5	Kumaşla üç boyut hayal etme, yumuşak heykel	
6	Kalıba giriş	
7	Temel kalıp parçalarını çalışma. 1/4 ölçeğinde terzi mankeniyle	
8	Temel kalıp parçalarını çalışma	
9	Temel kalıp parçalarını çalışma. kukla örneği ile	

10	Temel kalıp parçalarını çalışma. kukla örneği ile	
11	Kukla kostüm tasarım-uygulama işlem sırası	
12	Kukla kostüm tasarım-uygulama işlem sırası	
13	Kukla kostüm tasarım-uygulama işlem sırası	
14	Kukla kostüm tasarım-uygulama işlem sırası	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	6	3	18
Proje	6	4	24
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,666
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	25
Sunum	1	25
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MESLEKİ KOSTÜM RESİMLEME / COSTUME PAINTING			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 348	Bahar	S	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Prof. Refika TARCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Kostüm tasarımı derslerini desteklemek üzere teknik çizim ve yanı sıra artistik anlatım tekniklerini öğretmeyi amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)		
Dersin İçeriği	Dönem Kostümlerinin teknik çizimlerinin ve artistik anlatım tekniklerinin geliştirilmesini içerir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Teknik çizimlerin açıklanması	
2	Temel teknik çizimler giysi teknik çizimleri	
3	Gömlek teknik çizimleri	
4	Yaka teknik çizimleri	
5	Etek teknik çizimleri	
6	Pantolon teknik çizimleri	
7	Ara sunum	
8	Kostüm tasarımına özgü bir dönem kostümünün incelenmesi ve araştırılması	
9	Araştırmalar doğrultusunda kostüm eskizlerinin hazırlanması	
10	Kostüm eskizlerinin geliştirilmesi	
11	Kostüm eskizlerinde artistik anlatımların çalışılması	

12	Kostümün teknik çizimlerinin hazırlanması	
13	Kostümlerin artistik ve teknik çizimlerinin tamamlanması	
14	Çalışmaların sonlandırılması	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			x		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				x	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			x		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	6	3	18
Proje			
Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,666
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	DEKOR TASARIM V / STAGE DESIGN ART SECTION V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 401	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 302	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. F. Nihan ŞEN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sinemada Sanat Yönetimi ve senaryonun görselleştirilmesi anlayışının sahne tasarımı kavramı temel alınarak uygulanması amaçlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sinema için sanat yönetimi/yapım tasarımı prensiplerini öğrenir Bir filmin senaryo ve sanat yönetimine bağlı olarakçözümlemesinin nasıl yapılacağını öğrenir. Sahne tasarımı konusunda öğrendiği bilgilerini sinema dekoru alanında kullanmayı öğrenir. Sinema dekorunda kullanılacak malzemeleri öğrenir. Tiyatro dekorundan farklı olarak kamera açılarına göre dekor yapımını öğrenir. Bir sinema filmi sanat yönetiminin kapsamında olan senaryo okuma, araştırma dosyası hazırlama, dramaturjik çözümleme ile gelişen teknolojiye bağlı olarak bir senaryonun görselleştirilmesinin nasıl yapılacağını öğrenir.	
Dersin İçeriği	Bir senaryoya ve film çekim tekniklerine bağlı olarak sinema dekoru tasarlama yöntemleri öğretilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sanat yönetimi/yapım tasarımının ana hatlarının, filmlerin kamera arkalarıyla desteklenen görsel sunumla anlatılması, bir sinema filminde çalışan ekipler, birbirleriyle ilişkileri, sanat ekibinin iç işleyişi, kadrage, kadrage üzerinde dekor prensiplerini tartışma, renk, doku, atmosfer oluşturma ve alt metni görselleştirme.	
2	Örnek filmlerin senaryolarına bağlı olarak alt metnin görselleştirilmesi, sembolik anlatım, dramaturjik çözümleme, karakter çözümlemesi, senaryonun içinde varsa arketiplerin ortaya çıkartılması	
3	Örnek filmlerin senaryolarına bağlı olarak alt metnin görselleştirilmesi, sembolik anlatım, dramaturjik çözümleme, karakter çözümlemesi, senaryonun içinde varsa arketiplerin ortaya çıkartılması	

4	Örnek filmlerin senaryolarına bağlı olarak alt metnin görselleştirilmesi, sembolik anlatım, dramaturjik çözümleme, karakter çözümlemesi, senaryonun içinde varsa arketiplerin ortaya çıkartılması	
5	Seçilen senaryoya bağlı olarak dönem araştırması , proje olarak senaryo incelemesi, sahne ve mekan dökümleri, devamlılık çizelgelerinin hazırlanması	
6	Proje olarak senaryo incelemesi, bu haftaya kadar öğrenilen bilgilerin pratiğe dökülmesi; alt metnin görselleştirilmesi, sembolik anlatım, dramaturjik çözümleme, karakter çözümlemesi, senaryonun içinde varsa arketiplerin ortaya çıkartılması, doku paftası hazırlanması, renk skalasını oluşturulması	
7	Ara sunum	
8	Mizansen ve kamera açıları ve storyboard eskizleri	
9	Mizansen ve kamera açıları ve storyboard eskizleri	
10	Senaryoya bağlı olarak mekan eskizleri	
11	Senaryoya bağlı olarak mekan eskizleri	
12	Storyboard ve mizansene uygun olarak hazırlanan mket/ 3d modelleme yoluyla tasarlanan mekanın işlevinin, kamera açılarının, ve mekanın karakterinin ifadesi	
13	Storyboard ve mizansene uygun olarak hazırlanan mket/ 3d modelleme yoluyla tasarlanan mekanın işlevinin, kamera açılarının, ve mekanın karakterinin ifadesi, teknik çizimler	
14	Storyboard ve mizansene uygun olarak hazırlanan mket/ 3d modelleme yoluyla tasarlanan mekanın işlevinin, kamera açılarının, ve mekanın karakterinin ifadesi, teknik çizimler	

KAYNAKLAR

1. BLOCK, Bruce, The Visual Story, Focal Press, Oxford, 2008
2. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, Film Sanatı, De Ki Yayınları, Çev: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, Ankara, 2008.
3. CAMPBELL, Joseph, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Kabalcı Yayınları, İstanbul, 2010.
4. ETTEGUI, Peter, Production Design And Art Direction Screencraft, RotoVision SA, London, 1998
5. JUNG, Carl, G., Dört Arketip, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2019,
6. LO BRUTTO, Vincent. The Filmmaker's Guide The Production Design, Allworth Press, NewYork, 2002
7. MONACO, James, "Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili Tarihi ve Kuramı, Sinema Medya ve Multimedya Dünyası", Oğlak Bilimsel Kitaplar / Sinema 13. Basım, İstanbul, 2011.
8. RANK, Otto, Kahramanın Doğuş Miti, Pinhan Yayıncılık, İstanbul, 2016
9. RYAN, Michael, LENOS, Melissa. Film Çözümlemesine Giriş, Ankara, 2012.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x

5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					x
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					x
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				x	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	4	4
Ödev / Rapor	5	2	10
Proje	1	15	15
Maket / Modelleme	1	15	15
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			160
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,333
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)

Dönem İçi	50
Dönem Sonu	50
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KOSTÜM TASARIM V / COSTUME DESIGN ART SECTION V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 403	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 304	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. Fatma ÖZTÜRK DÖNMEZ	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sinema, TV, reklam, videoklip, karnaval, festival, v. B. Konularda sahne sanatlarının teknik özelliklerine bağlı olarak kostüm tasarlama yöntemleri öğretilir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Senaryo okuma tekniği öğretmek, sahne dökümünü anlatır. Senaryonun zaman, mekan araştırmaları yapılır. Karakter analizi sonucunda Dekor Tasarım dersi ile birlikte yürütülerek kostümlerin çizim tekniklerini öğrenir. Malzeme ve piyasa araştırması yaptırılır. Kalıp çıkarma yöntemleri gösterilerek öğrenci pratik kostüm uygulama yöntemlerini öğrenir.	
Dersin İçeriği	Sinema, televizyon için yazılmış senaryolar okutularak tasarımlar oluşturulur ve tasarımlardan birinin uygulamasını yapar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sinema Kostümü nedir?	
2	Kostüm Çizim Teknikleri	
3	Sinema Kostüm Çizim Teknikleri Nasıl olmalıdır?	
4	Senaryo okuması yapılır ve sahne dökümleri çıkarılır.	
5	Zaman ve me kan araştırması,karakter analizi içeren dramaturjik çalışma yapılır.	
6	Eskiz Çalışmaları. Malzeme araştırmasıyla beraber yapılır.	
7	Eskiz Çalışmaları. Malzeme araştırmasıyla beraber yapılır.	
8	Satın alınacak malzemeler alınarak eskitmeleri yapılır.	
9	Kalıp çıkarma yöntemleri gösterilir.	
10	Uygulama çalışmaları başlar.	
11	Uygulama	
12	Çizimler ve uygulama	
13	Çizimler ve uygulama	

14	Aksesuarların tamamlanması	
----	----------------------------	--

KAYNAKLAR		
1.	DURUDİ, Elizabeth- PACİ, Tiziano, Şgure Drawing For Fashion, Pepin Press, 2001.	
2.	BAYDAR, Oya- ÖZKAN, Derya, Cumhuriyet Modaları, İş Bankası Yayınları, Tarih Vakfı, İstanbul 1999.	
3.	BRADDOCK, Clarke, Sarah, E.- MAHONNA, Marie, O., Techno Textiles, Thames And Hudson 2004.	
4.	BORELLI, Leirad, Fashion İllustration Next, Thames And Hudson, 2005.	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				x	
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56

Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	5	2	10
Ödev / Rapor			
Proje	2	10	20
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			166
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,533
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	KUKLA VE GÖLGE OYUNU V / PUPPETRY AND SHADOW PLAYS DESIGN ART SECTION V			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 405	Güz/Bahar	Z	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	SDK 306	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Çağla TULUKÇU ARKMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	"Sınırlama getirmeden" öğrencilerin kendi istekleri doğrultusunda geliştirdikleri fikirlerini uygulama imkanını sağlamaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Bilinen klasik kukla türlerinin dışında özgün bir konsept ya da dramatik öğeler barındıran bir konunun karakter ve atmosferinin tasarlanıp projelendirilmesini öğrenir. Proje konusunun tüm plastik değerleriyle beraber tasarlanıp üç boyuta geçirilmesi için gerekli olan yöntemleri görür. Proje atmosferinin anlatım diline uygun çağdaş malzeme ve metodları kullanır. Günümüz bilgi ve teknolojisinden olabildiğince faydalanıp projenin teknik ve estetik açıdan desteklenmesini sağlar.	
Dersin İçeriği	Bir kukla projesinin ifadelendirilmesi için gerekli olan tüm bilgi ve becerinin özgün üslup ve tekniklerin biraraya getirilerek kullanılabilmesi planlanır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Konunun belirlenmesi/Proje tasarım eskizleri Karakter ve konu üzerine konuşma/malzeme türleri/dekor çözümlemelerinin istenmesi	
2	Proje tasarım eskizleri(karakter ve dekora ait) /tasarım(oyunatım)/ malzeme önerileri/sunum önerilerinin istenmesi	
3	Projetasarımeskizlerinin(teknikçizimehazır son eskizler) eleştirilmesi ve malzeme araştırması sonuçlarına göre karakter ve dekor çizimlerinin tamamlanmasının istenmesi	
4	Proje konusunun dosya teslimi: Vize/ (İstenenformatlarda) – 35x25 ölçüler/ *Karakterin tüm eskiz çalışmaları/ Karakterin ölçekli teknik çizimi / Karakterin renkli çizimi / Malzeme örneği/ Çözümlemiş dekor önerisi çizim ve görselleri / Projenin uygulama takviminin istenmesi	
5	Proje uygulama	
6	Proje uygulama	
7	Proje uygulama	

8	Proje uygulamadan (Uygulamanın 1/3'nün bitirilmiş olması) ara sunum	
9	Proje uygulama	
10	Proje uygulama	
11	Proje uygulamadan (Uygulamanın 2/3'nün bitirilmiş olması) ara sunum	
12	Proje detaylandırmasının istenmesi (Çekim/efekt/montaj/seslendirme/ışık, vs.)	
13	Proje detaylandırmasının istenmesi (Çekim/efekt/montaj/seslendirme/ışık, vs.)	
14	Proje detaylandırmasının istenmesi (Çekim/efekt/montaj/seslendirme/ışık, vs.)	

KAYNAKLAR

1. ANDERSEN, Benny, E., Let's Start A Puppet Theatre, VanNostrand Reinhold Company Ltd., Newyork 1973.
2. FETTİĞ, Hansjürgen, Hand und Stabpuppen, Frech-Verlag, Stuttgart 1970
3. BLUMENTHAL, Eileen, TAYMOR, Julie, MONDA, Antonio, Julie Taymor Playing with Fire, Abrams, Third Edition New York 2007.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					x
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					x
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımı yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					x
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				x	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.				x	

16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.						x
----	--	--	--	--	--	--	---

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	5	2	10
Ödev / Rapor			
Proje	2	10	20
Maket / Modelleme	2	10	20
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			166
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			5,533
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları	1	50
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev		
Proje	1	50
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	FUAR ve TANITIM STANDLARI / FAIR AND PRESENTATION STANDS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 431	Güz / Bahar	S	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki KOÇER	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Fuar ve fuarcılığın dünya ve ülkemiz genelindeki gelişimini, çağdaş stand kurulum tekniklerini ve malzemelerini öğrenir	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Fuar ve fuarcılığın dünya ve ülkemiz genelindeki gelişimi Ülkemiz fuar merkezleri ve imkanları Stant kurulum teknikleri ve stant çeşitleri Stant imalat malzemeleri ve imalat sürecinin planlanması	
Dersin İçeriği	Bir fuar katılımında, kiralamadan, stantın kurulumuna kadarki safhaların öğrenilmesi ve sürecin ülkemizdeki fuar merkezleri bazında takibi ve standta kullanılabilecek çağdaş üretim malzemelerinin tanınması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Fuarcılığın önemi ve tarihsel gelişimi hakkında genel konuşma ve dersin içeriği hakkında bilgilendirme	
2	Fuarcılığın dünya genelindeki örnekleri ve örnekler arasındaki farklar	
3	Görsel kaynak izlenmesi	
4	Fuarcılığın ülkemiz genelindeki örnekleri ve örnekler arasındaki farklar	
5	Görsel kaynak izlenmesi	
6	Stand çeşitleri ve imalat teknikleri	
7	Görsel kaynak izlenmesi	
8	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
9	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
10	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
11	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
12	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	

13	Proje araştırma gezisi	
14	Proje araştırma gezisi ve kritiği	

KAYNAKLAR

1.Doç.Dr. M.Tahsin CANBULAT, Fuar ve Tanıtım Standları, 2010, İstanbul

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			136
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,53
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	FUAR ve TANITIM STANDLARI / FAIR AND PRESENTATION STANDS			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 431s	Güz / Bahar	SS	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kaya Zeki KOÇER	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Fuar ve fuarcılığın dünya ve ülkemiz genelindeki gelişimini, çağdaş stand kurulum tekniklerini ve malzemelerini öğrenir	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Fuar ve fuarcılığın dünya ve ülkemiz genelindeki gelişimi Ülkemiz fuar merkezleri ve imkanları Stant kurulum teknikleri ve stant çeşitleri Stant imalat malzemeleri ve imalat sürecinin planlanması	
Dersin İçeriği	Bir fuar katılımında, kiralamadan, stantın kurulumuna kadarki safhaların öğrenilmesi ve sürecin ülkemizdeki fuar merkezleri bazında takibi ve standta kullanılabilecek çağdaş üretim malzemelerinin tanınması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Fuarcılığın önemi ve tarihsel gelişimi hakkında genel konuşma ve dersin içeriği hakkında bilgilendirme	
2	Fuarcılığın dünya genelindeki örnekleri ve örnekler arasındaki farklar	
3	Görsel kaynak izlenmesi	
4	Fuarcılığın ülkemiz genelindeki örnekleri ve örnekler arasındaki farklar	
5	Görsel kaynak izlenmesi	
6	Stand çeşitleri ve imalat teknikleri	
7	Görsel kaynak izlenmesi	
8	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
9	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
10	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
11	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	
12	Görsellerle desteklenmiş, çağdaş stand malzemeleri anlatımı	

13	Proje araştırma gezisi	
14	Proje araştırma gezisi ve kritiği	

KAYNAKLAR

1.Doç.Dr. M.Tahsin CANBULAT, Fuar ve Tanıtım Standları, 2010, İstanbul

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.	x				
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.	x				
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.			x		
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.	x				
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek	x				
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.	x				
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.		x			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			136
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,53
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		
Dönem Sonu		
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MAĞAZA GÖRSEL TASARIMI / VISUAL STORE DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 433	Güz / Bahar	S	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Pınar SALMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne tasarımını mağaza tasarımıyla ilişkilendirip bu alandaki vizyonunu geliştirir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Mağaza yeri seçilirken ve mimari projelendirmede nasıl katkıda bulunacağını öğrenir. Mağaza içi mekan tasarımı ve ürün düzenleme temel tekniklerini öğrenir. Mağaza vitrin tasarımı temel tekniklerini öğrenir. Mağaza dekor malzemelerini dönüştürerek kullanmayı öğrenir. Sahada gördüğü mağazaları görsel mağaza tasarımı açısından değerlendirmeyi öğrenir. Görsel İletişim (Reklam-Moda Çekimi-Koleksiyon Seçimi vb) konularının Görsel Mağaza Tasarımı ile bağlantısını öğrenir. Görsel mağaza tasarımının yapılma nedeni olan ‘‘Hedef müşteri davranışları ve müşteri davranışlarını mağaza içinde yönlendirme’’yi öğrenir. Perakende için vazgeçilmez olan dönemsel vitrin ve mağaza içi planlama ve uygulama çalışmalarının yapılma metodolojisini öğrenir. Photoshop, Scetchup, vb. tasarım programlarını kullanarak öğrendiklerini bir bütünde birleştirecek projeler hazırlamayı öğrenir. Sektörde görsel mağaza tasarım uzmanından beklenen tüm temel bilgileri uygulamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Mağaza görsel tasarımının uygulamasına yönelik tüm temel teknikler ile müşteri davranışlarının yönlendirilmesi; görsel tasarımın mağaza işletimi içindeki önemi, sahne tasarımı ve mekan tasarımı ile ilişkisi; görsel tasarım teknikleri, görsel tasarımın sosyal hayatımızdaki boyutu ve bunun etik kuralları konularında detaylı bilgiler verilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Genel tanışma, dersin içeriğinin nasıl işleneceği ve derse katılımın kuralları, haftalık çalışmaların nasıl yapılacağı, notlandırma, araştırma+fotograflama+çizim veya photoshop vb çalışmaların nasıl yapılacağı hakkında bilgilendirme. Vize ve Final Tarihlerinin aktarımı ve ders notlarının ve ilgili internet sayfalarının nasıl alınacağına dair detaylı bilgilendirme.	

2	Dönem kostümleri hakkında kısa bir araştırma ödevi , (15.yy) kostüm ve kumaş inceleme konusunda bir sonraki haftaya kadar incelenecek dönem filmi aktarımı. Temel Mağazacılık tekniklerine Giriş bölümü Kumaş Bilgisi Notlarının edinilmesine ait bilgilendirme Moda Tarihi Türk- Osmanlı Modası o dönem özellikleri Temel tekstil terimleri notlarının giriş	
3	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (16.yy) Kumaş İncelemesi Temel Görsel Mağazacılık teknikleri devamı Kravat bağlama teknikleri inceleme Özel Günlere Yönelik Konsept çalışmaları anlatım	
4	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (17.yy) Kumaş sunumlarının dinlenmesi Temel Görsel Mağazacılık Teknikleri Devam Özel günler konsept çalışmalarına yönelik Vize projesinde ön fikirlerin alınması ve ilk yönlendirme	
5	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (18.yy) Temel Görsel Mağazacılık Teknikleri Renklerin Görsel Mağaza Tasarımındaki yeri ve doğru kullanım teknikleri Vize çalışması için gerekli notların aktarılması ve tekrar	
6	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (19.yy) Görsel Mağaza Tasarımında Feng Shui ile ilgili yapılanlar Temel Görsel Tekniklerle bağlantısı 19. yy sonrası günümüze Moda Tasarımı ve tasarımcıları hakkında bilgi ve moda tasarımcılarının Görsel Mağaza Tasarımı'na etkileri.	
7	Vize Çalışması için saha ziyareti (Mısırçarşısı – Mahmutpaşa – Kapalıçarşı Fotografalama ve Yorumlama) Vitrin konsept çalışması fikirleri üzerinden geçiş	
8	Vize sunumlarının dinlenmesi	
9	Görsel İletişim konusuna giriş 19 YY günümüze moda tarihi çalışmalarının dinlenmesi Trend – Stil – Branding – Retail Design – Brandarchitecture konuları hakkında araştırma ödevlerinin verilmesi Farklı mağaza mimari planlarının incelenmesi	
10	Görsel Mağaza Tasarımında mağaza içi ve vitrinde aydınlatma ve önemi. Farklı büyüklük ve şekillerde mağaza planları çizimi ve bu planlar üzerinde ürün yerleştirme teknikleri çalışması.	
11	Trend – Stil – Branding – Retail Design konuları hakkında araştırma ödevlerinin incelenmesi Dünyadan tekstil dışı mağazaların incelenmesi Final projelerine yönelik yönlendirme çalışması devamı	
12	Final proje çalışmalarına yönelik Yaratıcılık ve İnnovasyon konusunun Mağaza Görsel Tasarımı'na etkileri. Vitrin tema çalışmaları yapılırken dikkat edilecek noktaların hatırlatılması	
13	Final projelerinin yapılan kısmının kontrolü – eksiklerin bildirilmesi – gerekli yönlendirmenin yapılması. Proje uygulama aşamasında konularda eksikler görülürse bu eksikleri gidermek için konu tekrarları	

14	Final projelerinin yapılan kısmının kontrolü – eksiklerin bildirilmesi – gerekli yönlendirmenin yapılması. Proje uygulama aşamasında konularda eksikler görülürse bu eksikleri gidermek için konu tekrarları	
----	--	--

KAYNAKLAR		
1.	PINAR SALMAN'ın kendi hazırladığı ders notları – Sektörel Dergi ve İnternet Makaleleri	
2.	Paco Underhill Alışveriş Bilimi – Alışveriş Merkezleri Nereye Kadar kitaplarının belli bölümleri	
3.	Elif Julide Dereboy Dönemsel Kostüm kitabı ilgili bölümler	
4.	Tony Morgan – Visual Merchandising Kitabından belli bölümler	
5.	Joe Wheishar – Visual Merchandising 1. Ve 2. Kitabından belli bölümler	
6.	www.vmsd.com	
7.	www.colorexpert.com	
8.	eiseman colorblog.com	
9.	www.modaturkiye.com	
10.	www.kapalicarsi.org	
11.	www.kapalicarşidergisi.com	
12.	www.fashionwindows.com	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.					
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.					

16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.						x
----	--	--	--	--	--	--	---

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			136
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,53
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev		
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MAĞAZA GÖRSEL TASARIMI / VISUAL STORE DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 433s	Güz / Bahar	SS	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Pınar SALMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne tasarımını mağaza tasarımıyla ilişkilendirip bu alandaki vizyonunu geliştirir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Mağaza yeri seçilirken ve mimari projelendirmede nasıl katkıda bulunacağını öğrenir. Mağaza içi mekan tasarımı ve ürün düzenleme temel tekniklerini öğrenir. Mağaza vitrin tasarımı temel tekniklerini öğrenir. Mağaza dekor malzemelerini dönüştürerek kullanmayı öğrenir. Sahada gördüğü mağazaları görsel mağaza tasarımı açısından değerlendirmeyi öğrenir. Görsel İletişim (Reklam-Moda Çekimi-Koleksiyon Seçimi vb) konularının Görsel Mağaza Tasarımı ile bağlantısını öğrenir. Görsel mağaza tasarımının yapılma nedeni olan ‘‘Hedef müşteri davranışları ve müşteri davranışlarını mağaza içinde yönlendirme’’yi öğrenir. Perakende için vazgeçilmez olan dönemsel vitrin ve mağaza içi planlama ve uygulama çalışmalarının yapılma metodolojisini öğrenir. Photoshop, Scetchup, vb. tasarım programlarını kullanarak öğrendiklerini bir bütünde birleştirecek projeler hazırlamayı öğrenir. Sektörde görsel mağaza tasarım uzmanından beklenen tüm temel bilgileri uygulamayı öğrenir.	
Dersin İçeriği	Mağaza görsel tasarımının uygulamasına yönelik tüm temel teknikler ile müşteri davranışlarının yönlendirilmesi; görsel tasarımın mağaza işletimi içindeki önemi, sahne tasarımı ve mekan tasarımı ile ilişkisi; görsel tasarım teknikleri, görsel tasarımın sosyal hayatımızdaki boyutu ve bunun etik kuralları konularında detaylı bilgiler verilir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Genel tanışma, dersin içeriğinin nasıl işleneceği ve derse katılımın kuralları, haftalık çalışmaların nasıl yapılacağı, notlandırma, araştırma+fotograflama+çizim veya photoshop vb çalışmaların nasıl yapılacağı hakkında bilgilendirme. Vize ve Final Tarihlerinin aktarımı ve ders notlarının ve ilgili internet sayfalarının nasıl alınacağına dair detaylı bilgilendirme.	

2	Dönem kostümleri hakkında kısa bir araştırma ödevi , (15.yy) kostüm ve kumaş inceleme konusunda bir sonraki haftaya kadar incelenecek dönem filmi aktarımı. Temel Mağazacılık tekniklerine Giriş bölümü Kumaş Bilgisi Notlarının edinilmesine ait bilgilendirme Moda Tarihi Türk- Osmanlı Modası o dönem özellikleri Temel tekstil terimleri notlarının giriş	
3	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (16.yy) Kumaş İncelemesi Temel Görsel Mağazacılık teknikleri devamı Kravat bağlama teknikleri inceleme Özel Günlere Yönelik Konsept çalışmaları anlatım	
4	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (17.yy) Kumaş sunumlarının dinlenmesi Temel Görsel Mağazacılık Teknikleri Devam Özel günler konsept çalışmalarına yönelik Vize projesinde ön fikirlerin alınması ve ilk yönlendirme	
5	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (18.yy) Temel Görsel Mağazacılık Teknikleri Renklerin Görsel Mağaza Tasarımındaki yeri ve doğru kullanım teknikleri Vize çalışması için gerekli notların aktarılması ve tekrar	
6	Haftalık araştırma konusunun dinlenmesi ve bir sonraki haftanın konusunun verilmesi (19.yy) Görsel Mağaza Tasarımında Feng Shui ile ilgili yapılanlar Temel Görsel Tekniklerle bağlantısı 19. yy sonrası günümüze Moda Tasarımı ve tasarımcıları hakkında bilgi ve moda tasarımcılarının Görsel Mağaza Tasarımı'na etkileri.	
7	Vize Çalışması için saha ziyareti (Mısırçarşısı – Mahmutpaşa – Kapalıçarşı Fotografalama ve Yorumlama) Vitrin konsept çalışması fikirleri üzerinden geçiş	
8	Vize sunumlarının dinlenmesi	
9	Görsel İletişim konusuna giriş 19 YY günümüze moda tarihi çalışmalarının dinlenmesi Trend – Stil – Branding – Retail Design – Brandarchitecture konuları hakkında araştırma ödevlerinin verilmesi Farklı mağaza mimari planlarının incelenmesi	
10	Görsel Mağaza Tasarımında mağaza içi ve vitrinde aydınlatma ve önemi. Farklı büyüklük ve şekillerde mağaza planları çizimi ve bu planlar üzerinde ürün yerleştirme teknikleri çalışması.	
11	Trend – Stil – Branding – Retail Design konuları hakkında araştırma ödevlerinin incelenmesi Dünyadan tekstil dışı mağazaların incelenmesi Final projelerine yönelik yönlendirme çalışması devamı	
12	Final proje çalışmalarına yönelik Yaratıcılık ve İnnovasyon konusunun Mağaza Görsel Tasarımı'na etkileri. Vitrin tema çalışmaları yapılırken dikkat edilecek noktaların hatırlatılması	
13	Final projelerinin yapılan kısmının kontrolü – eksiklerin bildirilmesi – gerekli yönlendirmenin yapılması. Proje uygulama aşamasında konularda eksikler görülürse bu eksikleri gidermek için konu tekrarları	

14	Final projelerinin yapılan kısmının kontrolü – eksiklerin bildirilmesi – gerekli yönlendirmenin yapılması. Proje uygulama aşamasında konularda eksikler görülürse bu eksikleri gidermek için konu tekrarları	
----	--	--

KAYNAKLAR		
1.	PINAR SALMAN'ın kendi hazırladığı ders notları – Sektörel Dergi ve İnternet Makaleleri	
2.	Paco Underhill Alışveriş Bilimi – Alışveriş Merkezleri Nereye Kadar kitaplarının belli bölümleri	
3.	Elif Julide Dereboy Dönemsel Kostüm kitabı ilgili bölümler	
4.	Tony Morgan – Visual Merchandising Kitabından belli bölümler	
5.	Joe Wheishar – Visual Merchandising 1. Ve 2. Kitabından belli bölümler	
6.	www.vmsd.com	
7.	www.colorexpert.com	
8.	eiseman colorblog.com	
9.	www.modaturkiye.com	
10.	www.kapalicarsi.org	
11.	www.kapalicarşidergisi.com	
12.	www.fashionwindows.com	

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.					
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.					
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.					
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.					
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.					
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.					

16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.						x
----	--	--	--	--	--	--	---

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	6	3	18
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme	1	20	20
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			136
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,53
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	70
Ödev		
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	SİNEMADA SANAT YÖNETMENLİĞİ / ART DIRECTION IN CINEMA			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 435	Güz	S	T	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Veli KAHRAMAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sinemanın görsel varlığı içinde yer tutan “scenography”nin öneminin çağdaş örneklerle analizi hedeflenmektedir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	7. yarıyıl da Dekor Tasarım V dersine destek olarak sanat yönetimi üzerine öğrenciyi bilgilendirir. Sinema alanında yapılmış filmlerin sanat yönetimi açısından incelemesini yapar. Sinema sektöründeki iş tanımlarını ve birbiriyle olan ilişkilerini öğrenir. Bir sinema filminin çalışma süreci içinde sanat yönetimi faaliyetinin yerini öğrenir. Senaryo okuma, senaryoyu görselleştirme dramaturjik çözümleni sanat yönetimiyle olan ilişkisini öğrenir.	
Dersin İçeriği	Sinemada Sanat Yönetimi ve Sanat Ekibinin diğer bileşenlerinin mesleki tanımlarının anlatılması. Sanat Yönetiminin film üretimindeki yerinin örneklerle analiz edilmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Sanat Yönetimi ve Sanat Yönetmeni kavramlarına genel giriş: Farklı ülkelerdeki kavranışıyla sanat yönetimi, yapım tasarımı, film mimarı, film ressamı, dekoratör vs. adlandırmalarının karşılıkları. Hollywood, Bolywood, Avrupa ve Türkiye sinemalarında Sanat Yönetimine genel bakış.	
2	Sanat Yönetimi ve temel kavramlar: Skenografi, Skenaryo, Reji, Rejisör, Dramaturji, Sanat Yönetimi (“Artistic Direction” ve “Sanatsal Yönetim”) Tasarım kavramlarının sinemadaki köken ve karşılıkları. Sahne Tasarımcısı ve Sanat Yönetmeni arasındaki benzeşlik ve farklar.	
3	Bir film üretiminin yapısal şeması: Yapımcı, Yönetmen, Görüntü Yönetmeni ve Sanat Yönetiminin birlikte çalışma prensipleri.	

4	Sanat Yönetmeni ve Sanat Ekibindeki iş tanımları: Bir sanat ekibi nasıl bir iş bölümü yapar? Set Dekoratörü, Aksesuar sorumlusu, İnşa amiri, Set ressamı, Özel efekt, Kostüm Tasarımı, Saç ve Makyaj, Sanat Yönetmeniyle nasıl çalışır?	
5	Sanat Yönetimi kavramının izlenecek iki filmle analizi: Bu aşamada öğrenciden, biri “fantastik” diğeri gerçekçi anlatımda olan iki filmi izlemeleri ve çıkardıkları notlarla derse hazırlıklı gelmeleri istenir. Bu yazılı araştırma ödev aynı zamanda vize notu olarak değerlendirilir.	
6	Bir sanat yönetmeninin çalışma akışının örnek dosyalar üzerinden anlatımı: Senaryo çözümlemesi, senaryo notları, karakter analizi, aksesuara yaklaşım, senaryo, mekan ve kostüm aksesuarları arasındaki farklar, aksesuar dökümü, listeleme, tasarıma giriş, ön eskizler nasıl yapılır?	
7	„Dönem Film“inden ne anlıyoruz? Bir dönem filminin analizi. Sanat Yönetmeni’nin çalışma akışının, yine örnek hazırlık dosyalarla, bu kez bir dönem filmi örneği üzerinden anlatımı	
8	„Fantastik“ filmler ve Sanat Yönetimi: Hayal gücünün sonsuz yaklaşımına karşın senaryo, yönetmen ve yapım olanaklarından doğan sınırlamalar. Bilgisayar destekli üretim, mat painting ve green screen (yeşil perde) uygulamaları	
9	Storyboard nedir? Nasıl iş görür? Yapımcı, Yönetmen, Görüntü Yönetmeni ve Sanat Yönetmeni storyboard’a nasıl yaklaşır. Sanat Yönetmeni ya da Yapım Tasarımcısı storyboard sanatçısıyla nasıl çalışır?	
10	Film analizi: Storyboardla çekilmiş, içinde bilgisayar destekli efektlerle çekilmiş bir filmin izlenmesi ve analizi.	
11	Dünya sinemasından bir Sanat Yönetmeninin çalışmalarından örnekler.	
12	Hikaye kurucusu olarak Yapım Tasarımcısı ve Sanat Yönetmeni.	
13	Uygun koşullarda bir set ziyaretinin yapılması.	
14	Daha önce öğrencilere verilen ve final ödevi olarak değerlendirilecek olan bir filmin Sanat Yönetimi açısından değerlendirilmesi.	

KAYNAKLAR

1. ETEDGUI, Peter Production Design and Art Direction Screencraft Provision, London 1999
- 2.BLOCK, Bruce The Visual Story Creating The Visual Structure Of Film, Tv And Digital Media, Elsevier Inc, Oxford 2008
- 3.LOBRUTTO, Vincent The Filmmaker’s Guide To Production Design, Allworth Press, NewYork 2002
- 4.WOLLEN, Peter Sinemada Göstergeler ve Anlam Çev. Zafer Aracagök, Metis Yayınları, İstanbul,1988

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.				x	

4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					X
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					X
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.			X		
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					X
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					X
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			X		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek				X	
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.				X	
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					X
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.			X		
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	X				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	X				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.					X

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	3	8	24
Ödev / Rapor	6	5	30
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			138
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,6
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		

Toplam	100
BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	
Dönem Sonu	100
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	AYDINLATMA TEKNİKLERİ II / LIGHTING TECHNIQUES II			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 242	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	SDK 241	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Kemal YİĞİTCAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sahne boşluğu içindeki dramatik anlamın ilişkilerini doğal ve yapay ışıkların analizi ile dramatik aksiyonun ışık izlenimi gibi konularda bilgi vermek ve uygulama imkanları yaratmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Işık tasarımı için gerekli malzeme ve ekipman bilgisini edinir. Işık tasarımı için kullanılan teknik çizim çeşitlerini öğrenir. Işık tasarımı için kullanılan bilgisayar programlarını uygulamalı olarak inceler. Işık tasarımının temel prensiplerini inceler.	
Dersin İçeriği	Sahne boşluğu içindeki dramatik anlamın ilişkilerini doğal ve yapay ışıkların analizi ile dramatik aksiyonun ışık izlenimi gibi konularda bilgi vermek ve uygulama imkanları yaratmaktır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Birinci dönem konularının gözden geçirilmesi	
2	Renk algısı ve temel renklerin incelenmesi	
3	Renk kullanımı ve sahnede renk kullanımı	
4	3 boyutlu modelleme programlarının incelenmesi	
5	3 boyutlu modelleme programlarının incelenmesi	
6	Işık masası emülator programlarının incelenmesi	
7	Sahne üzerinde anlatım ve ışık ayarlanması üzerine pratik ders	
8	Sahne üzerinde anlatım ve ışık ayarlanması üzerine pratik ders	
9	Plan ve kesit üzerinde spot çeşitlerine karar verilmesi	
10	Işık tasarımı için kullanılan teknik çizim çeşitlerinin incelenmesi	
11	Proje geri bildirimi ve stüdyo zamanı	
12	Proje geri bildirimi ve stüdyo zamanı	
13	Proje geri bildirimi ve stüdyo zamanı	

14	Proje geri bildirimi ve stüdyo zamanı	
----	---------------------------------------	--

KAYNAKLAR
1. KELLER, Max, Light Fantastik, The Art and Design Of Stage Lighting, Prestel, New York 2006.
2. REID, Francis, Stage Lighting Handbook, Routledge, North America 2001.
3. WALTERS, Graham, Stage Lighting Step by Step, Betterway Books, North America 1997.
4. VASEY, John, Concert Sound and Lighting System, Focal Pres, USA 1999.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)						
No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görececek nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	4	16
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			88
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,93
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	MÜZİK TARİHİ I / HISTORY OF MUSIC I			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 333s	Güz	SS	T	3

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. İlke BORAN	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Öğrenciye müzik tarihi bilgilerini aktarmak ve konuyla ilgili bilgi birikimi kazandırmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Müzik tarihi, dönemler, besteciler ve eserler hakkında donanımlı bilgi sahibi olmak. Diğer tarih alanları ile bağlantı kurabilmek ve mesleki uygulamalarda faydalanabilmek.	
Dersin İçeriği	Batı Müziği Tarihi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik tarih anlatımı ve örneklerin videolarla gösterilmesi, belgesel seyri.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Çok sesli müziğin tanımı ve anlamı	
2	Ortaçağ çok sesli müziğin gelişimi	
3	13. yüzyıl Notre Dame ekolü ve çok sesli uygulamalar	
4	12. yüzyılda din dışı müzik: troubadours geleneği	
5	Rönesans Avrupasında çok sesli müziğin gelişimi	
6	Rönesans'ta Kuzeyli besteciler: Franco-Flaman ekolü	
7	Barok Dönem'de enstrüman gelişimi: Kilise orgu	
8	1600 yılı ve Opera'nın doğuşunun siyasi tarihle bağlantısı	
9	Erken Barok'ta opera gelişimi: Monteverdi ve Cavalli	
10	Johann Sebastian Bach ve Barok'un doruk noktası	
11	Klasikdönem Haydn ve Mozart .	
12	Mozart ve opera sanatı	
13	Beethoven ve Romantizm'e geçiş	
14	Müzikte Romantizm'i anlamak: Berlioz, Liszt	

KAYNAKLAR

1.The New Grove Dictionary of Music and Musicians, ed. Stanley Sadie
B. R. Concise History of Western Music, W.W. Norton & Company, Ltd., London 1998. 2.HANNİNG,
Mythology: Timeless Tales of Gods and Heros. New York, Mentor, 1940. 3.HAMILTON, E.
4.Müzik tarihi ile ilgili
kaynaklar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözüme becerisi edinebilmek.				x	
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.					x
5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.	x				
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.	x				
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.					x
9	Sahne tasarımıya yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmaları yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.	x				
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümleme, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek			x		
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.			x		
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.				x	
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.	x				
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.				x	

AKTS /İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	4	16

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			88
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			2,93
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		50
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		50
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.



T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ BÖLÜMÜ
LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM / COMPUTER AIDED DESIGN			
Kodu	Dönemi	Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli	Ders Türü (T, U, T+ U)	AKTS
SDK 342	Bahar	S	T+U	5

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	DERS (Teori)	UYGULAMA
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Selim AKKAYA	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Bilgisayarlar, sanat ve tasarım gibi görsel yaratıcılık gerektiren alanlarda önemli tasarım ve sunum araçları haline gelmişlerdir. Bu derste, bilgisayarın bir çizim, tasarım ve sunum aracı olarak obje ve mekan modellemesi ile sunumu sırasında kullanımı ele alınacak, incelenecek bilgisayar destekli modelleme ve sunum yöntemleri seçilen vektör tabanlı yazılımlar üzerinde uygulanacaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Bilgisayar ortamında 3 boyutlu modelleme prensipleriyle obje modelleme üzerine çeşitli denemeler. 2-Bu objelerin çeşitli bakışlarda üzerlerine malzeme kaplama denemeleri. 3-Işık altında bu modellemelerin renderlarının alınması.	
Dersin İçeriği	Tasarım ve çizim ortamı olarak bilgisayarı tanıtmak, iki ve üç boyutlu modellerin mantığını anlatmak, farklı modelleme yöntemlerini tanıtmak, modellere malzeme ve doku atamak , ışık kaynakları ile çalışmak, modelleri render etmek.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ve uygulamalı bir derstir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Program arayüzüne giriş 3 boyutlu basit katı objelerin yaratılması Boş empty polygon objenin yaratılması Sağ üst menüde objelerin varoluş şekilleri ve hiyerarşileri Alt sağ ekrandaki obje ve komutların attribütes ekranından kontrolü	
2	Üst yatay menüye yayılmış hareket eylem komutlarının incelenmesi Üst yatay menüye yayılmış seçim komutlarının incelenmesi Kısa yolu c tuşu olan ham objelerin işlenebilir polygon objeye dönüştürülmesi Sol dikey menüdeki işlenebilir polygon objelerin iç modifikasyon modlarından kontrolü Nokta modu,kenar modu,polygon modunun incelenmesi	

3	Sol dikey menüde yer alan axis modifikasyon komutunun incelenmesi Sol dikey menüde yer alan snaplerin (polygon objenin çeşitli özellikteki kolay yakalama araçları) incelenmesi İşlenebilir polygon yüzeylerin modifikasyonuna yani şekillendirmesine giriş Yüzey yaratma komutlarından create polygon komutu Oluşmuş birim yüzeyleri çeşitli özelliklerde kırma kesme parçalamaya yarayan knife komutu	
4	Kenardan kenara yüzey bağlamaya yarayan bridge komutu Üst sağ menüde yığılan her biri ayrı olan objeleri birleştirip tek obje yapmaya yarayan connect ve connect+delete komutu Ayrışık duran obje iç detay noktalarının birleştirilmesine yarayan weld komutu İki birim komşu yüzey arasında kalan edge yani kenarı yok edip tek yüzeye dönüştüren dissolve komutu-Seçili kenarların dik yönüne istenilen sayıda ve oranda yüzeyi bölmeye yarayan edge cut komutu Z Brush digital ortamda yontu modellemeye giriş	
5	Objenin iç detaylarından pointlerini hizalayan set point komutu Seçili yüzey yada yüzeyleri yükseltmeye yarayan extrude komutu Yüzey üzerinde yükseltmeden yüzey yaratmaya yarayan extrude inner komutu Seçili kenarlar üzerinde yeni kenarlar yaratarak kenarı yumuşatmaya yarayan bevel komutu Birim yüzeylerinin yüzey bakış yönlerini kontrol eden yüzey normali komutları Z Brush arayüzünü anlamak	
6	Çoğaltma komutları array, clone Düzenleme ve yerleştirme komutları arrange,duplicate Spline komutları çizgiler yaratmak, çizgiler üzerinde nokta eklemek kesmek kırmak birleştirmek Nurbs komutlarına giriş Nurbs komutlarında Hypernurbs ile polygon nesnenin yumuşatılmış detaylı yüzey olarak gösterilmesi Z Brush Meshes oluşturmak, Brushes ve Sculpting araçları	
7	Nurbs komutlarında extrude,lathe,sweep,loft'un incelenmesi Mirror komutuyla objelerin çeşitli akslarda aynalanıp simetrik ve ters simetrisinin kopyalanması Symmetry komutuyla objenin yarım olarak modellenip geri kalan yarının otomatik oluşması Bağlı poligonların bütünden seçilip koparılması disconnect ve split komutları seçili yüzeylerin subdivide ile bölünmesi Z Brush araçlar (Tools) ile çalışmak, Subtools ile çalışmak	
8	İron komutuyla kabartılı kabarıklık yada oyukların yüzeye düzleştirilerek yayılması Brush komutuyla fırça kullanır gibi kabartı yada oyuk yapmak Dört yada üç kenarlı açıklıkların close polygon hole ile kapatılması Boole komutuyla katı objelerin birbirinden çıkartılması veya bütün oluşturulması yada kesişimlerinin alınması Z Brush Transpose ile deforme etmek	
9	Objeye modellemesi Bir koltuğun modellenmesi Bisiklet tekerleğinin modellenmesi Alt yatay menüdeki malzeme menüsü yerleşimine bakış Hazır malzemelere bakış Z Brush renk ile paint ve texture	

10	Yeni manuel malzeme yaratma ayarlarına giriş Color malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Diffusion malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Luminance malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Transparency malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Brush Retopology: Riggable Modeller oluşturmak	Z
11	Reflection malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Environment malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Fog malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Bump malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Normal malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Brush UV Layout ve haritalar	Z
12	Alpha malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Specular malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Glow malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Displacement malzeme kanalı ve ayarlarına bakış Vektörel çizim için photoshop programına giriş	
13	Işık nesneleri ve ışık ayarları ponit light,rectangle light,target light,infinite light,spot light Photoshop Image menüsü resim büyüklük yerleştirme ayarları, Layer menüsü layerler oluşturma ve düzenleme araçları	
14	Render arayüzüne giriş başlığında render çıktısının ebatlarının detaylı kontrolü Anti aliasing başlığında keskin formların uzama yayılırken uzaklaştıkça oluşan kırık kırık kenarların düzeltilmesi ayarları Global illumination ile ışık yayılımının kontrol ayarlarına bakış Ambiant occlusion ile ışık etkisinin kütle ve yüzeyleri etkilemesinin ayarlarına bakış Color mapping ayarlarına bakış toolbox araçları, select, lasso, crop, shrink, brush, stamp, erase, fill, pen, text. araçlarını örneklerle inceleme	Output Photoshopta

KAYNAKLAR

1. ŞEMING, Bill- KAUFMAN, Morgan, 3D Modeling & Surfacing, 1999.
- 2.MITCHELL, William J - MCCULLOUGH, Malcolm, - REINHOLD, Van Nostran, Digital Design Media,1991.
- 3.DANAHER, Simon, Digital 3D Design, Watson-Guphill Publications,Newyork 2004.
- 4.Cinema 4d workshop 2007
- 5.Cinema 4d artist project sourcebook

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Sahip olduğu bilgi, kavrayış ve becerilerini; sanat, kültür ve estetik konularına ilişkin edineceği yeni bilgilerle pekiştirerek, alanı ile ilgili konularda kendini ifade edebilmek.				x	
2	Sahne tasarımı alanındaki ileri uygulama teknikleri ve yöntemleri konusunda ileri düzeyde bilgi sahibi olmak, ilgili problemleri saptama, tanımlama ve çözme becerisi edinebilmek.					x
3	Dekor, kostüm ve kukla tasarımına yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde estetik ve artistik çalışmalar gerçekleştirebilmek.					x
4	Güzel sanatlar alanındaki kavramları, fikirleri bilme, değerlendirme ve analiz etmek için kullanabilmek, kendi alanlarındaki konuları ele alıp, tartışabilmek ve öneri getirebilmek.	x				

5	Dekor, kostüm, kukla tasarımı ile diğer sanatlar arasındaki disiplinlerarası etkileşimi sağlayabilmek için ileri düzeyde bilgi ve kavrayışa sahip olmak ve bunu kullanabilmek.					x
6	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı dallarında projeye yönelik malzeme seçimi, kalıp teknikleri bilgilerine sahip olmak, uygulama ve geliştirme becerisi edinmek.				x	
7	Dekor, kostüm ve kukla tasarımı konularında tasarım ve uygulama için gerekli bütün teorik ve teknik bilgi yetkinliği kazanmak ve bu konudaki yenilikleri takip edebilmek.					x
8	Sanat ve bilim değerlendirme kurullarınca kabul görece nitelikte özgün yapıt üretmek ya da yorumlamak.			x		
9	Sahne tasarımına yönelik gerçekleştirilecek üretimin her aşamasında çalışmalarını yürütebilecek düzeyde el becerisi geliştirebilmiş olmak.			x		
10	Tasarlanmış bir hedef doğrultusunda, gerçekleştirme sürecini çözümlene, tasarlama ve uygulama becerisini elde etmek					x
11	Alanındaki kişi ve grupların mesleki gelişimine yönelik çalışmaları planlayıp yönetebilmek, disiplinlerarası gruplarla takım çalışması ortaya koyup yürütebilmek.					x
12	Meslekî ve etik sorumluluk bilinci edinmek.					x
13	Etkin iletişim kurma becerisi kazanmış olmak.	x				
14	Alanındaki bilgileri takip edip kullanabilecek ve meslektaşları ile iletişim kurabilecek düzeyde en az bir yabancı dil bilgisine sahip olmak.	x				
15	Alanlarındaki projelere yönelik, tasarımlarında yararlanabilecekleri bilgisayar programlarından en az birini iyi derecede kullanabilmek.					x
16	Gerçekleştireceği sanatsal uygulamanın sosyal, kültürel, politik, ekonomik çerçevedeki yerini tartışabilmek ve yönlendirebilmek.			x		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU

Etkinlik	Adedi	Süresi (Saat)	Toplam İş Yüğü (Saat)
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	2	28
Ara Sınav(lar)	2	2	4
Sunum / Seminer	5	10	50
Ödev / Rapor	1	8	8
Proje	2	2	8
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yüğü (Saat)			140
Genel Toplam İş Yüğü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,666
Dersin AKTS Kredisi			5

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	2	15
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	35
Proje	1	35
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		Katkı Yüzdesi (%)

Dönem İçi	30
Dönem Sonu	70
Toplam	100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.